

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU
GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SDN 35 PAGAMBIRAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)*

ZELLI EMILIA SARI

NPM. 2010013411072



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Zelli Emilia Sari
NPM : 2010013411072
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran.

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing



Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si

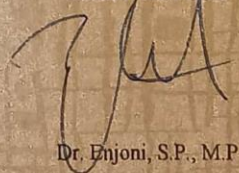
Mengetahui:

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Prodi PGSD



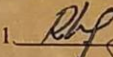
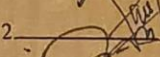
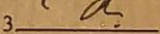
Dr. Enjoni, S.P., M.P

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Jumat tanggal **Delapan** bulan
Maret tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

Nama : Zelli Emilia Sari
NPM : 2010013411072
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran.


Tim Penguji:

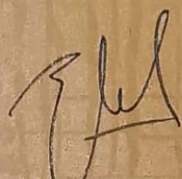
No.	Nama		Tanda Tangan
1.	Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si	(Ketua)	
2.	Dr. Susi Herawati, M.Pd	(Anggota)	
3.	Ira Rahmayuni Jusar, S.Si., M.Pd	(Anggota)	

Dekan FKIP

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD


Dr. Yetty Morelent, M.Hum.


Dr. Enjoni, S.P., M.P

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zelli Emilia Sari
NPM : 1510013411072
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 7 Maret 2024

Saya yang menyatakan :



Zelli Emilia Sari

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU
GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SDN 35 PAGAMBIRAN**

Zelli Emilia Sari¹, Rieke Alyusfitri¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail : Sarizelliemilia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 35 Pagambiran. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 35 Pagambiran yang berjumlah 26 orang siswa. Instrumen dari penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas guru, dan lembar tes hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada observasi aktivitas guru pada siklus I dengan rata-rata persentase sebesar 62,5% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 89,58%. Sedangkan hasil belajar pada siklus I diperoleh rata rata 71,53 dengan persentase ketuntasan 57,70%, dan pada siklus II diperoleh rata – rata 82,88 dengan persentase ketuntasan 84,61%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar, agar kedepannya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Kata kunci : Aktivitas dan Hasil Belajar, Pembelajaran matematika, Model *Make A Match*, Berbantuan Media Kartu Gambar.

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

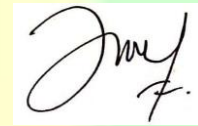
Alhamdulillahilahirabbil alamiin puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah Swt, berkat rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran” Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 dalam Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Bung Hatta, Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Rieke Alyusfitri, S.Si, M.Si selaku dosen pembimbing.
2. Ibu Susi Herawati, M.Pd selaku dosen penguji I dan Ibu Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd selaku dosen penguji II.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Ibu Krisnaini Burhan, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 35 Pagambiran.
6. Ibu Jusminar, S.Pd selaku guru kelas IV SDN 35 Pagambiran.

7. Kedua orang tua, ayah dan ibu tersayang, skripsi ini adalah persembahkan kecil untuk ayah dan ibu. Terima kasih telah memberikan doa yang tidak pernah putus, dukungan moril maupun materil serta kerja keras ayah dan ibu yang tidak sia - sia sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari segala kekurangan pada skripsi ini, peneliti sangat mengharapkan masukan, kritikan dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta dan semua pihak khususnya bagi peneliti.

Padang, 2024



Zelli Emilia Sari

NPM. 2010013411072

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	9
A. Kajian Teori	9
1. Pembelajaran Matematika di SD	9
2. Model Pembelajaran Kooperatif	14
3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	19
4. Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media Kartu Gambar	25
5. Hasil Belajar	32
B. Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Konseptual	37
D. Hipotesis Tindakan.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Setting Penelitian	41

1. Subjek Penelitian.....	41
2. Tempat Penelitian.....	41
3. Waktu Penelitian	42
C. Prosedur Penelitian.....	42
D. Indikator Keberhasilan	47
E. Instrumen Penelitian.....	48
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian	51
B. Analisis Data.....	52
C. Pembahasan	87
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran.....	91
DAFTAR RUJUKAN	93



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	38
2. Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	43



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai UTS Matematika Kelas IV	4
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	18
3. Kriteria taraf keberhasilan aktivitas siswa	49
4. Kriteria taraf keberhasilan hasil belajar	50
5. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I	67
6. Rata-rata dan Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan) Siswa pada Siklus I	68
7. Hasil Obsevasi Aktivitas Guru pada Siklus II	85
8. Rata-rata dan Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan) Siswa pada Siklus II	85



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Data nilai UTS	96
II. Lembar Obsevasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus I	98
III. Modul Pembelajaran Pertemuan I Siklus I	103
IV. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus I	111
V. Modul Pembelajaran Pertemuan II Siklus I	116
VI. Kisi-kisi Soal Tes Siklus 1	122
VII. Soal Tes Siswa Siklus 1	125
VIII. Kunci Jawaban Soal Siklus 1	134
IX. Data Nilai Tes Akhir Siklus I	135
X. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus II	137
XI. Modul Pembelajaran Pertemuan I Siklus II	142
XII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus II	150
XIII. Modul Pembelajaran Pertemuan II Siklus II	155
XIV. Kisi-kisi Soal Tes Siklus II	162
XV. Soal Tes Siswa Siklus II	164
XVI. Kunci Jawaban Soal Siklus II	172
XVII. Data Nilai Tes Akhir Siklus II	173
XVIII. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	175
XIX. Dokumentasi Penelitian	177
XX. Surat Izin Penelitian dari Kampus	183
XXI. Surat Izin dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang	184
XXII. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah	185

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dan menentukan tingkat kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang bermutu tentunya akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan berguna bagi bangsa itu sendiri, sehingga kelak generasi penerus bangsa mampu bersaing dengan baik. Dalam Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 “Bahwa Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan mempunyai arti yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individual, bermasyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik– baiknya agar tercapainya tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap masyarakat serta menguasai tata cara berhitung khususnya dalam pelajaran matematika.

Menurut Nyimas dkk (dalam Atma, 2022 : 819) Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar

untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Matematika merupakan pelajaran yang sulit, hal ini merupakan pernyataan yang tidak asing lagi bagi kebanyakan orang, tidak terkecuali bagi siswa Sekolah Dasar. Informasi ini secara jelas ditunjukkan oleh rendahnya prestasi belajar matematika bila dibandingkan dengan prestasi belajar mata pelajaran lain oleh karena itu banyak kurangnya minat siswa dalam bidang matematika.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, guru mempunyai peranan penting untuk meningkatkan mutu pendidikan siswa. Dalam proses pembelajaran, guru dituntut agar mampu mengelola pembelajaran sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Untuk itu perlu diterapkan seorang guru untuk meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran matematika, seperti, model pembelajaran kooperatif merupakan proses belajar mengajar yang terbagi dalam kelompok kecil. Sehingga nantinya siswa bisa berinteraksi dan bekerja sama dalam belajar dengan teman yang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 20 sampai 22 November di SD Negeri 35 Pagambiran di kelas IV B, ditemukan beberapa masalah yaitu : (1) Pemahaman pembelajaran matematika siswa masih cenderung rendah, hal ini mengakibatkan apabila guru bertanya tentang materi yang telah dipelajari siswa masih terlihat kebingungan untuk menjawab (2) Kurangnya partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, (3) Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, guru telah menggunakan media gambar sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mencari

perhatian siswa saat belajar agar siswa lebih aktif, namun hasil belajar siswa masih kurang maksimal mengakibatkan hasil belajar siswa masih rendah (4) Pelaksanaan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, (5) Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Adapun hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan ibu Jusminar, S.Pd, diperoleh informasi bahwa telah dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar yaitu menerapkan sistem diskusi dan kelompok agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap pembelajaran matematika. Penggunaan model pembelajaran seperti model konvensional, PBL namun dalam model ini masih banyak siswa yang kesulitan memahami pembelajaran matematika. Dikarenakan hal ini terlihat dari model pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran kurang maksimal, serta guru kurang dalam menggunakan media/alat peraga, adapun media yang telah guru gunakan dalam pembelajaran yaitu media gambar tetapi masih belum bisa menarik perhatian siswa. Sehingga siswa masih banyak yang kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru, hal ini mengakibatkan jika guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya, siswa lebih banyak diam, kebingungan saat guru bertanya, berbicara dengan teman, dan tidak memperhatikan guru berbicara, sehingga kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar matematika siswa masih banyak di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran KKTP. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Data Nilai UTS Matematika Kelas IV SDN 35 Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Rata-rata nilai	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas
IV	27	80	71,51	10 orang 37,04%	17 orang 62,96%

Sumber : Guru Kelas IV SDN 35 Pagambiran

Berdasarkan permasalahan di atas, terbukti bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV masih rendah, dari 27 siswa yang tuntas hanya 10 (37,04%) orang sedangkan yang tidak tuntas 17 (62,96%) orang siswa. Ketuntasan pembelajaran ini didasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sekolah yaitu 80.

Menyikapi kenyataan di atas, perlu adanya upaya nyata yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika. Salah satunya dengan model pembelajaran, dilihat dari permasalahan di atas upaya yang ingin diterapkan yaitu penggunaan model pembelajaran. Maka model yang cocok yaitu model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan media kartu gambar karena model tersebut mampu membantu guru dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran juga mengajak siswa untuk memahami materi sambil bermain dalam melakukan aktivitas fisik ketika mencari pasangan pertanyaan atau jawaban yang cocok. Dengan menggunakan model ini, diskusi kelompok dan interaksi antar siswa memungkinkan akan terjadi *sharing* pengetahuan dan permasalahan-permasalahan yang terjadi dari proses diskusi yang berlangsung lebih menyenangkan. sehingga siswa merasa senang dengan permainan ini sebab

siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan melalui kartu gambar.

Menurut Shoimin (dalam Gosachi & Japa, 2020 : 155) yang menyatakan model pembelajaran *make a match* adalah siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Karena dengan model pembelajaran *make a match* siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran *make a match* siswa mendapatkan satu buah kartu, siswa memikirkan jawaban atau soal kartu yang dipegang, setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu cocok dengan kartunya dalam batasan waktu, setelah waktu habis kartu akan kembali diacak kemudian dibagikan kepada siswa.

Menurut Sulfemi & Mayasari (dalam Gosachi & Japa, 2020 : 155) Model pembelajaran *make a match* dapat dipadukan dengan media pembelajaran. Media adalah berbagai bentuk perangkat yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Salah satu media yang bisa digunakan untuk menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar adalah kartu gambar. Menurut Sudiarsini (dalam Gosachi & Japa, 2020 : 155) Kartu gambar adalah media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Media kartu gambar merupakan sebuah media pembelajaran yang menghadirkan gambar di dalam media kartu. Media kartu gambar merupakan jenis media visual, media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik. Kartu gambar merupakan media pembelajaran yang memberikan pengaruh paling besar bagi indera anak dan lebih membantu anak dalam memahami dan mengingat suatu

objek. Dengan media kartu gambar, maka pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan karena dengan kartu gambar siswa akan lebih tertarik dan lebih semangat dalam pembelajaran. Melalui gambar siswa dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk lebih realistik.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti melaksanakan memperbaiki proses pembelajaran Matematika dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pemahaman pembelajaran matematika siswa masih cenderung rendah.
2. Kurangnya partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran.
4. Pelaksanaan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya agar penelitian lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi pada : Penerapan model Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan media kartu gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 35 Pagambiran.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah penerapan model Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan media kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 35 Pagambiran?

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk mencapai sasaran pemecahan masalah yang diinginkan pada rumusan masalah di atas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan media kartu gambar di SDN 35 Pagambiran.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka secara umum yang menjadi tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan media kartu gambar siswa kelas IV di SDN 35 Pagambiran.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang telah diuraikan diatas, maka diperoleh dua manfaat penelitian, yakni secara teoritis dan secara praktis:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan inovatif dalam pembelajaran matematika, selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi penelitian yang sejenis untuk meneliti lebih mendalam.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di kelas IV SDN 35 Pagambiran dalam pembelajaran matematika untuk berbagai pihak sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang strategi dan model pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar guna untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan perbaikan dalam tingkah laku dan kecakapan-kecakapan manusia, atau memperoleh kecakapan-kecakapan dan tingkah laku yang baru. Jadi perubahan yang terjadi pada proses belajar itu merupakan perubahan/perbaikan dari tingkah laku manusia. Menurut Wahab & Rosnawati (2021 : 1), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk suatu perubahan sikap dan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu.

Selanjutnya Menurut Wahab dan Rosnawati (2021 : 2), belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya. Hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa disekolah dan lingkungan sekitarnya. Jadi, belajar merupakan sebuah aktivitas yang berlangsung secara bersamaan dengan pembelajaran untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan.

Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Nasution (dalam Festiawan, 2020 : 11-12) pembelajaran adalah sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Gulo (dalam Festiawan, 2020 : 12) mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar.

Tercapai atau tidaknya pembelajaran tergantung kepada pendidik tersebut. Jika pembelajaran dilaksanakan secara kreatif, menarik dan tidak membosankan akan menciptakan suasana kelas yang bersemanagat tinggi. Pembelajaran lebih menekankan pada kegiatan peserta didik. Oleh karena itu dikatakan bahwa pembelajaran menjadi tolak ukur keberhasilan seorang pendidik, pembelajaran dikatakan berhasil jika peserta didik menghasilkan hasil belajar yang baik dan dapat terlibat aktif pada saat pembelajaran.

Selanjutnya menurut Suardi (2018 : 7), Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan, proses dimana seseorang mengubah sikap dan tingkah lakunya dari yang tidak tahu menjadi tahu itu merupakan proses upaya untuk berubah. Sedangkan pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

b. Pengertian Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Edison (dalam Suci & Taufina, 2020 : 506) Matematika adalah ilmu yang dapat memancing keterampilan anak untuk berpikir kritis yang dapat diaplikasikannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya yang berisi pemikiran abstrak, terdapat bilangan, simbol, rumus yang dipergunakan pada kegiatan berhitung. Pembelajaran matematika juga diharapkan dapat membantu anak untuk meningkatkan cara berpikirnya dalam memecahkan masalah, penalaran dan permainan logika hal senada dikemukakan oleh Taufina dkk (dalam Suci & Taufina, 2020 : 506).

Pembelajaran matematika seharusnya tidak menjadi hal yang ditakuti oleh siswa, karena matematika adalah ilmu yang mengandung simbol, rumus, konsep yang sangat berguna dalam kehidupan. Seharusnya rumus, simbol dan konsep tersebut berguna dalam memecahkan masalah

dalam kehidupan siswa yang untuk mengatasinya menggunakan hal tersebut. Didalam matematika banyak model-model yang dapat membantu siswa membentuk pola pemikiran yang matematika yang sistematis, dapat membantu siswa berfikir logis dan kritis, yang membutuhkan kecermatan dikemukakan oleh Zaini & Marsigit (dalam Suci & Taufina, 2020 : 506).

Berdasarkan pendapat diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah ilmu yang dapat mengembangkan keterampilan anak untuk berpikir kritis yang dapat diterapkan untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya yang berisi pemikiran abstrak, terdapat bilangan, simbol, rumus yang dipergunakan pada kegiatan berhitung.

c. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar berdasarkan permendiknas nomor 22 tahun 2006 yang disempurnakan pada kurikulum 2013 lebih diarahkan kepada aspek pemecahan masalah menggunakan konsep matematika serta menghargai kegunaan matematika itu sendiri. Pembelajaran matematika yang berorientasi pada tujuan diharapkan memberikan dampak positif bagi peserta didik, menumbuhkan keinginan untuk belajar matematika, menyukai hal-hal yang berkaitan dengan matematika, dan mampu menerapkan konsep matematika dalam pemecahan masalah di kehidupan nyata.

Menurut (Hidayat, 2019 : 699-700) mata pelajaran matematika bertujuan agar 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, dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 4) 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 pemecahan masalah.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, Dengan adanya guru bisa menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang membuat siswa terlihat aktif dalam berbagai persoalan. Setelah guru sudah mampu menciptakan kondisi dan situasi tersebut, kemudian siswa bisa menerima, meresapi dan mengkontruksikan ilmu yang telah dipelajari. Proses pembelajaran matematika ini perlu mendapatkan perhatian yang cukup

penting, karena masih banyak ditemukan bahwa proses pembelajaran matematika di sekolah dasar belum menunjukkan hasil yang belum memuaskan. Melihat hal itu, perlu sekiranya melakukan pengembangan dan peningkatan mutu dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah supaya melahirkan dan mengembangkan kemampuan pemahaman terhadap pembelajaran matematika siswa. Dengan dipimpin oleh guru sebagai koordinator atau penanggung jawab dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Shoimin (2020 : 45) pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Sedangkan menurut Andriyanto (2022 : 2) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok bersifat heterogen.

Menurut Zainal & Sumirna (2018 : 250) pembelajaran kooperatif adalah suasana pembelajaran dimana para siswa saling berinteraksi dalam

kelompok kecil yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya untuk meningkatkan proses pembelajaran dikelas. Dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif peserta didik didorong untuk bekerjasama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan bersama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan definisi dan keterangan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif mengarahkan siswa secara mandiri untuk berinteraksi aktif dan positif di dalam kelompok yang dipimpin dan diarahkan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Hamdayama (dalam Hasanah & Himami, 2021 : 5) menerangkan empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif yaitu dijelaskan sebagai berikut:

1) Prinsip ketergantungan positif

Untuk tercipta kelompok kerja yang efektif, setiap anggota kelompok masing-masing perlu membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya. Tugas tersebut tentu saja disesuaikan dengan kemampuan setiap anggota kelompok. Inilah hakikat ketergantungan positif, artinya tugas kelompok tidak mungkin diselesaikan manakala ada anggota yang tidak bisa menyelesaikan tugasnya, dan semua ini memerlukan kerja sama yang baik dari masing-masing anggota kelompok. Anggota kelompok yang

mempunyai kemampuan lebih diharapkan mau dan mampu membantu temannya untuk menyelesaikan tugasnya.

2) Tanggung jawab perseorangan

Prinsip ini merupakan kosekuensi dari prinsip yang pertama. Oleh karena itu, keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggota sehingga setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya. Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu memberikan penilaian terhadap individu dan juga kelompok, penilaian individu bisa berbeda tetapi penilaian kelompok harus sama.

3) Interaksi tatap muka

Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing.

4) Partisipasi dan komunikasi

Pembelajaran kooperatif melatih siswa ntuk mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak. Oleh sebab itu

sebelum melakukan kooperatif guru perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi. Misalnya, kemampuan mendengarkan dan kemampuan berbicara, cara menyatakan ketidaksetujuan atau cara menyanggah pendapat orang lain secara santun, tidak memojokkan, cara menyampaikan gagasan dan ide-ide yang dianggapnya baik serta berguna.

Berdasarkan pemaparan di atas tentang prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif mempunyai prinsip-prinsip yaitu a) Prinsip ketergantungan positif, b) Tanggung jawab perseorangan, c) Interaksi tatap muka, d) Partisipasi dan komunikasi.

c. Fase-fase Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok yang melibatkan siswa belajar lebih aktif. Pada pembelajaran tersebut juga terdapat fase-fasenya. Menurut Shoimin (2020 : 46), fase model pembelajaran kooperatif terdiri menjadi enam, yaitu: Fase (1) menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, fase (2) menyampaikan informasi, fase (3) mengorganisasi peserta didik kedalam tim-tim belajar, fase (4) membantu kerja tim dan belajar, fase (5) mengevaluasi dan fase (6) memberikan pengakuan atau penghargaan. Kegiatan guru pada setiap fase dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif.

No	Fase	Kegiatan guru
1	Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, dimana guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
2	Menyajikan informasi.	Menyampaikan informasi, dimana guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bacaan.
3	Mengorganisasi siswa dalam kelompok belajar.	Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar, dimana guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4	Membimbing Kelompok kerja dan belajar.	Membimbing kelompok bekerja dan belajar, dimana guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
5	Evaluasi.	Evaluasi, dimana guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6	Memberi penghargaan	Memberikan penghargaan dimana guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil individu dan kelompok.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan oleh peneliti, pembelajaran dengan model *make a match* diawali dengan pembentukan kelompok. Jika kelas terdiri atas 26 orang bagilah menjadi 2 kelompok besar, yang dinamakan kelompok A dan kelompok B, tiap-tiap kelompok

terdiri atas 13 kelompok kartu pertanyaan dan kelompok karti jawaban terdiri atas 13 orang.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Menurut Shoimin (2020 : 98) Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) adalah model pembelajaran yang diminta siswa mencari pasangan kartu yang merupakan kartu jawaban atau pertanyaan dari materi tertentu dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, model ini memiliki batasan waktu maksimum yang sudah ditentukan sebelumnya. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Hal senada juga dikemukakan Huda (dalam Riyanti & Abdullah 2018 : 442) *Make a match* adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kondisi yang mengasyikkan dengan cara mencari pasangan sembari mempelajari suatu konsep dan topik tertentu.

Sedangkan menurut Shoimin (dalam Riyanti & Abdullah 2018 : 442) *Make a match* ialah model pembelajaran yang menggunakan kartu jawaban dan kartu soal dimana dalam pengaplikasiannya tiap siswa mencari pasangan kartu yang berisi soal maupun jawaban dari materi belajar tertentu. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan 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.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran secara berkelompok yang mengajak siswa untuk memahami konsep dan topik pembelajaran melalui media kartu jawaban dan kartu pertanyaan serta dalam pelaksanaannya memiliki batasan maksimum waktu yang sudah ditentukan sebelumnya dalam suasana yang menyenangkan.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Menurut Huda (dalam Riyanti & Abdullah 2018 : 442) mengemukakan langkah-langkah dari model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
- 2) Guru membagi peserta didik kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan.
- 3) Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu pertanyaan dan kelompok 2 berupa kartu jawaban.
- 4) Guru memberitahukan peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu yang dibawa.

- 5) Guru mengharuskan seluruh anggota kelompok 1 untuk mencari pasangan kartu di kelompok 2. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartunya, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya.
- 6) Apabila waktu telah berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu sudah berakhir dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan berkumpul dengan yang tidak mendapatkan pasangan juga.
- 7) Peserta didik yang bisa menemukan pasangan satu-persatu diminta untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain harus menyimak dan memberi komentar.
- 8) Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai materi.
- 9) Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.

Adapun Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Make a match* menurut Wijanarko (2017 : 56) sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.

- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi *reward*.
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) Demikian seterusnya.
- 8) Kesimpulan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih cepat memahami dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru karena dalam model pembelajaran ini siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat Huda (dalam Riyanti & Abdullah 2018 : 442) dan Wijanarko (2017 : 56), peneliti melakukan beberapa penggabungan sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, (yaitu kartu soal dan jawaban)
- 2) Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan.
- 3) Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu pertanyaan dan

kelompok 2 berupa kartu jawaban.

- 4) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 5) Guru memberitahukan peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu yang dibawa.
- 6) Seluruh anggota kelompok 1 mencari pasangan kartu di kelompok 2. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartunya, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya.
- 7) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi *reward*.
- 8) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 9) Apabila waktu telah berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu sudah berakhir dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan berkumpul dengan yang tidak mendapatkan pasangan juga.
- 10) Peserta didik yang bisa menemukan satu-persatu diminta untuk mempersentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain harus menyimak dan memberi komentar.
- 11) Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai materi.
- 12) Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.

c. Kelebihan dan Kekurangannya Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Make A Match*

Menurut Mulyatiningsih (Dalam Amin dan Sumendak, 2022 : 330-331), model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan dan kelemahan, antara lain:

1) Kelebihannya, antara lain:

- (1) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- (2) Kerjasama antar sesama siswa akan terwujud dengan dinamis.
- (3) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

2) Kelemahannya, antara lain:

- (1) Diperlukan bimbingan guru untuk melakukan pembelajaran.
- (2) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- (3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Menurut Lie (dalam Amin dan Sumendak, 2022 : 330-331), model pembelajaran *Make a match* memiliki kelebihan dan kelemahan, antara lain:

1) Kelebihannya, antara lain:

- (1) Membuat siswa tidak jenuh dalam menerima pelajaran.
- (2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- (3) Mengajak siswa belajar sambil bermain dengan kartu atau mencocokkan pasangan.

- (4) Membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.
- (5) Efektif dan efisien.
- (6) Saat siswa mencari pasangan, siswa juga belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.
- (7) Teknik ini juga bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

2) Kelemahannya, antara lain:

- (1) Membutuhkan waktu yang lebih lama.
- (2) Kelas menjadi ramai.
- (3) Siswa sulit untuk bisa dikondisikan.
- (4) Guru sulit untuk mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi.
- (5) Ada beberapa siswa yang kurang paham terhadap pelajaran karena siswa menganggap sekedar bermain.

4. Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar

a. Media kartu gambar

Menurut Arsyad (2017 : 3) media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2014 : 10).

Menurut Santyasa (dalam Kertiari et al, 2020 : 338) media pembelajaran sebagai salah satu faktor pendukung keberhasilan tujuan pembelajaran memberikan pengaruh yang sangat besar. Oleh karena itu, diperlukan kehati-hatian dalam memilih media pembelajaran, karena media yang tidak sesuai kemungkinan besar akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sederhana yang mudah di buat oleh guru sekolah dasar adalah media pembelajaran berbentuk dua dimensi. Media pembelajaran dua dimensi adalah media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar atau media pembelajaran yang berada pada suatu bidang datar.

Menurut Ristanti (dalam Kertiari et al, 2020 : 338) Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas adalah media kartu gambar. kartu gambar merupakan sebuah media belajar yang dirancang untuk membantu atau mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Berdasarkan penjelasan kartu gambar adalah kumpulan beberapa kartu yang berisi kata dan gambar yang berguna sebagai media belajar penguasaan berkosa kata siswa dan keterampilan dalam berbicara dan mengenal bentuk benda, hewan, dan jenis aktivitas lainnya.

Sedangkan Menurut Utiahman dkk (dalam Gosachi & Japa, 2020 : 155) Kartu gambar merupakan media pembelajaran yang memberikan pengaruh paling besar bagi indera anak dan lebih membantu anak dalam memahami dan mengingat suatu objek. Dengan media kartu gambar, maka

pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan karena dengan kartu gambar siswa akan lebih tertarik dan lebih semangat dalam pembelajaran. “Melalui gambar siswa dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk lebih realistis” dikemukakan oleh Agustini dkk (dalam Gosachi & Japa, 2020 : 155).

Menurut Utami (dalam Gosachi & Japa 2020 : 156) media gambar mempunyai kelebihan mudah didapatkan dan digunakan, murah, jelas, dan dapat mengaktifkan siswa. Kartu gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena “kartu gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pembelajaran” Anggarawati dkk, (dalam Gosachi & Japa 2020 : 156). Dengan menggunakan media kartu gambar, guru lebih bisa menghemat ruang atau tempat karena media gambar menggunakan ruang atau tempat yang tidak terlalu besar dikemukakan oleh Gosachi & Japa (2020 : 156).

Menurut Ristanti, dkk (dalam Kertiari et al, 2020 : 339) Media kartu gambar ini terbuat dari kertas atau karton berukuran 17 x 22 cm yang tengahnya terdapat materi yang sesuai dengan pokok bahasan. Adapun kriteria dalam pemilihan kartu gambar untuk pembelajaran yaitu : 1) mendukung tujuan pencapaian pembelajaran, 2) kualitas artistic, 3) kejelasan dan ukuran yang memadai, dan 4) validitas serta menarik. Kelebihan dari media kartu gambar yaitu 1) sifatnya konkret, lebih realities menunjukkan pokok masalah, 2) dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) dapat memperjelas suatu masalah, 4) harganya murah,

mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa, media kartu gambar sangat membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak dalam penggunaan media kartu gambar dapat membangkitkan rasa ingin tahu kepada siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

b. Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar Menurut Gosachi & Japa (2020 : 156) adalah:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisikan gambar beberapa konsep/ topik yang terdiri dari kartu soal dan jawaban. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa.
- 2) Guru menyampaikan materi kepada siswa.
- 3) Guru membagi siswa menjadi dua kelompok dan menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *make a match*.
- 4) Guru memberikan siswa masing-masing satu buah kartu pertanyaan/kartu jawaban (kelompok pertama mendapatkan kartu soal dan kelompok dua mendapatkan kartu jawaban atau sebaliknya) lalu siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang mereka dapatkan. Siswa mencari pasangan dari kartu yang mereka dapatkan. Siswa yang berhasil mendapatkan pasangan kartu

sebelum waktu habis akan mendapatkan *reward*.

- 5) Guru bersama siswa membahas jawaban maupun soal yang didapatkan masing-masing siswa dan membimbing siswa untuk menarik kesimpulan.
- 6) Guru memberikan *reward* bagi siswa yang menemukan pasangan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan.

Sedangkan menurut Aliputri (2018 : 73) langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Kartu Gambar adalah :

- 1) Guru menyampaikan/mempresentasikan materi pembelajaran.
- 2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B.
- 3) Bagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain, sesuai batasan maksimum waktu yang diberikan.
- 5) Mintalah semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya, mintalah siswa melaporkan diri kepada Anda.
- 6) Jika waktu sudah habis, sampaikan kepada siswa bahwa waktu sudah habis. Bagi siswa yang belum menemukan pasangan, mintalah siswa untuk berkumpul tersendiri.

- 7) Panggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut.
- 9) Panggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kelas yang diterapkan model pembelajaran *Make A Match* dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan model ini menekankan adanya pembelajaran mengenai konsep dengan cara mencari pasangan melalui media kartu gambar.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti melakukan beberapa perubahan sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu gambar yang berisikan gambar beberapa konsep/topik yang terdiri dari kartu soal dan jawaban. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa.
- 2) Guru membagi peserta didik menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan.
- 3) Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu gambar pertanyaan dan kelompok 2 berupa kartu gambar jawaban.

- 4) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu gambar yang dipegang.
- 5) Guru memberitahukan peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu gambar yang dibawa.
- 6) Seluruh anggota kelompok 1 mencari pasangan kartu gambar di kelompok 2. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartu gambar, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya.
- 7) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu gambar sebelum batas waktu diberi *reward*.
- 8) Setelah satu babak kartu gambar dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu gambar yang berbeda dari sebelumnya.
- 9) Apabila waktu telah berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu gambar sudah berakhir dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan berkumpul dengan yang tidak mendapatkan pasangan juga.
- 10) Peserta didik yang bisa menemukan satu-persatu diminta untuk mempersentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain harus menyimak dan memberi komentar.
- 11) Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai materi.
- 12) Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Astiti & Widiana (dalam Sulikah dkk., 2020 : 551-552) Hasil belajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menilai hasil pelajaran yang diberikan guru kepada siswa selama proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai prestasi atau pencapaian yang didapatkan siswa setelah menyelesaikan sejumlah materi pelajaran. Hasil belajar diperoleh siswa setelah siswa melakukan suatu proses yang namanya belajar. Belajar dapat diartikan suatu penguasaan ilmu pengetahuan yang diungkapkan melalui bentuk perubahan tingkah laku, hasil belajar dapat diukur melalui tes hasil belajar yang kemudian akan memperoleh nilai hasil belajar.

Menurut Sumarni (dalam Sulikah dkk., 2020 : 552) hasil belajar adalah berubahnya sikap/tingkah laku individu bukan hanya mengenai perubahan pengetahuan saja akan tetapi juga mencakup kecakapan, kemampuan, sikap, kebiasaan, pengertian, penguasaan yang semuanya harus dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan secara positif serta bersifat berkesinambungan dan permanen. Tujuan dari seseorang belajar disekolah adalah untuk belajar, belajar tentang sesuatu yang dia tidak bisa agar menjadi bisa, dari yang tidak tahu menjadi tahu, ternyata hal seperti demikian mampu memengaruhi sikap, pikiran dan tingkah lakunya, sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya pernyataan tersebut

berkaitan dengan definisi hasil belajar Menurut Muhammad Iqbal Ma'ruf, et al., (dalam Sulikah dkk., 2020 : 552) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil apa yang telah dipelajari dan diketahui yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Untuk itu upaya dapat mengetahui tingkat keberhasilan suatu pembelajaran diperlukan suatu tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar berupa nilai sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Dari nilai hasil belajar ini dapat dijadikan suatu evaluasi untuk guru apakah pembelajaran yang selama ini dilakukan sudah mencapai tujuan yang diinginkan, serta untuk mengetahui apakah metode dan model pembelajaran yang diterapkan mampu mendukung atau tidak proses pembelajaran. Dengan demikian perlu adanya suatu penelitian dengan tujuan untuk mengidentifikasi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang maksimal tidak hanya diukur dari kecerdasan atau nilai yang tinggi, akan tetapi kemampuan dalam aspek afektif dan psikomotor siswa juga merupakan hasil dari belajar siswa. Jadi bahwasanya hasil belajar adalah suatu yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses belajar yang dapat diukur dengan tes untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang nampak pada perilaku siswa.

b. Macam – Macam Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2016 : 48), ada 3 kategori hasil belajar atau

bisa dikenal dengan "ranah" (terjemahan dari dominan), yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ketiga ranah tersebut kemudian terkenal dengan sebutan taksonomi bloom. Ranah-ranah tersebut secara singkat, yaitu sebagai berikut:

1. Ranah kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif (*Cognitive Domain*) meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual. Bloom membagi tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkatan itu adalah mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

2. Ranah psikomotor (*Psychomotor Domain*)

Ranah psikomotor (*Psychomotor Domain*) yaitu, secara singkat ranah psikomotor berkaitan dengan hasil belajar yang menyangkut gerakan-gerakan otot. Taksonomi hasil belajar psikomotorik menjadi enam yaitu, persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreatifitas.

3. Ranah afektif (*Affective Domain*)

Berkenaan dengan sikap, apresiasi, dan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Bloom membagi ranah afektif menjadi lima aspek, yaitu: Penerimaan (A1), partisipasi (A2), penilaian

(A3), organisasi (A4) dan karakteristik (AS).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa melalui proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan pada aspek kognitif, berupa perubahan peningkatan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari, perubahan pada aspek afektif yaitu perubahan pada tingkah laku dan perubahan pada aspek psikomotorik yaitu perubahan yang menunjukkan meningkatnya keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Sehingga membantu siswa mewujudkan potensinya. Aspek yang akan diukur pada hasil belajar siswa yaitu tentang hasil belajar ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1), dan pemahaman (C2).

B. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Gosachi & Japa, 2020) dengan judul penelitian model pembelajaran Make A Match berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD. Jenis penelitian adalah eksperimen semu (Quasi Eksperiment) dengan desain post-test only control group design. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD yang berjumlah 70 siswa. Penentuan sampel penelitian dilakukan dengan teknik sampling purposive. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan menggunakan metode tes

objektif berupa tes pilihan ganda. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial yaitu uji-t. Berdasarkan analisis deskriptif, diperoleh bahwa rerata skor kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan rerata kelompok kontrol (19,47 17,59). Uji-t diperoleh hasil bahwa $t = 2,65$, dan p (taraf signifikan 5%) = 1,995. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media Kartu Gambar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Lab Singaraja. Model model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media Kartu Gambar dapat diaplikasikan pada pelajaran matematika di sekolah dasar sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal pada pelajaran matematika.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Kondolele dkk., 2022 : 51) dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Katolik 14 ST Paulus Manado Berdasarkan penelitian tersebut dapat diperoleh bahwa, Pencapaian hasil siswa siklus I 57,64%, siklus II memperoleh hasil 85,00%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Katolik 14 ST Paulus Manado. Maka di sarankan bahwa dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih melatih siswa dengan menggunakan model atau pendekatan pembelajaran yang

bervariasi.

Sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SDN 35 Pagambiran”.

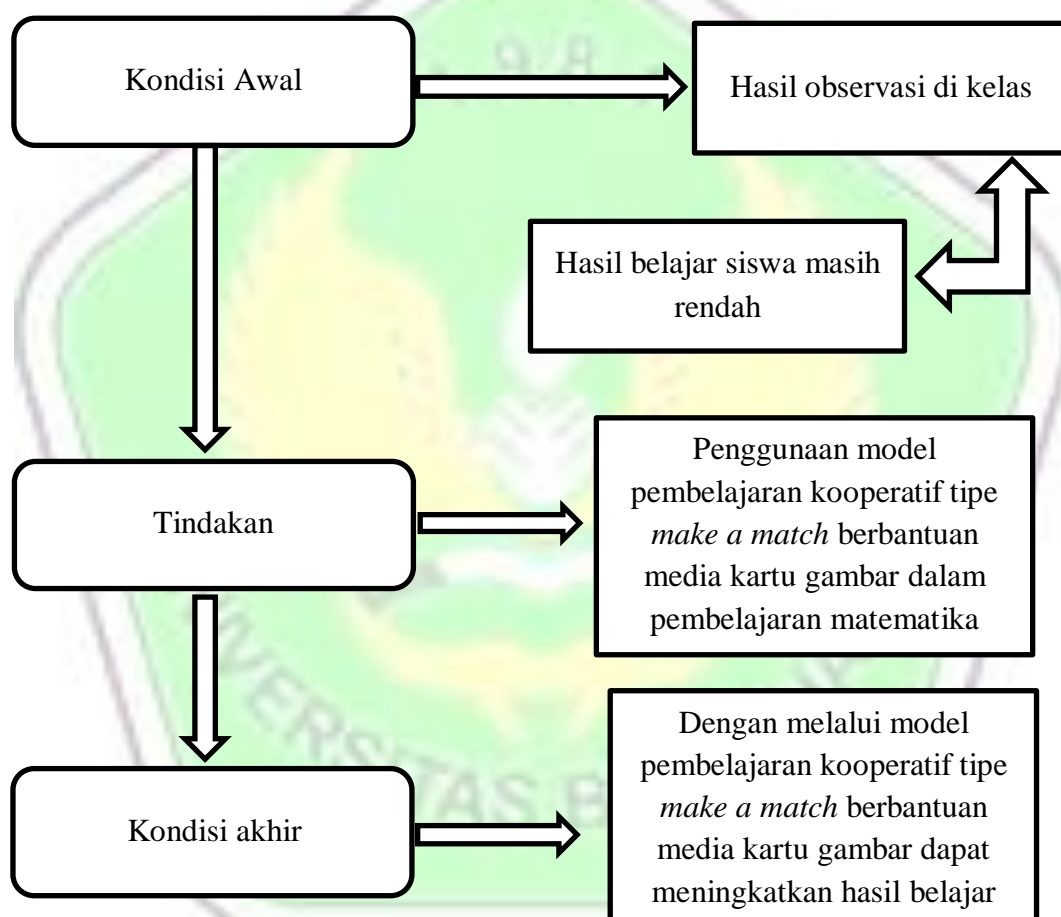
C. Kerangka Konseptual

Setiap orang yang melakukan aktivitas selalu ingin mengetahui hasil dari aktivitasnya. Hal ini juga berlaku pada kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui hasil tersebut, guru perlu melakukan penilaian terhadap kemampuan siswa. Guru perlu memperhatikan tahap perkembangan berpikir anak agar dapat mengeksplorasi model pembelajaran yang sesuai untuk pengajaran matematika pada siswa kelas IV SD. Salah satu pendekatan yang mungkin dilakukan adalah dengan memilih model pembelajaran yang memberikan kesempatan sebesar-besarnya kepada siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuan siswa serta dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar. Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar ini karena anak sekolah dasar cenderung senang menyukai permainan. Karakteristik model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar erat kaitannya dengan karakteristik siswa yang suka bermain. Artinya siswa memperdalam pemahamannya terhadap topik yang disajikan

melalui permainan mencari pasangan yang menyenangkan sehingga pemahamannya akan bertahan lama, bukan hilang begitu saja. Peneliti memilih model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa berdasarkan karakteristik siswa usia sekolah dasar suka bermain.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan dalam bagan 1.



Bagan 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan kajian teori, dapat dirumuskan hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut “Melalui Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan kartu gambar

dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN 35 Pagambiran”.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Saad & BouJaoude (dalam Sa'o dkk, 2023 : 132) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode untuk mencari tahu apa yang terbaik yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan pembelajaran siswa. Dalam prosesnya PTK merupakan sarana penelitian yang sangat baik bagi para guru dalam mengembangkan potensinya dalam pengajaran yang baik secara umum tentang isi, tingkat, keterampilan siswa dan gaya belajar, untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan terhadap hasil pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan. Hal ini terjadi karena kegiatan tersebut dilakukan hanya di dalam kelas guru itu sendiri, dan siswa sendirilah yang ikut serta dalam kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi tersebut. Dengan cara ini diperoleh umpan balik yang sistematis mengenai kegiatan yang dilakukan selama kegiatan belajar mengajar. Penelitian tindakan kelas dilakukan karena adanya permasalahan dalam pembelajaran dan mencari solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara garis besarnya pelaksanaan penelitian (PTK) di lakukan dalam beberapa siklus dengan 4 tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*) berisi tentang tujuan atau kompetensi yang

harus tercapai serta perlakuan khusus yang akan dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Komponen ini mungkin juga mencakup permasalahan yang akan diteliti.

2. Pelaksanaan (*acting*) adalah pelaksanaan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran, dan guru harus berperan dalam memberdayakan siswa agar menjadi agent of change bagi diri dan kelas.
3. Pengamatan (*observing*) adalah kegiatan observasi (pengumpulan data) tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan tindakan yang telah disiapkan.
4. Refleksi (*reflecting*) adalah kegiatan dimana guru mengkaji secara kritis perubahan yang dilakukan pada saat tindakan.

B. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 35 Pagambiran yang terdaftar pada semester II tahun ajaran 2023/2024, dengan jumlah 27 orang siswa, yaitu 13 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 35 Pagambiran. Tempat penelitian dilakukan atas dasar pertimbangan bahwa sekolah menerima inovasi pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Di samping itu, sekolah juga belum pernah menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan media kartu

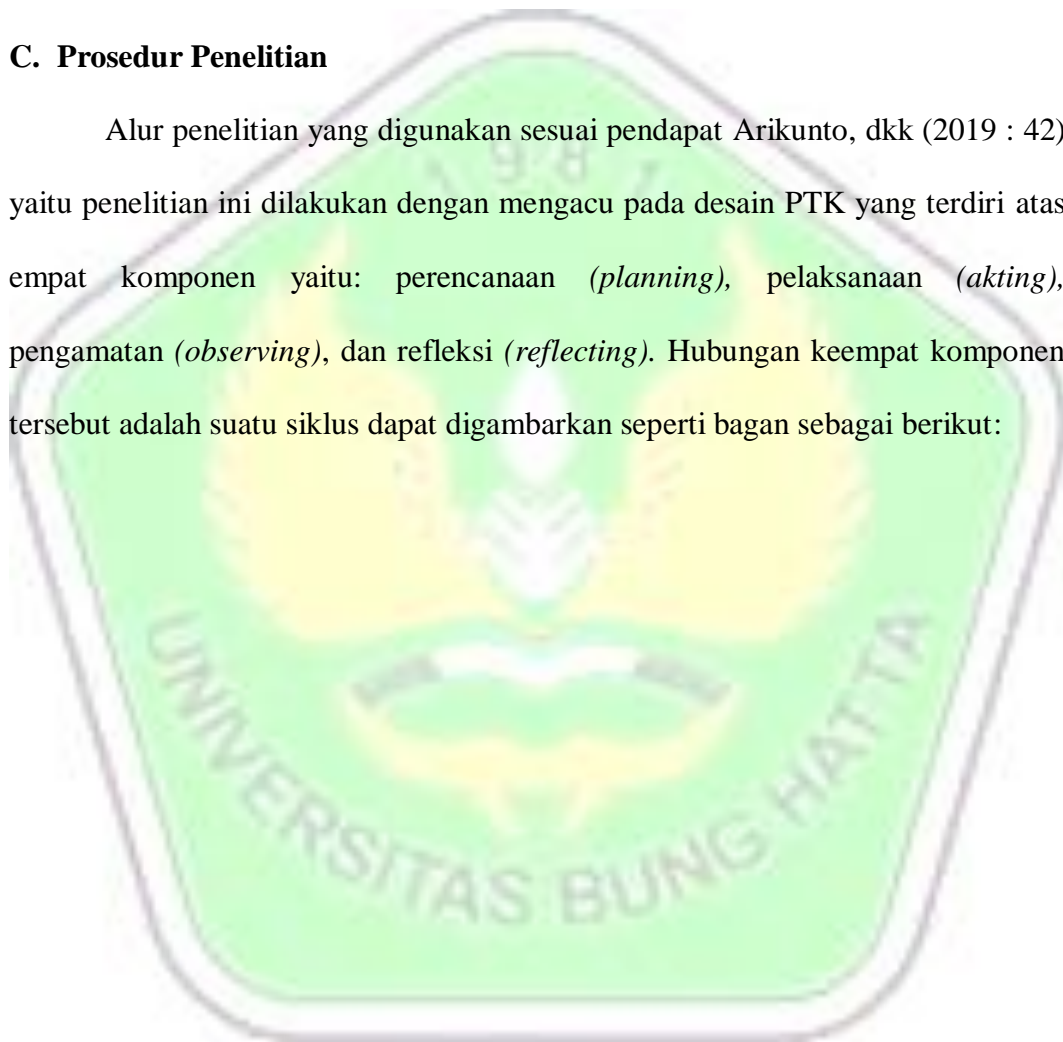
gambar dalam pembelajaran matematika.

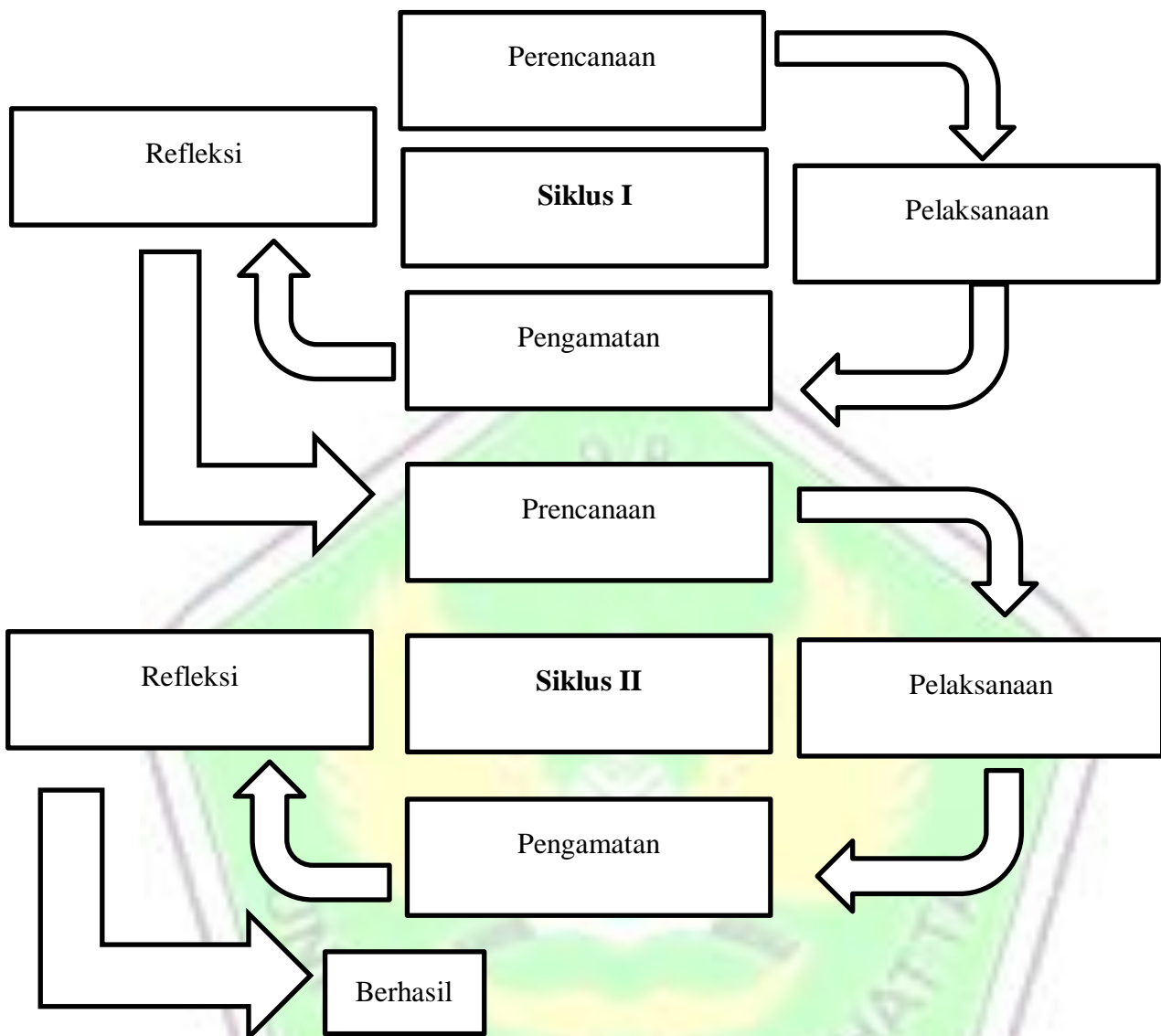
3. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun 2023/2024 terhitung dari waktu perencanaan sampai penulisan hasil penelitian di kelas IV SDN 35 Pagambiran.

C. Prosedur Penelitian

Alur penelitian yang digunakan sesuai pendapat Arikunto, dkk (2019 : 42) yaitu penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada desain PTK yang terdiri atas empat komponen yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen tersebut adalah suatu siklus dapat digambarkan seperti bagan sebagai berikut:





Bagan 2. Alur Penelitian Tindakan Kelas oleh Arikunto (2019 : 42)

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, dimana satu siklusnya terdiri dua kali pertemuan. Apabila indikator keberhasilan pada siklus pertama belum tercapai, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus dua. Pada siklus dua peneliti memfokuskan dalam memperbaiki permasalahan pada siklus satu.

Ada empat tahap prosedur penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

1. Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rencana dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan. Adapun perencanaan tersebut sebagai berikut:

- a. Meminta izin kepada sekolah untuk dapat melakukan penelitian di sekolah tersebut.
- b. Membawa surat izin penelitian ke sekolah yang akan dilakukan penelitian.
- c. Menyiapkan modul yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- d. Menyiapkan alat, bahan dan media pembelajaran.
- e. Menyusun alat perekam data berupa lembaran observasi, format pencatatan lapangan, dokumentasi, dan tes.
- f. Membuat soal yang dipergunakan dalam pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dimulai dari pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun, yaitu pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan model Kooperatif Tipe *Make A Match*. Kegiatan yang dilaksanakan seperti berikut:

a. Pendahuluan

- 1) Guru menyapa siswa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.
- 2) Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-

masing di pimpin oleh salah satu siswa.

- 3) Guru meminta siswa memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.
- 4) Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Fase 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran

1. Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik mengenai bangun datar.
2. Guru menampilkan gambar bangun datar dan siswa diminta mengamati gambar yang ditampilkan guru.
3. Siswa disajikan pertanyaan sesuai materi tentang bangun datar.
4. Guru menjawab pertanyaan dari siswa.
5. Guru akan menjelaskan permainan menggunakan model *make a match* berbantuan media kartu gambar.

Fase 2. Guru menerapkan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar

1. Guru menyiapkan beberapa kartu gambar yang berisikan gambar beberapa konsep/topik yang terdiri dari kartu soal dan jawaban. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa.
2. Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan.
3. Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu gambar pertanyaan dan

kelompok 2 berupa kartu gambar jawaban.

4. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu gambar yang dipegang.
5. Guru memberitahukan peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu gambar yang dibawa.
6. Seluruh anggota kelompok 1 mencari pasangan kartu gambar di kelompok 2. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartunya, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya.
7. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi *reward*.
8. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu gambar yang berbeda dari sebelumnya.
9. Apabila waktu telah berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu sudah berakhir dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan berkumpul dengan yang tidak mendapatkan pasangan juga.
10. Peserta didik yang bisa menemukan satu-persatu diminta untuk mempersentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain harus menyimak dan memberi komentar.
11. Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai mater.
12. Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan.
- 2) Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran.
- 3) Guru menginformasikan pembelajaran yang akan datang.
- 4) Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh observer, ditulis dalam lembar observasi. Pengamatan dilakukan secara terus menerus dari siklus I sampai siklus II dan diadakan refleksi, untuk perencanaan siklus berikutnya. Yang diamati adalah guru dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam proses pembelajaran di kelas.

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan menelaah secara kritis perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, suasana kelas, dan guru. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti/penulis mencoba mengatasi kekurangan/kelemahan yang timbul dari tindakan yang dilakukan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai maka akan dilakukan refleksi.

D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan menunjuk pada suatu kegiatan yang sengaja dilakukan dengan metode pembelajaran tertentu. Dengan demikian indikator keberhasilan adalah alat untuk mengukur suatu kegiatan yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan jika meningkatnya keberhasilan

klasikal sebesar 75% siswa telah mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yakni 80.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu:

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi guru ini digunakan untuk mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran Matematika melalui model Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan kartu gambar pada kelas IV SDN 35 Pagambiran. Lembar observasi ini terdapat aspek-aspek yang diamati oleh observer berkaitan dengan cara guru dalam menyampaikan pembelajaran Matematika di dalam kelas. Aspek yang diamati disini seperti cara guru membuka pembelajaran, menyajikan materi, serta bagaimana cara guru menerapkan model Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan kartu gambar di dalam kelas.

2. Lembar Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dirancang untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan. Tes yang diberikan kepada siswa terbentuk tes objektif dan essay. Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik mengumpulkan data dengan

cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau ditulis.

2. Tes Tertulis

Tes Tertulis digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi selama proses belajar mengajar dalam kelas. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang valid dan akurat atas kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran Matematika.

G. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Aktivitas Guru

Hasil analisis data aktivitas guru diambil dari lembar observasi yang diisi selama proses pembelajaran dan analisis dengan rumus Purwanto, (2010) sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

S : Nilai yang dicari

R : Jumlah skor aktivitas guru

N : Skor maksimal aktivitas guru

Tabel 3. Kriteria taraf keberhasilan aktivitas siswa

Aktivias (%)	Kriteria
86-100	Sangat baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
≤ 54	Kurang Sekali

Sumber: Purwanto (2010).

b. Analisis Data Hasil Belajar

Analisis ini dilakukan untuk melihat dan memperoleh data agar mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar melalui penerapan Model Pembelajaran *Make A Match*. Analisis ini menggunakan rumus Purwanto, (2010) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

NP : Nilai yang dicari

R : Jumlah siswa yang tuntas

SM : Jumlah seluruh siswa

Tabel 4. Kriteria taraf keberhasilan hasil belajar

Aktivitas (%)	Kriteria
80 – 100	Sangat baik
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang
≤ 40	Kurang Sekali

Sumber: Purwanto (2010)

Dari data hasil belajar yang diperoleh dikatakan meningkat apabila hasil belajar yang diperoleh dari siklus II lebih tinggi dari siklus I. Setelah diadakan tes pada akhir pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan di sekolah yaitu 80. Hal ini berarti melalui penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar Matematika Kelas IV SDN 35 Pagambiran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Berdasarkan dengan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pelaksanaan penelitian dilakukan melalui empat tahap yaitu : tahap perencanaan (*planning*), tahap tindakan (*acting*), tahap observasi (*observing*), dan tahap refleksi (*reflecting*). Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, dimana setiap siklus dilaksanakan dua pertemuan dan di akhiri dengan tes akhir pada masing-masing siklus.

Penelitian dilaksanakan di SDN 35 Pagambiran. Adapun subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa yang mana 13 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar. Siklus I dilaksanakan dengan dua pertemuan, yaitu pertemuan I pada Hari Selasa tanggal 30 Januari 2024 pukul 08.00 – 10.00 WIB dan pertemuan II pada Hari Kamis 1 Februari 2024 pukul 08.00 – 10.00 WIB, kemudian diakhiri dengan tes akhir siklus I pukul 10 : 30 – 11 : 30 WIB. Karena siklus I masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas dan belum terlihat peningkatan, maka perlu refleksi yang dilakukan guru pada siswa.

Selanjutnya dilaksanakan siklus II dengan dua pertemuan, yaitu pertemuan I dilaksanakan pada Hari Selasa tanggal 6 Februari 2024 pukul

08.00 - 10.00 WIB dan pertemuan II pada Hari Rabu tanggal 7 Februari 2024 pukul 08.00 - 10.00 , kemudian diakhiri dengan tes akhir siklus II pada pukul 10.30 – 11.30 WIB. Pengamatan penelitian ini, diamati oleh ibu Jusminar, S.Pd.

Hasil penelitian ini diperoleh dari lembar observasi guru dan hasil tes akhir siklus. Lembar observasi aktivitas guru dilakukan untuk menilai peneliti yang mengelola pembelajaran secara keseluruhan dengan menggunakan model pembelajaran yang akan meningkatkan hasil belajar siswa yang diamati langsung oleh ibuk Jusminar, S.Pd. Sedangkan tes digunakan untuk melihat hasil belajar kognitif (pengetahuan) siswa. Tes akhir siklus dilakukan pada hari ketiga atau pada akhir siklus I dan II, tes ini dilakukan untuk melihat hasil pemerolehan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran.

B. Analisis Data

1. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum menerapkan tindakan pada siklus I, peneliti mendiskusikan terlebih dahulu bersama guru kelas IV SDN 35 Pagambiran. Selanjutnya untuk memulai pembelajaran, peneliti telah menyiapkan Modul Pembelajaran yang telah di setujui oleh guru kelas seperti tercantum pada lampiran III halaman 103 dan lampiran V halaman 116. Kemudian menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban. Serta mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dengan guru kelas observer seperti tercantum pada Lampiran II halaman 98 dan

lampiran IV halaman 111. Materi pokok pada siklus I yang telah ditentukan adalah bangun datar segibanyak (beraturan dan tak beraturan) yang mengacu pada buku guru kelas IV. Berdasarkan perencanaan yang telah terurai di atas maka pelaksanaannya mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk lebih jelas, pelaksanaan pembelajaran diuraikan sebagai berikut :

b. Pelaksanaan (tindakan)

Pertemuan ke-1

Hari/Tanggal : Selasa, 30 Januari 2024

Alokasi Waktu : Pertemuan ke-1 (2 x 35 JP)

Bab 5 : Bangun Datar

Sub Unit 1 : Bangun Datar Segi Banyak (beraturan)

1) Kegiatan awal

Pada pertemuan I siklus 1, untuk mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa siswa, menanyakan kabar siswa, guru memeriksa kebersihan kelas, berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa. kemudian guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan materi yang akan di pelajari, berikut gambarannya :

Guru : Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu, selamat pagi anak-anak ibu semua?

Siswa : Waalaikumussalam Warahmatullhi Wabarakatu. selamat pagi juga Ibu. (siswa menjawab secara serentak).

Guru : Bagaimana kabar anak anak ibu pada pagi hari. ini? Sudah siap untuk belajar?

Siswa : Alhamdulillah luar biasa tetap semangat. Allahuakbar! (dengan semangat siswa menjawab). Sudah bu!

Guru : Baik, sebelum memulai pelajaran kita hari ini, coba periksa apakah kelas nya sudah bersih, apakah masih ada sampah di dekat meja dan kursinya?

Siswa : (siswa memeriksa dan mengambil sampah yang ada di dekat meja dan kursi mereka).

Guru : Baik kelas kita sudah bersih dan rapi, selanjutnya duduk kembali dengan rapi, ketua kelas pimpin untuk berdoa ya! (siswa berdoa bersama)

Guru : Baik tadi kita sudah berdoa, kelas sudah rapi anak- anak ibu juga sudah duduk dengan rapi. Sekarang agar anak ibu semua semangat ayo kita nyanyi lagu daerah.

Siswa : Yeay baik bu (semua siswa bernyanyi dengan riang dan semangat).

Guru : Oke baik, setelah bernyanyi tadi di pagi yang cerah ini kita harus semangat dan tidak boleh loyo ya. selanjutnya ibu akan bacakan tujuan pembelajaran kita hari ini. Kita akan belajar tentang “Bangun Datar Segibanyak (beraturan). (guru membacakan tujuan pembelajaran)

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Modul, yaitu pertama dengan memaparkan gambar bangun datar di depan kelas. Guru membimbing siswa untuk menentukan benda yang berbentuk bangun datar segibanyak serta ciri-ciri bangun datar segi banyak. Bangun segi banyak ada yang beraturan dan tak beraturan. Siswa menanggapi pertanyaan guru pada saat

membahas materi menentukan segi banyak beraturan. Berikut gambarannya :

Guru : Anak-anak ibu, sebelumnya ibu ingin bertanya apa sajakah benda yang berbentuk bangun datar segibanyak yang ada disekitar kalian?

Siswa : Meja bu, papan tulis bu, buku bu (jawab beberapa siswa)

Guru : iya betul sekali, yang dikatakan anak-anak ibu itu semua termasuk bangun datar segi banyak. Sekarang ibu mau bertanya siapa yang bisa memberi contoh bangun datar segibanyak?

Siswa : Bangun datar segi banyak itu seperti segitiga, persegi, atau segilima ya, Bu? (Jawab Atirah)

Guru : Betul sekali! Namun, hari ini kita akan fokus pada segi banyak yang memiliki sisi dan sudut yang sama panjang dan sama besar. Contohnya seperti segitiga, segi empat, segi lima, segienam. (dengan menunjukkan gambar didepan kelas).

Siswa : Mengamati penjelasan dari guru serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru menjelaskan tentang bangun datar segi banyak beraturan. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai masalah yang disajikan oleh guru.

Siswa : Izin bertanya bu! (jawab Naila)

Guru : Iya bagus, silahkan nak.

Siswa : Apakah segi delapan itu termasuk segi banyak beraturan juga bu? dan ciri-ciri nya sama bu?

Guru : Iya nak, Segi delapan juga termasuk segi banyak beraturan karna memiliki sisi sama panjang dan sudut yang sama besar coba perhatikan gambar yang ibu pegang! Apakah ada yang bisa memberikan contoh segilima?

Siswa : Segilima memiliki lima sisi yang sama panjang dan lima sudut yang sama besar, Bu. (Beberapa siswa menjawab)

Guru : Benar sekali.. anak-anak ibu semua sudah mengerti tentang bangun datar segi banyak beraturan?

Siswa : Sudah, Buu (siswa menjawab dengan serentak)

Setelah selesai menjelaskan materi pelajaran dan bertanya jawab seputar materi, kemudian guru mengajak siswa untuk melakukan permainan kartu gambar dan siswa dibagi menjadi 2 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 13 orang kelompok A mendapatkan kartu pertanyaan sedangkan kelompok B mendapatkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan sesuai kartu yang dipegang menurut langkah-langkah model *make a match*. Berikut gambarannya :

Guru : Baiklah jika anak-anak ibu sudah paham maka kita akan melanjutkan pembelajaran kita dengan bermain, ibu akan membagi kalian menjadi 2 kelompok ada kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban (guru memberi arahan kepada siswa terkait kegiatan yang akan dilaksanakan)

Guru : Untuk membagi kelompoknya ibu minta kalian berhitung 1-2!

Siswa : Baik bu...(siswa diarahkan untuk menghitung dari 1-2 di mulai dari sebelah kanan).

Guru : Sekarang yang mendapatkan no 1 ditandai kelompok A dan berdiri di sebelah kanan ibu dan yang dapat no 2 ditandai kelompok B dan berdiri di sebelah kiri ibu. (Baris saling berhadapan).

Siswa : Baik bu... (siswa bersama-sama untuk berdiri sesuai no urutan/kelompok masing-masing).

Guru : Jika semuanya sudah berdiri sesuai no dan kelompok masing-masing ibu akan memberikan kartu untuk kelompok A yaitu kartu pertanyaan dan untuk kelompok B kartu jawaban. Paham semuanya?

Siswa : Paham bu...(siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Baiklah setelah ibu bagikan kartu jawaban dan kartu soal ibu minta kalian mencari pasangan kalian sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang kalian dapatkan.

Siswa : Baik bu... (siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Nah, sebelum itu ibu akan menghitung 1-3 baru semuanya bergerak untuk mencari pasangan ya... dan siapa 3 pasang yang paling pertama mendapatkan pasangannya sebelum batas waktu yang telah ibu tetapkan akan ibu beri *reword* bagi yang tidak mendapat pasangan ataupun yang salah maka akan ibu beri waktu untuk mencari pasangannya. Setuju anak-anak? (setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang)

Siswa : Setuju bu...(Siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Sekarang silahkan cari pasangan kalian (Guru menghitung 1-3).

Siswa : Mulai mencari pasangan masing-masing.

Guru : Yang sudah mendapatkan pasangan boleh duduk dengan pasangannya terlebih dahulu! (Guru mengasingkan di sebelah kanan 3 pasangan yang paling tercepat).

Siswa : Siswa tetap lanjut mencari sesuai dengan pasangannya.

Guru : Baiklah waktu habis, silahkan duduk semuanya!

Siswa : Baik bu...

Guru : Ada yang belum mendapatkan pasangan?

Siswa : Tidak bu...(Siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Baiklah jika semuanya sudah mendapatkan pasangan, ibu minta 3 pasangan yang tercepat terlebih dahulu mempresentasikan hasil diskusinya ke depan secara bergantian. (Guru memberikan *reword* berupa pena kepada 3 pasangan tercepat).

Siswa : Baik bu...Siswa menjawab dengan antusias (kemudian lanjut siswa yang lain mempresentasikan hasil diskusi mereka secara bergantian).

Guru : Bagaimana pasangan lain, apa ada yang ingin menanggapi hasil presentasi teman-temannya di depan?

Siswa : Tidak bu...(jawab siswa serentak).

Setelah selesai permainan pada babak pertama selanjutnya guru melanjutkan permainan ke- babak kedua dengan cara menukarkan kartu gambar dan mencocokkan kembali kartu, sehingga tiap-tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda. Berikut gambarannya :

Guru : Sekarang kita lanjutkan lagi permainannya akan tetapi ibu akan menukar kartu yang tadinya kelompok A mendapatkan kartu pertanyaan maka sekarang ibu akan tukar dengan kartu jawaban begitu juga dengan kelompok B. (Kemudian guru membagikan kartu tersebut).

Guru : Sekarang ibu hitung 1-3 kalian mulai mencari pasangan yaa.

Siswa : Baik bu...(Jawab siswa serentak)

Guru : Sama kayak tadi permainannya ya... yang udah dapat pasangan silahkan duduk berpasangan masing-masing.

Siswa : Iya bu (jawab siswa serentak).

Guru : Nah sekarang sudah dapat pasangan semuanya?

Siswa : Sudah buu...

Guru : Nah, baiklah sekarang 3 pasangan yang tercepat maju pertama untuk mempresentasikan hasil diskusinya nanti dilanjutkan dengan pasangan yang lain! (Guru memberikan reward berupa pensil untuk 3 pasangan tercepat).

Siswa : (Siswa dengan semangat maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya bersama pasangannya).

Guru : Bagaimana pasangan lain, apa ada yang ingin menanggapi hasil presentasi teman-temannya di depan?

Siswa : Tidak Buu...

Guru : Baiklah jika semuanya sudah berkesempatan maju maka kita cukupkan saja dua kali pertemuan kita dan akan kita lanjutkan pada pertemuan selanjutnya.

Siswa : Baik bu...

3) Kegiatan penutup

Pada kegiatan akhir ini guru menunjuk salah satu siswa. untuk menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru.

Guru : Anak-anak ibu, siapa yang bisa menyebutkan apa saja bangun datar yang berbentuk segibanyak beraturan dan cirinya?

Siswa : Segilima, segienam, segitiga bu. ciri-cirinya memiliki panjang sisi-sisi yang sama dan besar sudut-sudut segibanyak adalah sama. (Jawab Fauzan)

Guru : Ya pintar anak ibu, sudah paham anak-anak ibu semuanya?

Siswa : Sudah bu,

Guru : Jadi, untuk mengetahui segibanyak beraturan itu bisa anak-anak ibu lihat sisi dan sudut dari bangun datar tersebut, apabila panjang sisi bangun datar segibanyak tersebut sama dan besar sudut bangun datar segibanyak tersebut sama besar. Nah itu lah yang dinamakan bangun datar segibanyak beraturan.

Kemudian diakhiri dengan menutup pembelajaran dengan menyampaikan gambaran materi pada pertemuan berikutnya yang dilaksanakan pada hari Kamis 1 Februari 2024 dengan materi segibanyak yang tak beraturan.

Guru : Kepada ketua kelas silahkan memimpin doa!

Siswa : (Siswa berdoa bersama dan mengucapkan salam).

Guru : waalaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh.

Pertemuan ke-2

Hari/Tanggal : Kamis, 1 Februari 2024

Alokasi Waktu : Pertemuan ke-2 (2 x 35 JP)

Bab 5 : Bangun Datar

Sub Unit 1 : Bangun Datar Segi Banyak (tak beraturan)

a. Pendahuluan

Pada pertemuan II siklus I, untuk mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa siswa, menanyakan kabar siswa, guru memeriksa kebersihan kelas, berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa. kemudian guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan materi yang akan di pelajari, berikut gambarannya :

Guru : Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu, selamat pagi anak-anak ibu semua?

Siswa : Waalaikumussalam Warahmatullhi Wabarakatu. selamat pagi juga Ibu. (siswa menjawab secara serentak).

Guru : Bagaimana kabar anak anak ibu pada pagi hari. ini? Sudah siap untuk belajar?

Siswa : Alhamdulillah luar biasa tetap semangat. Allahuakbar! (dengan semangat siswa menjawab). Sudah bu!

Guru : Baik, sebelum memulai pelajaran kita hari ini, coba periksa apakah kelas nya suah bersih, apakah masih ada sampah di dekat meja dan kursinya?

Siswa : (siswa memeriksa dan mengambil sampah yang ada di dekat meja dan kursi mereka).

Guru : Baik kelas kita sudah bersih dan rapi, selanjutnya duduk kembali dengan rapi, ketua kelas pimpin untuk berdoa ya! (siswa berdoa bersama).

Guru : Baik tadi kita sudah berdoa, kelas sudah rapi anak- anak ibu juga sudah duduk dengan rapi. Sekarang agar anak ibu semua semangat ayo kita nyanyi lagu daerah.

Siswa : Yeay baik bu (semua siswa bernyanyi dengan riang dan semangat).

Guru : Oke baik, setelah bernyanyi tadi di pagi yang cerah ini kita harus semangat dan tidak boleh loyo ya. selanjutnya ibu akan bacakan tujuan pembelajaran kita hari ini. Kita akan belajar tentang “Bangun Datar Segibanyak (tak beraturan). (guru membacakan tujuan pembelajaran)

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Modul, yaitu pertama dengan memaparkan gambar bangun datar di depan kelas. Guru mengulas sedikit pembelajaran kemarin, Guru membimbing siswa untuk menentukan bangun datar segi banyak tak beraturan. Siswa menanggapi pertanyaan guru pada saat membahas materi menentukan segi banyak tak beraturan. Berikut gambarannya:

Guru : Anak-anak ibu, sebelumnya ibu ingin bertanya tentang pembelajaran kita kemarin, apa saja bangun datar segibanyak beraturan?

Siswa : Bangun datar segi banyak itu seperti segitiga, segiempat. atau segilima buu. (Jawab Fatih)

Guru : Iya betul.

Guru : Anak-anak ibu, ibu ingin bertanya apa sajakah benda yang berbentuk bangun datar segibanyak tak beraturan yang ada disekitar kalian?

Siswa : Meja bu, papan tulis bu, buku bu, pengapus (jawab beberapa siswa).

Guru : Iya betul sekali, yang dikatakan anak-anak itu semua termasuk bangun datar segi banyak tak beraturan . Sekarang ibu mau bertanya siapa yang bisa memberi contoh bangun datar segibanyak tak beraturan?

Siswa : Bangun datar segi banyak itu seperti persegi panjang, layang-layang Bu? (Jawab Salsa)

Guru : Betul sekali...Namun, hari ini kita akan fokus pada segi banyak yang memiliki sisi dan sudut yang tidak sama panjang dan tidak sama besar. Contohnya seperti layang-layang, persegi panjang, trapesium, jajaran genjang, belah ketupat. (dengan menunjukkan gambar didepan kelas).

Siswa : Mengamati penjelasan dari guru serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru menjelaskan tentang bangun datar segi banyak beraturan tak beraturan. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai masalah yang disajikan oleh guru.

Siswa : Izin bertanya bu! (jawab Amel)

Guru : Iya bagus, silahkan nak.

Siswa : Apa beda segibanyak beraturan dan tak beraturan itu bu?

Guru : Segi banyak beraturan itu memiliki sisi sama panjang dan sudut yang sama besar coba sedangkan yang tak beraturan memiliki sisi tidak sama panjang dan sudut yang tidak sama besar. ibu ingin bertanya apakah persegi panjang itu termasuk segibanyak beraturan apa tidak tak beraturan?

Siswa : Segibanyak tak beraturan bu, karna sisi dan sudut tidak ada yang sama bu.

Guru : Benar sekali.. anak-anak itu semua sudah mengerti tentang bangun datar segi banyak tak beraturan?

Siswa : Sudah, Buu (siswa menjawab dengan serentak).

Setelah selesai menjelaskan materi pelajaran dan bertanya

jawab seputar materi, kemudian guru mengajak siswa untuk melakukan permainan kartu gambar dan siswa dibagi menjadi 2 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 13 orang kelompok A mendapatkan kartu pertanyaan sedangkan kelompok B mendapatkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan sesuai kartu yang dipegang menurut langkah-langkah model *make a match*. Berikut gambarannya :

Guru : Baiklah jika anak-anak ibu sudah paham maka kita akan melanjutkan pembelajaran kita dengan bermain seperti pertemuan sebelumnya dan ibu akan membagi kalian menjadi 2 kelompok ada kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban (guru memberi arahan kepada siswa terkait kegiatan yang akan dilaksanakan).

Guru : Untuk membagi kelompoknya ibu minta kalian berhitung 1-2!

Siswa : Baik bu...(siswa diarahkan untuk menghitung dari 1-2 di mulai dari sebelah kanan).

Guru : Sekarang yang mendapatkan no 1 ditandai kelompok A dan berdiri di sebelah kanan ibu dan yang dapat no 2 ditandai kelompok B dan berdiri di sebelah kiri ibu. (Baris saling berhadapan).

Siswa : Baik bu... (siswa bersama-sama untuk berdiri sesuai no urutan/kelompok masing-masing).

Guru : Jika semuanya sudah berdiri sesuai no dan kelompok masing-masing ibu akan memberikan kartu untuk kelompok A yaitu kartu pertanyaan dan untuk kelompok B kartu jawaban. Paham semuanya?

Siswa : Paham bu...(siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Baiklah setelah ibu bagikan kartu jawaban dan kartu soal ibu minta kalian mencari pasangan kalian sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang kalian dapatkan.

Siswa : Baik bu... (siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Nah, sebelum itu ibu akan menghitung 1-3 baru semuanya bergerak untuk mencari pasangan ya... dan siapa 3 pasang yang paling pertama mendapatkan pasangannya sebelum batas waktu yang telah ibu tetapkan akan ibu beri *reword* bagi yang tidak mendapat pasangan ataupun yang salah maka akan ibu beri waktu untuk mencari pasangannya. Setuju anak-anak? (setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang).

Siswa : Setuju bu...(Siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Sekarang silahkan cari pasangan kalian (Guru menghitung 1-3).

Siswa : Mulai mencari pasangan masing-masing.

Guru : Yang sudah mendapatkan pasangan boleh duduk dengan pasangannya terlebih dahulu! (Guru mengasingkan di sebelah kanan 3 pasangan yang paling tercepat).

Siswa : Siswa tetap lanjut mencari sesuai dengan pasangannya.

Guru : Baiklah waktu habis, silahkan duduk semuanya!

Siswa : Baik bu...

Guru : Ada yang belum mendapatkan pasangan?

Siswa : Tidak bu...(Siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Baiklah jika semuanya sudah mendapatkan pasangan, ibuk minta 3 pasangan yang tercepat terlebih dahulu mempresentasikan hasil diskusinya ke depan secara bergantian. (Guru memberikan *reword* berupa pena kepada 3 pasangan tercepat).

Siswa : Baik bu...Siswa menjawab dengan antusias (kemudian lanjut siswa yang lain mempresentasikan hasil diskusi mereka secara bergantian).

Guru : Bagaimana pasangan lain, apa ada yang ingin menanggapi hasil presentasi teman-temannya di depan?

Siswa : Tidak bu...(jawab siswa serentak).

Setelah selesai permainan pada babak pertama selanjutnya guru melanjutkan permainan ke- babak kedua dengan cara menukarkan kartu gambar dan mengocokkan kembali kartu, sehingga tiap-tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda. Berikut gambarannya :

Guru : Sekarang kita lanjutkan lagi permainannya akan tetapi ibu akan menukar kartu yang tadinya kelompok A mendapatkan kartu pertanyaan maka sekarang ibu akan tukar dengan kartu jawaban begitu juga dengan kelompok B. (Kemudian guru membagikan kartu tersebut).

Guru : Sekarang ibu hitung 1-3 kalian mulai mencari pasangan yaa.

Siswa : Baik bu...(Jawab siswa serentak).

Guru : Sama kayak tadi permainannya ya... yang udah dapat pasangan silahkan duduk berpasangan masing-masing.

Siswa : Iya bu (jawab siswa serentak).

Guru : Nah sekarang sudah dapat pasangan semuanya?

Siswa : Sudah buu...

Guru : Nah, baiklah sekarang 3 pasangan yang tercepat maju pertama untuk mempresentasikan hasil diskusinya nanti dilanjutkan dengan pasangan yang lain! (Guru memberikan reward berupa pensil untuk 3 pasangan tercepat).

Siswa : (Siswa dengan semangat maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya bersama pasangannya).

Guru : Bagaimana pasangan lain, apa ada yang ingin menanggapi hasil presentasi teman-temannya di depan?

Siswa : Tidak Buu...

Guru : Baiklah jika semuanya sudah berkesempatan maju maka kita cukupkan saja dua kali pertemuan kita dan akan kita lanjutkan pada pertemuan selanjutnya.

Siswa : Baik bu...

c. Penutup

Pada kegiatan akhir guru bertanya kepada semua siswa agar dapat menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru.

Guru : Anak-anak ibu, ibu ingin bertanya siapa yang bisa menyebutkan apa saja bangun datar yang berbentuk segibanyak tak beraturan dan cirinya?

Siswa : Persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat bu. ciri-cirinya memiliki panjang sisi-sisi yang tidak sama dan besar sudut-sudut segibanyak adalah tidak sama. (Jawab Amel)

Guru : Ya pintar anak ibu, sudah paham anak-anak ibu semuanya?

Siswa : Sudah bu,

Guru : Jadi, untuk mengetahui segibanyak tak beraturan itu bisa anak-anak ibu lihat sisi dan sudut dari bangun datar tersebut, apabila panjang sisi bangun datar segibanyak tersebut tidak sama dan besar sudut bangun datar segibanyak tersebut tidak sama besar. Nah itu lah yang dinamakan bangun datar segibanyak tak beraturan.

Kemudian diakhiri dengan menutup pembelajaran dengan menyampaikan gambaran materi pada pertemuan berikutnya yang dilaksanakan pada hari Selasa 6 Februari 2024 dengan materi Segitiga.

Guru : Kepada ketua kelas silahkan memimpin doa!

Siswa : (Siswa berdoa bersama dan mengucapkan salam)

Guru : Waalaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh.

c. Pengamatan (observasi)

Pembelajaran pada siklus I diamati oleh Ibu Jusminar, S.Pd SDN 35 Pagambiran. Sedangkan proses pembelajaran dilaksanakan oleh

peneliti sendiri. Guru mengamati jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar penilaian berbentuk lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Pengamatan ini dilakukan secara berkelanjutan mulai dari kegiatan pendahuluan sampai kegiatan penutup. Hasil pengamatan ini kemudian direfleksi untuk perencanaan siklus II. Berikut ini diuraikan hasil pengamatan pada siklus 1 sebagai berikut:

1) Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I (dilihat pada lampiran II halaman 98 dan lampiran IV halaman 111), maka skor persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kualifikasi
1	Pertemuan I	13	54,16%	Kurang Sekali
2	Pertemuan II	17	70,83%	Cukup
Rata-rata			62,49%	Cukup

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar dalam pembelajaran matematika pada pertemuan I siklus I diperoleh skor 13 dengan persentase 54,16%. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, skor tersebut berada pada rentangan ≤ 54 , sehingga pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar termasuk kriteria kurang sekali, sedangkan pada

pertemuan II siklus I diperoleh skor 17 dengan persentase 70,83%. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, skor tersebut berada pada rentangan 60% - 75%, sehingga dapat dikatakan dalam kriteria cukup. Dalam hal ini, siklus I pertemuan I dan II belum mencapai target karena rata-rata observasi aktivitas guru pada siklus 1 62,49%, maka akan dilanjutkan.

2) Data Hasil Belajar *Kognitif* (pengetahuan) Siswa

Data hasil belajar *kognitif* (pengetahuan) siswa berguna untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes yang diadakan pada akhir siklus. Data hasil belajar siswa pada akhir siklus I (dapat dilihat pada lampiran IX halaman 135). Untuk melihat rata-rata dan ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 6 :

Tabel 6. Rata-rata dan Ketuntasan Hasil Belajar *Kognitif* (Pengetahuan) Siswa pada Siklus I

Jumlah Siswa	Nilai Matematika			Pencapaian KKTP	
	Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Nilai ≥ 80	Nilai < 80
26 orang	100	25	71,53	15	11
Persentase Ketuntasan Siswa				57,70%	42,30%

Berdasarkan Tabel 6, persentase ketuntasan belajar siswa pada tes akhir siklus I dapat dilihat bahwa dari 26 orang siswa mencapai ketuntasan dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar dapat dilihat bahwa secara keseluruhan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang

ditetapkan. Berdasarkan tabel pada masing-masing data hasil belajar siswa yang terendah dengan nilai 25 dan tertinggi dengan nilai 100. Pada ketuntasan hasil belajar, terlihat hanya 15 orang siswa yang tuntas belajar dengan persentase 57,70% dan yang tidak tuntas belajar sebanyak 11 orang siswa dengan persentase 42,30%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan siswa pada pembelajaran siklus I masih rendah dan belum mencapai target yang sudah ditetapkan.

c. Refleksi

Berdasarkan hasil tindakan dan observasi pada siklus I diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai target hasil belajar yang diinginkan. Persentase tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian belajar siswa yang mencapai 57,70 %. Nilai tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Berdasarkan refleksi peneliti dengan observer, dapat diidentifikasi bahwa masalah yang terjadi pada pembelajaran siklus 1 diantaranya:

1. Guru mengalami kesulitan dalam mengondisikan kelas sehingga siswa masih banyak yang ribut.
2. Peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar sehingga masih banyak yang bingung.
3. Guru masih mengalami kesulitan dalam membimbing siswa dalam diskusi kelompok.

Untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan dan meningkatkan

keberhasilan pembelajaran di Siklus I, maka perlu dilanjutkan ke Siklus II yaitu:

1. Guru mampu mengondisikan kelas agar tidak terjadinya keributan pada saat pembelajaran.
2. Guru menjelaskan langkah-langkah dan alur pembelajaran kepada peserta didik tentang pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar.
3. Guru memotivasi siswa supaya aktif dalam pembelajaran.

2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

a. Perencanaan

Dari hasil refleksi siklus I diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran belum berhasil dengan maksimal. Hal ini disebabkan oleh kelemahan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar. Permasalahan terjadi karena kesulitan yang dialami guru membimbing siswa dalam kerja kelompok dikarenakan tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar hal baru bagi siswa. Selain itu, peneliti kesulitan dalam menjelaskan materi karena media yang digunakan hanya media gambar.

Selanjutnya untuk memulai pembelajaran, peneliti telah menyiapkan Modul Pembelajaran yang telah di setujui oleh guru kelas seperti tercantum pada lampiran XI halaman 142 dan lampiran XIII halaman 155. Kemudian menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban.

Serta mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dengan guru kelas observer seperti tercantum pada lampiran X halaman 137 dan lampiran XII halaman 150, Materi pokok pada siklus II yang telah ditentukan adalah Bangun Datar Segitiga dan Segiempat yang mengacu pada buku guru kelas IV. Berdasarkan perencanaan yang telah terurai di atas maka pelaksanaannya mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk lebih jelas, pelaksanaan pembelajaran diuraikan sebagai berikut :

b. Pelaksanaan (tindakan)

Pertemuan ke-1

Hari/Tanggal : Selasa, 6 Februari 2024

Alokasi Waktu : Pertemuan ke-3 (2 x 35 JP)

Bab 5 : Bangun Datar

Sub Unit 1 : Bangun Datar Segitiga

1) Kegiatan awal

Pada pertemuan I siklus II, untuk mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa siswa, menanyakan kabar siswa, guru memeriksa kebersihan kelas, berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa. kemudian guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan materi yang akan di pelajari, berikut gambarannya :

Guru : Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu, selamat pagi anak-anak ibu semua?

Siswa : Waalaikumussalam Warahmatullhi Wabarakatu. selamat pagi juga Ibu. (siswa menjawab secara serentak).

Guru : Bagaimana kabar anak anak ibu pada pagi hari. ini? Sudah siap untuk belajar?

Siswa : Alhamdulillah luar biasa tetap semangat. Allahuakbar! (dengan semangat siswa menjawab). Sudah bu!

Guru : Baik, sebelum memulai pelajaran kita hari ini, coba periksa apakah kelas nya sudah bersih, apakah masih ada sampah di dekat meja dan kursinya?

Siswa : (siswa memeriksa dan mengambil sampah yang ada di dekat meja dan kursi mereka).

Guru : Baik kelas kita sudah bersih dan rapi, selanjutnya duduk kembali dengan rapi, ketua kelas pimpin untuk berdoa ya! (siswa berdoa bersama).

Guru : Baik tadi kita sudah berdoa, kelas sudah rapi anak- anak ibu juga sudah duduk dengan rapi. Sekarang agar anak ibu semua semangat ayo kita nyanyi lagu daerah.

Siswa : Yeay baik bu (semua siswa bernyanyi dengan riang dan semangat).

Guru : Oke baik, setelah bernyanyi tadi di pagi yang cerah ini kita harus semangat dan tidak boleh loyo ya. selanjutnya ibu akan bacakan tujuan pembelajaran kita hari ini. Kita akan belajar tentang “Bangun Datar Segitiga”. (guru membacakan tujuan pembelajaran).

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Modul, yaitu pertama dengan memaparkan gambar bangun datar di depan kelas. Guru membimbing siswa untuk menentukan benda yang berbentuk bangun datar segitiga serta ciri-ciri bangun datar segitiga. Siswa menanggapi pertanyaan guru pada saat membahas materi menentukan segitiga. Berikut gambarannya:

Guru : Anak-anak ibu, sebelumnya ibu ingin bertanya apa sajakah benda yang berbentuk bangun datar segitiga yang ada disekitar kalian?

Siswa : Penggaris segitiga bu, segitiga di rambu lalu lintas bu (jawab beberapa siswa).

Guru : Iya betul sekali, yang dikatakan anak-anak ibu itu semua termasuk bangun datar segitiga. Sekarang ibu mau bertanya siapa yang bisa memberi contoh bangun datar segitiga?

Siswa : Segitiga sama sisi bu,? (Jawab Fauzan)

Guru : Betul sekali...Segitiga adalah bangun yang memiliki 3 sisi, 3 sudut, dan 3 titik sudut. Nah segitiga ini dikelompokkan menjadi 2 yaitu berdasarkan sisi dan sudutnya. Ada yang tau?

Siswa : Berdasarkan sisi nya ada segitiga sama kaki bu, dan segitiga sama sisi.

Guru : Iya betul sekali... segitiga berdasarkan sisinya ada segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, dan segitiga sembarang tiap-tiap sisinya itu adalah sama panjang. Sedangkan segitiga berdasarkan sudutnya ada segitiga lancip, segitiga Tumpul, dan segitiga siku-siku. (Segitiga lancip itu ketiga sudutnya adalah lancip, segitiga siku-siku salah satu sudutnya merupakan sudut siku-siku, segitiga tumpul salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul).

Siswa : Mengamati penjelasan dari guru serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru menjelaskan tentang bangun datar segitiga. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai masalah yang disajikan oleh guru.

Guru : Apakah anak-anak ada yang ingin bertanya?

Siswa : Izin bertanya bu! (jawab Safika).

Guru : Iya bagus, silahkan nak.

Siswa : Berapa sudut yang termasuk segitiga lancip itu bu?

Guru : Oke, ibu jawab segitiga lancip itu ketiga sudutnya merupakan sudut lancip karna ketiga sudutnya kurang dari 90 derajat itulah disebabkan segitiga lancip memiliki 3 buah

sudut yang lancip. ibu mau bertanya kalo segitiga tumpul berapa sudutnya?

Siswa : Salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul buu (Siswa jawab serentak).

Guru : Benar sekali.. anak-anak ibu semua sudah mengerti tentang bangun datar segi banyak beraturan?

Siswa : Sudah, Buu (siswa menjawab dengan serentak).

Setelah selesai menjelaskan materi pelajaran dan bertanya jawab seputar materi, kemudian guru mengajak siswa untuk melakukan permainan kartu gambar dan siswa dibagi menjadi 2 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 13 orang kelompok A mendapatkan kartu pertanyaan sedangkan kelompok B mendapatkan kartu jawaban kemudia siswa mencari pasangan sesuai kartu yang dipegang menurut langkah-langkah model *make a match*. Berikut gambarannya :

Guru : Baiklah jika anak-anak ibu sudah paham maka kita akan melanjutkan pembelajaran kita dengan bermain seperti pertemuan sebelumnya dan ibu akan membagi kalian menjadi 2 kelompok ada kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban (guru memberi arahan kepada siswa terkait kegiatan yang akan dilaksanakan).

Guru : Untuk membagi kelompoknya ibu minta kalian berhitung 1-2!

Siswa : Baik bu...(siswa diarahkan untuk menghitung dari 1-2 di mulai dari sebelah kanan.

Guru : Sekarang yang mendapatkan no 1 ditandai kelpok A dan berdiri di sebelah kanan ibu dan yang dapat no 2 ditandai kelompok B dan berdiri di sebelah kiri ibu. (Baris saling berhadapan).

Siswa : Baik bu... (siswa bersama-sama untuk berdiri sesuai no urutan/kelompok masing-masing).

Guru : Jika semuanya sudah berdiri sesuai no dan kelompok masing-masing ibu akan memberikan kartu untuk kelompok A yaitu kartu pertanyaan dan untuk kelompok B kartu jawaban. Paham semuanya?

Siswa : Paham bu...(siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Baiklah setelah ibu bagikan kartu jawaban dan kartu soal ibu minta kalian mencari pasangan kalian sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang kalian dapatkan.

Siswa : Baik bu... (siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Nah, sebelum itu ibu akan menghitung 1-3 baru semuanya bergerak untuk mencari pasangan ya... dan siapa 3 pasang yang paling pertama mendapatkan pasangannya sebelum batas waktu yang telah ibu tetapkan akan ibu beri *reword* bagi yang tidak mendapat pasangan ataupun yang salah maka akan ibu beri waktu untuk mencari pasangannya. Setuju anak-anak? (setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang).

Siswa : Setuju bu...(Siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Sekarang silahkan cari pasangan kalian (Guru menghitung 1-3).

Siswa : Mulai mencari pasangan masing-masing.

Guru : Yang sudah mendapatkan pasangan boleh duduk dengan pasangannya terlebih dahulu! (Guru mengasingkan di sebelah kanan 3 pasangan yang paling tercepat).

Siswa : Siswa tetap lanjut mencari sesuai dengan pasangannya.

Guru : Baiklah waktu habis, silahkan duduk semuanya!

Siswa : Baik bu...

Guru : Ada yang belum mendapatkan pasangan?

Siswa : Tidak bu...(Siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Baiklah jika semuanya sudah mendapatkan pasangan, ibuk minta 3 pasangan yang tercepat terlebih dahulu mempresentasikan hasil diskusinya ke depan secara bergantian. (Guru memberikan reword berupa pena kepada 3 pasangan tercepat).

Siswa : Baik bu...Siswa menjawab dengan antusias (kemudian lanjut siswa yang lain mempresentasikan hasil diskusi mereka secara bergantian).

Guru : Bagaimana pasangan lain, apa ada yang ingin menanggapi hasil presentasi teman-temannya di depan?

Siswa : Tidak bu...(jawab siswa serentak).

Setelah selesai permainan pada babak pertama selanjutnya guru melanjutkan permainan ke- babak kedua dengan cara menukarkan kartu gambar dan mengocokkan kembali kartu, sehingga tiap-tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda. Berikut gambarannya :

Guru : Sekarang kita lanjutkan lagi permainannya akan tetapi ibu akan menukar kartu yang tadinya kelompok A mendapatkan kartu pertanyaan maka sekarang ibu akan tukar dengan kartu jawaban begitu juga dengan kelompok B. (Kemudian guru membagikan kartu tersebut).

Guru : Sekarang ibu hitung 1-3 kalian mulai mencari pasangan yaa.

Siswa : Baik bu...(Jawab siswa serentak).

Guru : Sama kayak tadi permainannya ya... yang udah dapat pasangan silahkan duduk berpasangan masing-masing.

Siswa : Iya bu (jawab siswa serentak).

Guru : Nah sekarang sudah dapat pasangan semuanya?

Siswa : Sudah buu...

Guru : Nah, baiklah sekarang 3 pasangan yang tercepat maju pertama untuk mempresentasikan hasil diskusinya nanti dilanjutkan dengan pasangan yang lain! (Guru memberikan reword berupa pensil untuk 3 pasangan tercepat).

Siswa : (Siswa dengan semangat maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya bersama pasangannya).

Guru : Bagaimana pasangan lain, apa ada yang ingin menanggapi hasil presentasi teman-temannya di depan?

Siswa : Tidak Buu...

Guru : Baiklah jika semuanya sudah berkesempatan maju maka kita cukupkan saja dua kali pertemuan kita dan akan kita lanjutkan pada pertemuan selanjutnya.

Siswa : Baik bu...

3) Penutup

Pada kegiatan akhir guru bertanya kepada semua siswa agar dapat menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru.

Guru : Anak-anak ibu, ibu ingin bertanya siapa yang bisa menyebutkan apa saja bangun datar yang berbentuk segitiga dan cirinya?

Siswa : Penggaris segitiga bu, ciri-cirinya memiliki 3 sisi, 3 sudut, dan 3 titik sudut. (Jawab Dafa)

Guru : Ya pintar anak ibu, sudah paham anak-anak ibu semuanya?

Siswa : Sudah bu,

Guru : Jadi, untuk mengetahui segitiga berdasarkan sisi dan sudutnya itu bisa anak-anak ibu lihat sisi dan sudut dari bangun datar tersebut, apabila panjang sisi bangun datar segitiga itu memiliki 2 sisi yang sama panjang itu dinamakan segitiga sama kaki sedangkan sudut ketiga sudutnya sama itu dinamakan sudut lancip begitu seterusnya.

Kemudian diakhiri dengan menutup pembelajaran dengan menyampaikan gambaran materi pada pertemuan berikutnya yang dilaksanakan pada hari Rabu 7 Februari 2024 dengan materi Segiempat.

Guru : Kepada ketua kelas silahkan memimpin doa!

Siswa : (Siswa berdoa bersama dan mengucapkan salam).

Guru : Waalaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh.

Pertemuan ke-2

Hari/Tanggal : Rabu, 7 Februari 2024

Alokasi Waktu : Pertemuan ke- 4 (2 x 35 JP)

Bab 5 : Bangun Datar

Sub Unit 1 : Bangun Datar Segiempat

1) Pendahuluan

Pada pertemuan II siklus II, untuk mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa siswa, menanyakan kabar siswa, guru memeriksa kebersihan kelas, berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa. kemudian guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan materi yang akan di pelajari, berikut gambarannya :

Guru : Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu, selamat pagi anak-anak ibu semua?

Siswa : Waalaikumussalam Warahmatullhi Wabarakatu. selamat pagi juga Ibu. (siswa menjawab secara serentak).

Guru : Bagaimana kabar anak anak ibu pada pagi hari. ini? Sudah siap untuk belajar?

Siswa : Alhamdulillah luar biasa tetap semangat. Allahuakbar! (dengan semangat siswa menjawab). Sudah bu!

Guru : Baik, sebelum memulai pelajaran kita hari ini, coba periksa apakah kelas nya suah bersih, apakah masih ada sampah di dekat meja dan kursinya?

Siswa : (siswa memeriksa dan mengambil sampah yang ada di dekat meja dan kursi mereka).

Guru : Baik kelas kita sudah bersih dan rapi, selanjutnya duduk kembali dengan rapi, ketua kelas pimpin untuk berdoa ya! (siswa berdoa bersama).

Guru : Baik tadi kita sudah berdoa, kelas sudah rapi anak- anak ibu juga sudah duduk dengan rapi. Sekarang agar anak ibu semua semangat ayo kita nyanyi lagu daerah.

Siswa : Yeay baik bu (semua siswa bernyanyi dengan riang dan semangat).

Guru : Oke baik, setelah bernyanyi tadi di pagi yang cerah ini kita harus semangat dan tidak boleh loyo ya. selanjutnya ibu akan bacakan tujuan pembelajaran kita hari ini. Kita akan belajar tentang “Bangun Datar Segiempat”. (guru membacakan tujuan pembelajaran).

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Modul, yaitu pertama dengan memaparkan gambar bangun datar di depan kelas. Guru membimbing siswa untuk menentukan benda yang berbentuk bangun datar segiempat serta ciri-ciri bangun datar segiempat. Siswa menanggapi pertanyaan guru pada saat membahas materi menentukan segiempat . Berikut gambarannya:

Guru : Anak-anak ibu, sebelumnya ibu ingin bertanya apa sajakah benda yang berbentuk bangun datar segiempat yang ada disekitar kalian?

Siswa : Meja bu, papan tulis bu, buku bu, lemari bu (jawab beberapa siswa).

Guru : Iya betul sekali, yang dikatakan anak-anak ibu itu semua termasuk bangun datar segiempat. Sekarang ibu mau bertanya siapa yang bisa memberi contoh bangun datar segiempat?

Siswa : Bangun datar segiempat itu seperti persegi, persegi panjang, trapesium, belah ketupat, jajar genjang, layang-layang ya, Bu? (Jawab Azelaura).

Guru : Betul sekali! yang dikatakan azelaura itu semua termasuk bangun datar segiempat. Ciri-ciri nya itu memiliki 4 sisi, 4 titik sudut, dan 4 sudut.

Siswa : Mengamati penjelasan dari guru serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru menjelaskan tentang bangun datar segiempat. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai masalah yang disajikan oleh guru.

Guru : Apa ada anak-anak ibuk yang ingin bertanya? Kalo ciri-ciri bangun datar segiempat trapesium itu apa bu?

Siswa : Izin bertanya bu! (jawab Dwivy)

Guru : Iya bagus, silahkan nak.

Siswa : Kalo ciri-ciri bangun datar segiempat trapesium itu apa bu?

Guru : Oke, ibu jawab.. ciri-ciri trapesium itu memiliki 4 sisi dengan sepasang sisi yang sejajar dan memiliki 4 sudut. (Guru memperlihatkan di depan kelas bangun datar segiempat) sedangkan jajar genjang memiliki dua pasang sisi sejajar dan memiliki 4 sudut dengan masing-masing besar sudut yang berhadapan sama (Guru menjelaskan bangun datar segiempat yang lainnya). Ibu mau bertanya dua garis yang sejajar pada bangun datar trapesium itu apa saja?

Siswa : $AB = CD$ bu.

Guru : Benar sekali... anak-anak ibu semua sudah mengerti tentang bangun datar segiempat?

Siswa : Sudah, Buu (siswa menjawab dengan serentak).

Setelah selesai menjelaskan materi pelajaran dan bertanya jawab seputar materi, kemudian guru mengajak siswa untuk melakukan permainan kartu gambar dan siswa dibagi menjadi 2

kelompok, setiap kelompok terdiri dari 13 orang kelompok A mendapatkan kartu pertanyaan sedangkan kelompok B mendapatkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan sesuai kartu yang dipegang menurut langkah-langkah model *make a match*. Berikut gambarannya :

Guru : Baiklah jika anak-anak ibu sudah paham maka kita akan melanjutkan pembelajaran kita dengan bermain seperti pertemuan sebelumnya dan ibu akan membagi kalian menjadi 2 kelompok ada kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban (guru memberi arahan kepada siswa terkait kegiatan yang akan dilaksanakan).

Guru : Untuk membagi kelompoknya ibu minta kalian berhitung 1-2!

Siswa : Baik bu...(siswa diarahkan untuk menghitung dari 1-2 di mulai dari sebelah kanan).

Guru : Sekarang yang mendapatkan no 1 ditandai kelompok A dan berdiri di sebelah kanan ibu dan yang dapat no 2 ditandai kelompok B dan berdiri di sebelah kiri ibu. (Baris saling berhadapan).

Siswa : Baik bu... (siswa bersama-sama untuk berdiri sesuai no urutan/kelompok masing-masing).

Guru : Jika semuanya sudah berdiri sesuai no dan kelompok masing-masing ibu akan memberikan kartu untuk kelompok A yaitu kartu pertanyaan dan untuk kelompok B kartu jawaban. Paham semuanya?

Siswa : Paham bu...(siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Baiklah setelah ibu bagikan kartu jawaban dan kartu soal ibu minta kalian mencari pasangan kalian sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang kalian dapatkan.

Siswa : Baik bu... (siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Nah, sebelum itu ibu akan menghitung 1-3 baru semuanya bergerak untuk mencari pasangan ya... dan siapa 3 pasang

yang paling pertama mendapatkan pasangannya sebelum batas waktu yang telah ibu tetapkan akan ibu beri *reword* bagi yang tidak mendapat pasangan ataupun yang salah maka akan ibu beri waktu untuk mencari pasangannya. Setuju anak-anak? (setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang).

Siswa : Setuju bu...(Siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Sekarang silahkan cari pasangan kalian (Guru menghitung 1-3).

Siswa : Mulai mencari pasangan masing-masing.

Guru : Yang sudah mendapatkan pasangan boleh duduk dengan pasangannya terlebih dahulu! (Guru mengasingkan di sebelah kanan 3 pasangan yang paling tercepat).

Siswa : Siswa tetap lanjut mencari sesuai dengan pasangannya.

Guru : Baiklah waktu habis, silahkan duduk semuanya!

Siswa : Baik bu...

Guru : Ada yang belum mendapatkan pasangan?

Siswa : Tidak bu...(Siswa menjawab dengan serentak).

Guru : Baiklah jika semuanya sudah mendapatkan pasangan, ibuk minta 3 pasangan yang tercepat terlebih dahulu mempresentasikan hasil diskusinya ke depan secara bergantian. (Guru memberikan *reword* berupa pena kepada 3 pasangan tercepat).

Siswa : Baik bu...Siswa menjawab dengan antusias (kemudian lanjut siswa yang lain mempresentasikan hasil diskusi mereka secara bergantian).

Guru : Bagaimana pasangan lain, apa ada yang ingin menanggapi hasil presentasi teman-temannya di depan?

Siswa : Tidak bu...(jawab siswa serentak)

Setelah selesai permainan pada babak pertama selanjutnya guru

melanjutkan permainan ke- babak kedua dengan cara menukarkan kartu gambar dan mengocokkan kembali kartu, sehingga tiap-tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda. Berikut gambarannya :

Guru : Sekarang kita lanjutkan lagi permainannya akan tetapi ibu akan menukar kartu yang tadinya kelompok A mendapatkan kartu pertanyaan maka sekarang ibu akan tukar dengan kartu jawaban begitu juga dengan kelompok B. (Kemudian guru membagikan kartu tersebut).

Guru : Sekarang ibu hitung 1-3 kalian mulai mencari pasangan yaa.

Siswa : Baik bu...(Jawab siswa serentak).

Guru : Sama kayak tadi permainannya ya... yang udah dapat pasangan silahkan duduk berpasangan masing-masing.

Siswa : Iya bu (jawab siswa serentak).

Guru : Nah sekarang sudah dapat pasangan semuanya?

Siswa : Sudah buu...

Guru : Nah, baiklah sekarang 3 pasangan yang tercepat maju pertama untuk mempresentasikan hasil diskusinya nanti dilanjutkan dengan pasangan yang lain! (Guru memberikan reward berupa pensil untuk 3 pasangan tercepat).

Siswa : (Siswa dengan semangat maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya bersama pasangannya).

Guru : Bagaimana pasangan lain, apa ada yang ingin menanggapi hasil presentasi teman-temannya di depan?

Siswa : Tidak Buu...

Guru : Baiklah jika semuanya sudah berkesempatan maju maka kita cukupkan saja dua kali pertemuan kita dan akan kita lanjutkan pada pertemuan selanjutnya.

Siswa : Baik bu...

3) Penutup

Pada kegiatan akhir guru bertanya kepada semua siswa agar dapat menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru.

Guru : Anak-anak ibu, ibu ingin bertanya siapa yang bisa menyebutkan apa saja bangun datar yang berbentuk segiempat dan cirinya?

Siswa : Persegi, Persegi panjang, belah ketupat, jajar genjang, belah ketupat bu. ciri-cirinya memiliki 4 sisi, 4 titik sudut, dan 4 sudut. (Jawab Sultan)

Guru : Ya pintar anak ibu, sudah paham anak-anak ibu semuanya?

Siswa : Sudah bu,

Guru : Jadi, untuk mengetahui segitiga itu bisa anak-anak ibu lihat dari sisi, titik sudut, dan sudut dari bangun datar tersebut, salah satu contoh nya misalkan, trapesium merupakan segiempat yang memiliki 4 sisi dengan sepasang sisi yang sejajar dan memiliki 4 sudut. (guru mengakhiri pembelajaran)

Guru : Kepada ketua kelas silahkan memimpin doa!

Siswa : (Siswa berdoa bersama dan mengucapkan salam).

Guru : Waalaikumssalam warahmatullahi wabarakatuh.

c. Pengamatan (observasi)

Hasil pengamatan siklus II secara terperinci dijelaskan sebagai berikut:

1) Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus II (dilihat pada lampiran X halaman 137 dan lampiran XII halaman 150), maka skor persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kualifikasi
1	Pertemuan I	19	79,16%	Baik
2	Pertemuan II	24	100%	Sangat Baik
Rata-rata			89,58%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 7, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran memiliki rata-rata 89,58%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sudah memiliki kategori dengan sangat baik, dan pada siklus II ini aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I. Aktivitas siswa sudah mencapai target yang ditetapkan

2) Data Hasil Belajar *Kognitif* (pengetahuan) Siswa

Data hasil belajar *kognitif* (pengetahuan) siswa berguna untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes yang diadakan pada akhir siklus. Data hasil belajar siswa pada akhir siklus II (dapat dilihat pada lampiran XVII halaman 173). Untuk melihat rata-rata dan ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 8 :

Tabel 8. Rata-rata dan Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan) Siswa pada Siklus II

Jumlah Siswa	Nilai Matematika			Pencapaian KKTP	
	Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Nilai ≥ 80	Nilai < 80
26 orang	100	20	82,88	22	4
Persentase Ketuntasan Siswa				84,61%	15,39%

Berdasarkan tabel 8, dapat disimpulkan bahwa apabila

dibandingkan dengan siklus I, maka pada siklus II hasil belajar siswa jauh lebih baik. Hal ini terlihat pada persentase ketuntasan belajar siswa. Pada siklus I terdapat 57,70% siswa yang tuntas belajar. sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 84,61%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus II ini hasil belajar siswa sudah mencapai target yang ditetapkan.

3) Refleksi

Kegiatan refleksi ini dilakukan secara kolaboratif antar peneliti dan guru kelas/observer yang dilakukan pada setiap siklus. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui/mengukur apakah pada siklus II sudah mengalami peningkatan atau belum. Jika belum mengalami peningkatan maka harus dilanjutkan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik. hasil yang telah dicapai pada siklus II ini sudah mencapai KKTP dan ketuntasan klasikal.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru oleh observer. dapat diidentifikasi bahwa pelaksanaan kegiatan guru dalam mengelola proses pembelajaran sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya dan dapat dikategorikan sangat baik (89,58%) dalam mengelola proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar. Sedangkan berdasarkan hasil tes

akhir siklus II, dapat disimpulkan bahwa tes akhir siklus sudah mencapai target yang diinginkan dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, baik dari persentase ketuntasan hasil belajar maupun rata-rata skor tes akhir siklus. Persentase tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang sudah tuntas belajar yaitu 84,61% (22 orang siswa).

Berdasarkan analisis data yang diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II sudah mengalami peningkatan, oleh karena itu disepakati untuk tidak melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya. Dengan demikian penelitian ini sudah selesai.

C. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini di laksanakan sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar menggunakan instrumen penelitian lembar tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru. Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar pada bangun datar di kelas IV SDN 7 Pagambiran ini sudah terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas guru dan hasil tes belajar siswa pada siklus I dan II.

Berdasarkan hasil obsevasi aktivitas guru pada siklus I menunjukkan hasil yang belum memenuhi target. Berdasarkan siklus I hasil observasi aktivitas guru dikategorikan cukup dengan persentase (62,49%) sedangkan

siklus II hasil observasi aktivitas guru meningkat menjadi kategori sangat baik dengan persentase (89,58%). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar dapat mengembangkan kemampuan guru untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dan bisa bekerja sama dengan kelompok, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Sedangkan dari hasil penelitian diperoleh peningkatan hasil belajar menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar, dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang bisa dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 orang dan jumlah yang tidak tuntas sebanyak 11 orang dengan persentase ketuntasan 57,70 % dengan rata-rata kelas yaitu 71,53 % Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 orang dan jumlah yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dengan persentase ketuntasan 84,61 % dan nilai rata-rata kelas yaitu 82,88 %. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Terlaksananya model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar pada siklus I merupakan hal baru bagi siswa dan belum adanya tindakan sehingga siswa kesulitan dalam mencari pasangan dan mencocokkannya, serta dalam pelaksanaannya siswa juga mengalami banyak perubahan cara belajar dalam. Disamping itu pada siklus I guru kesulitan dalam membimbing siswa dalam mencari pasangan karena sebagian siswa kurang aktif dalam mencari pasangan sehingga guru harus memotivasi

siswa supaya aktif dalam mencari pasangan seperti memberikan *reword* tambahan bagi siswa yang tercepat mencari pasangan. Pada proses pembelajaran di siklus II telah terjadi peningkatan aktivitas guru karena guru telah terbiasa dalam menggunakan model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar yang mana model tersebut melibatkan siswa secara langsung dalam setiap pemberian tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi data pada tiap siklusnya dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN Pagambiran. Walaupun penelitian ini sudah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, akan tetapi peneliti mengaku bahwa masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan permainan *make a match* berbantuan media kartu gambar salah satunya dalam kegiatan menjawab pertanyaan kartu gambar siswa dalam keadaan berdiri, alangkah baiknya siswa duduk saja supaya saat menjawab pertanyaan maupun jawaban siswa lebih fokus. Adapun kelemahan dan kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* diantaranya sebagai berikut:

- a. Kelebihan dari penggunaan model Kooperatif Tipe *Make A Match*
 - 1) Membuat siswa tidak jenuh dalam menerima pelajaran.
 - 2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
 - 3) Mengajak siswa belajar sambil bermain dengan kartu atau mencocokkan pasangan.

- 4) Membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.
- 5) Efektif dan efisien.
- 6) Saat siswa mencari pasangan, siswa juga belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.
- 7) Teknik ini juga bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

b. Kekurangan dari penggunaan model Kooperatif Tipe *Make A Match*

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama.
- 2) Kelas menjadi ramai.
- 3) Siswa sulit untuk bisa dikondisikan.
- 4) Guru sulit untuk mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi.
- 5) Ada beberapa siswa yang kurang paham terhadap pelajaran karena siswa menganggap sekedar bermain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat menyimpulkan, bahwa terjadi peningkatan hasil belajar aspek kognitif pada pembelajaran matematika siswa kelas IV dari siklus I ke siklus II melalui model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar di SDN 35 Pagambiran sebagai berikut :

1. Dengan penerapan model *make a match* berbantuan media kartu gambar guru berhasil dalam pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dengan persentase 62,49% sedangkan pada siklus II dengan persentase 89,58%.
2. Penerapan pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu pada siklus I dengan rata-rata 71,53 dan ketuntasan siswa hanya mencapai 57,70% berjumlah 15 orang meningkat pada siklus II dengan rata-rata 82,88 dan ketuntasan 84,61% yang berjumlah 22 orang siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SDN 35 Pagambiran, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

1. Bagi calon guru, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar

dapat meningkatkan salah satu alternatif variasi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan lebih memahami konsep, pengetahuan baru, dan keterampilan, sehingga siswa mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

2. Bagi siswa, diharapkan agar selalu aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan keaktifan tersebut dapat menunjang dalam penguasaan materi pembelajaran.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan-bahan bacaan atau rujukan bagi guru maupun kepala sekolah akan pentingnya model pembelajaran dalam pembelajaran matematika.



DAFTAR RUJUKAN

- Aliputi, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2 (1) 70-77.
- Amin, & Sumendak, L. Y. S., (2022). *Model pembelajaran kontemporer*. Bekasi : LPPM Universitas Islam.
- Andriyanto, S. S. (Ed.). (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Pe nerbit Lakeisha.
- Arikunto, S. S. S. (2019). *Penelitian tindakan kelas* (Suryani (ed.); Revisi). PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, S. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers..(2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Atma, R. W., J. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a mach* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dasar* 6(4), 819.
- Festiawan, R (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Jurnal universitas jenderal soedirman*, (11), 11-12.
- Gosachi, I. M. A. & Japa, I. G. N. (2020) "Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(2), 152.
- Hasanah, Z. & Himami, A. S. (2021) "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa", *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1),. 1-13.
- Hidayat, A. (2019) "Implementasi Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Sebagai Manifestasi Tujuan Pembelajaran Matematika Sd", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 698-705.
- Kertiari, L. P., Bayu, G. W., & Sumantri, M. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Kartu Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(3), 335-347

- Kondolele, E. F., Goni, A. M. & Legi, M. Y. (2022) "Penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas iv sd katolik 14 st paulus manado. *Eunike F. Kondolele, Agnes M. Goni, Moses Y. Legi*", 3(1).
- Purwanto. (2010). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Cooperative Tipe Snowball Throwing Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 106185Tanjung Garbus. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(2), 152-160.
- Purwanto. (2016). PENGARUH MEDIA TEKA-TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN IPS KELAS V SDN 61 KARARA KOTA BIMA TAHUN PELAJARAN 2021/2022. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 10 (1).
- Riyanti, N, N., & Abdullah, M., H. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar ips. *JPGSD*, 6 (4), 442.
- Sa'o, S. (2023) "Peningkatan Kompetensi Profesional Guru SMA di Daerah 3T Melalui Pelatihan Penyusunan Laporan Penelitian Tindakan Kelas", *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(1), 131.
- Shoimin, A. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Suardi, M. (2018). *Belajar Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Suci, D. W. & Taufina, T. (2020) "Peningkatan Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Berbasis Masalah di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, 4 (2), 505–512.
- Sulikhah, W., Setyawan, A. & Citrawati, T. (2020) "Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4", *Prosiding Nasional Pendidikan*, 551–556.
- Undang - Undang. (20). Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Wahab, G., & Rosnawati, R. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata.

Wijanarko, Y. (2017). MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK PEMBELAJARAN IPA YANG MENYENANGKAN. *JURNAL TAMAN CENDEKIA 1 (1)*, 52-59.

Zainal, M. M., & Sumirna, E. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TERHADAP SIKAP TANGGUNG JAWAB PADA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 18 MATARAM. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(1).



Lampiran I

**DATA NILAI UTS (UJIAN TENGAH SEMESTER) SISWA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI 35 PAGAMBIRAN
TAHUN AJARAN 2023/2024**

NO	Nama	KKTP	Nilai	Ket
1.	Ahza Danish Iskandar	80	70,80	TT
2.	Alby Luthfy Fachry	80	60,00	TT
3.	Alfa Julian Mesi	80	80,00	T
4.	Alfatih Efran	80	43,10	TT
5.	Atirah Thfailah	80	81,50	T
6.	Azelaura Basnia Z	80	75,40	TT
7.	Danish Athaya Dinty	80	61,50	TT
8.	Dwyvi Meitiara Asza	80	90,80	T
9.	Finiche	80	89,20	T
10.	Ghifari Yuhendra	80	80,00	T
11.	Istiqarati Amelia K	80	90,80	T
12.	Karunia Latifa	80	41,50	TT
13.	Muhammad Alsyadid	80	58,50	TT
14.	Muhammad Dafa Putra S	80	87,70	T
15.	Nadira Septi Yanti	80	69,20	TT
16.	Naila Afifah	80	60,00	TT
17.	Naufal Abiyyu Ramadhan	80	92,30	T
18.	Rasyad Fauzan Akbar	80	87,70	T
19.	Revalenzio Azra	80	75,40	TT
20.	Rizky Karuniawan	80	58,50	TT
21.	Sabrina Mizel M	80	56,90	TT
22.	Salsabila Zahira A	80	60,00	TT
23.	Shafiqqa Erina Sondri	80	70,80	TT
24.	Sultan Rafki Zaidan	80	73,80	TT

25.	Syakirah Ivana	80	61,50	TT
26.	Syaza Anarya Latisha	80	92,30	T
27.	Venezia Oktariana S	80	53,80	TT
Jumlah			1.923	
Rata-rata			71	
Nilai Tertinggi			92,30	
Nilai Terendah			41,50	
Jumlah Siswa Yang Tuntas			10	
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas			17	

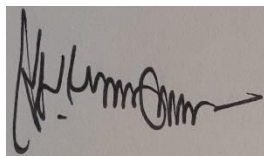
Keterangan :

T : Tuntas

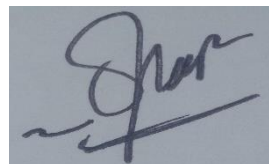
TT : Tidak Tuntas

Mengetahui
Kepsek SDN 35 Pagambiran

Padang, 22 November 2023
Guru Kelas IV B



Krisnaini Burhan, S.Pd.
NIP : 196503291988022001



Jusminar, S.Pd
NIP : 196606252014062001

Lampiran II

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PERTEMUAN I SIKLUS I

Subjek yang dipantau : Zelli Emilia Sari

Tempat : SDN 35 Pagambiran

Observer : Jusminar, S.Pd

Materi Pelajaran : Bangun Datar Segi Banyak (Beraturan)

Hari/Tanggal : Selasa, 30 Januari 2024

Berilah tanda ceklis (✓) pada setiap aspek yang diamati!

NO	Karakteristik	Deskriptor	Ya	Tidak	Skor
1	Kegiatan Awal	1. Guru masuk kelas dan dibuka dengan salam.	✓		2
		2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a.	✓		
		3. Guru mengecek kehadiran.		✓	
		4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.		✓	
2	Kegiatan Inti	5. Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai bangun datar segibanyak serta ciri-ciri bangun datar segibanyak (beraturan)	✓		10

		6. Guru menampilkan gambar bangun datar segibanyak (beraturan) dan siswa diminta mengamati gambar yang ditampilkan oleh guru.		✓	
		7. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi bangun datar segibanyak (beraturan).		✓	
		8. Guru menjawab pertanyaan dari siswa.		✓	
		9. Guru menjelaskan permainan menggunakan model <i>make a math</i> berbantuan media kartu gambar.	✓		
		10. Guru menyiapkan beberapa kartu gambar yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi <i>review</i> , (yaitu kartu soal dan jawaban)	✓		
		11. Guru membagi peserta didik kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan.	✓		

		12. Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu gambar (pertanyaan) dan kelompok 2 berupa kartu gambar (jawaban).	✓		
		13. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu gambar yang dipegang.	✓		
		14. Guru memberitahu kepada peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu gambar yang dibawa.		✓	
		15. Seluruh anggota kelompok 1 mencari pasangan kartu gambar di kelompok 2, apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartu gambar, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya.	✓		
		16. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu gambar sebelum batas waktu diberi <i>reward</i> .	✓		
		17. Setelah satu babak kartu		✓	

		gambar dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu gambar yang berbeda dari sebelumnya.		
		18. Apabila waktu berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu gambar sudah berakhir dan siswa berkumpul sendiri sesuai pasangan yang cocok.		✓
		19. Peserta didik yang bisa menemukan pasangan sebelum waktu habis diminta untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain menyimak dan memberi komentar.	✓	
		20. Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai materi.		✓
		21. Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi	✓	

		hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.			
3	Kegiatan penutup	22. Guru bertanya jawab bersama siswa mengenai materi yang telah diajarkan.		✓	1
		23. Guru menyimpulkan mengenai materi yang telah diajarkan.		✓	
		24. Guru mengakhiri pelajaran dengan berdo'a dan guru menutup pembelajaran dengan salam.	✓		
		Total Skor	13	11	
		Jumlah Keseluruhan	24	24	
		Presentase	54,16%		

Total skor maksimal =

Rumus yang digunakan sebagai berikut :

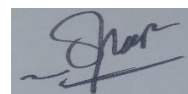
$$\text{Persentase perolehan skor} = \frac{\text{jumlah skor aktivitas guru}}{\text{skor maksimal aktivitas guru}} \times 100 \%$$

$$= \frac{13}{24} \times 100\%$$

$$= 54,16\%$$

Padang, 30 Januari 2024

Observer



Jusminar, S.Pd

NIP : 196606252014062001

Lampiran III

MODUL PEMBELAJARAN PERTEMUAN I SIKLUS I

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

MATEMATIKA KELAS IV SD

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Zelli Emilia Sari
Instansi	:	SD Negeri 35 Pagambiran
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	:	Matematika
Fase / Kelas	:	B / 4
Bab 5	:	Bangun Datar
Sub unit 1	:	Bangun datar Segi Banyak (beraturan)
Alokasi Waktu	:	Pertemuan ke-1 (2 x 35 JP)
B. KOMPETENSI AWAL		
Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
<ul style="list-style-type: none">❖ Mandiri❖ Bernalar Kreatif❖ Bergotong royong		
D. SARANA DAN PRASARANA		
<ul style="list-style-type: none">❖ Media<ul style="list-style-type: none">• Kartu Gambar Pertanyaan dan Jawaban• Gambar• LKPD (dalam bentuk permainan)❖ Alat dan bahan<ul style="list-style-type: none">• Buku guru dan buku siswa• Papan tulis• Spidol		
E. TARGET PESERTA DIDIK		
Target pembelajaran adalah peserta didik umum fase B Kelas IV dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu meningkatkan hasil belajar siswa.		
F. MODEL PEMBELAJARAN		
Model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> berbantuan kartu gambar		
KOMPONEN INTI		

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- a. Mendeskripsikan berbagai bentuk dan ciri bangun datar segibanyak
- b. Mengidentifikasi ciri-ciri bangun datar segibanyak beraturan
- c. Menyusun (komposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara (jika memungkinkan)
- d. Mengurai (dekomposisi) bangun datar dengan lebih dari satu cara (jika memungkinkan)

B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri berbagai bangun datar (sisi dan sudut) dari segibanyak beraturan dengan tepat dan benar

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah

- ❖ Mendeskripsikan berbagai bentuk dan ciri bangun datar segibanyak.
- ❖ Mengidentifikasi ciri-ciri yang dimiliki bangun datar segibanyak beraturan

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Coba anak-anak sebutkan benda di dalam kelas ini yang berbentuk seperti bangun datar segibanyak?
- ❖ Bisakah anak-anak menyebutkan ciri-ciri bangun datar segibanyak beraturan?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru masuk kelas dan dibuka dengan salam.
2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a.
3. Guru mengecek kehadiran.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

Apersepsi

- a. Guru menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa dengan materi sebelumnya.
- b. Guru menyajikan gambar bangun datar yang ada disekitar.
- c. Guru bertanya kepada peserta didik :
Setelah kalian amati coba sebutkan bangun apa saja yang ada disekolah?
- d. Siswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- e. Guru mengkonfirmasi jawaban peserta didik.

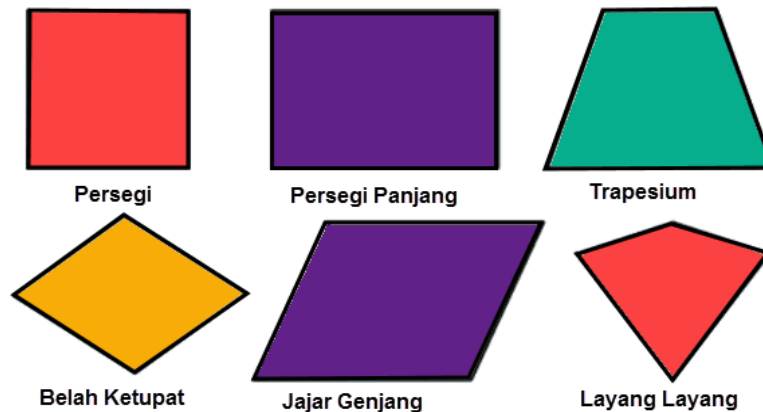
Motivasi

- a. Guru memotivasi peserta didik agar bersemangat mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa mendapat informasi dari guru manfaat pembelajaran yang akan dilakukan .

Kegiatan Inti

Fase 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran

1. Guru menanyakan ciri benda disekitar yang berbentuk bangun datar segibanyak.
2. Guru menjelaskan pengertian bangun datar segibanyak.
3. Guru menunjukkan gambar bangun datar segibanyak dengan gambar yang telah dicetak.



4. Guru mengelompokkan gambar bangun datar segibanyak beraturan.
5. Guru menjelaskan ciri-ciri bangun datar segibanyak beraturan.
6. Siswa diminta mengamati gambar yang ditampilkan guru.
7. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi bangun datar segibanyak (beraturan).
8. Guru menjawab pertanyaan dari siswa.
9. Guru menjelaskan permainan menggunakan model *make a match* berbantuan media kartu gambar.

Fase 2. Guru menerapkan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar

1. Guru menyiapkan beberapa kartu gambar yang berisikan gambar beberapa konsep/topik yang terdiri dari kartu soal dan jawaban. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa.
2. Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan.
3. Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu gambar pertanyaan dan kelompok 2 berupa kartu gambar jawaban.
4. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu gambar yang dipegang.
5. Guru memberitahukan peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu gambar yang dibawa.
6. Seluruh anggota kelompok 1 mencari pasangan kartu gambar di kelompok 2. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartunya, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya.
7. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi *reward*.
8. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu gambar yang berbeda dari sebelumnya.
9. Apabila waktu telah berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu sudah berakhir dan peserta didik yang tidak mendapat

- pasangan berkumpul dengan yang tidak mendapatkan pasangan juga.
10. Peserta didik yang bisa menemukan satu-persatu diminta untuk mempersentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain harus menyimak dan memberi komentar.
 11. Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai mater.
 12. Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.

Penutup

1. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Guru menginformasikan pembelajaran yang akan datang.
4. Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

F. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	

3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?		
---	--	--	--

G. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

- ❖ Lembaran Soal Tes

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

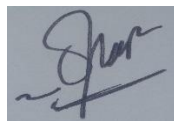
Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

Guru Kelas IV B



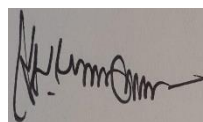
Jusminar, S.Pd
NIP : 196606252014062001

Padang, 30 Januari 2024
Peneliti



Zelli Emilia Sari
NPM. 2010013411072

Mengetahui
Kepala Sekolah



Krisnaini Burhan, S.Pd
NIP : 196503291988022001

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Kartu soal



Kartu jawaban



B. Bahan Ajar

BANGUN DATAR

B. Ciri-ciri Bangun Datar

1. Pengertian Segi Banyak

Segi banyak adalah suatu kurva tertutup yang dibatasi paling sedikit tiga buah garis. Banyak benda di sekitar kita yang berbentuk bangun datar. Diantara benda tersebut ada yang termasuk segibanyak dan ada juga yang tidak. Berikut beberapa contohnya :

Benda Segi Banyak	Benda bukan Segi Banyak

Untuk memahami jenis dan ciri segibanyak tersebut perhatikan penjelasan

berikut :



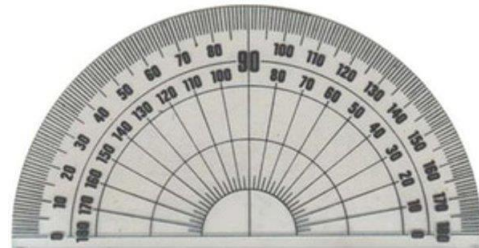
Uang kertas berbentuk persegi panjang, dibatasi 4 Ruas garis lurus dan membentuk bangun tertutup. Mempunyai 4 sudut dan 4 sisi.



Penggaris berbentuk persegi, dibatasi 3 ruas garis lurus dan membentuk bangun tertutup. Mempunyai 3 sudut dan 3 sisi. Jadi, bangun datar persegi panjang dan segitiga merupakan segibanyak

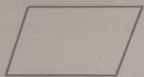





Uang koin berbentuk lingkaran. Mempunyai 1 sisi berupa garis lengkung dan membentuk kurva tertutup



Penggaris busur, mempunyai 1 sisi berupa garis lengkung dan 1 sisi berbentuk garis lurus. Karena kedua bentuk tersebut mempunyai sisi berupa garis lengkung, maka bentuk lingkaran dan penggaris busur tidak termasuk dalam segi banyak.

Perhatikan ciri-ciri bangun segibanyak pada tabel berikut :

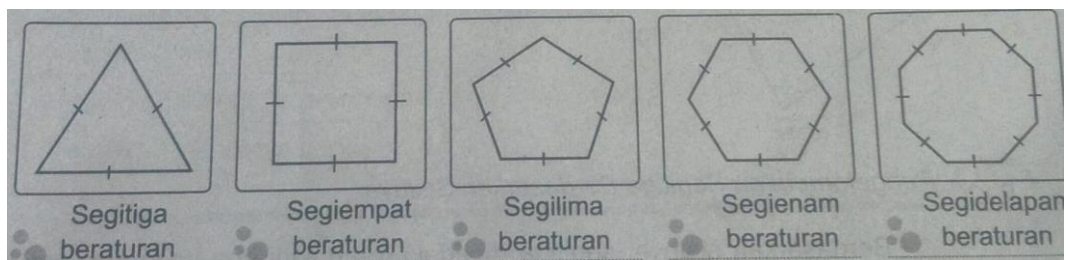
No.	Gambar Bangun Segi Banyak	Nama Bangun	Ciri-ciri
1.		Segiempat	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Jumlah sudut yang dimiliki 4. ◆ Jumlah sisi yang dimiliki 4.
2.		Segitiga	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Jumlah sudut yang dimiliki 3. ◆ Jumlah sisi yang dimiliki 3.
3.		Segienam	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Jumlah sudut yang dimiliki 6. ◆ Jumlah sisi yang dimiliki 6.
4.		Segilima	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Jumlah sudut yang dimiliki 5. ◆ Jumlah sisi yang dimiliki 5.

2. Bangun segibanyak berdasarkan besar sudut dan panjang sisinya, bangun segi banyak beraturan.

Bangun segi banyak beraturan adalah bangun segi banyak yang mempunyai ciri sebagai berikut :

- a. Besarnya sudut-sudut dari segibanyak beraturan adalah sama.
- b. Panjangnya sisi-sisi segibanyak beraturan adalah sama.
- c. Segibanyak beraturan mempunyai simetri lipat yang sama dengan jumlah sudutnya.
- d. Segibanyak beraturan mempunyai simetri putar yang sama dengan jumlah sudutnya.

Contoh :



Lampiran IV

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

PERTEMUAN II SIKLUS I

Subjek yang dipantau : Zelli Emilia Sari

Tempat : SDN 35 Pagambiran

Observer : Jusminar, S.Pd

Materi Pelajaran : Bangun Datar Segi Banyak (tak beraturan)

Hari/Tanggal : Kamis, 1 Februari 2024

Berilah tanda ceklis (✓) pada setiap aspek yang diamati!

NO	Karakteristik	Deskriptor	Ya	Tidak	Skor
1	Kegiatan Awal	1. Guru masuk kelas dan dibuka dengan salam.	✓		3
		2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a.	✓		
		3. Guru mengecek kehadiran.	✓		
		4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.		✓	
2	Kegiatan Inti	5. Guru me-review pembelajaran kemarin mengenai bangun datar segibanyak serta ciri-ciri bangun datar segibanyak (tak beraturan) .	✓		13
		6. Guru menampilkan	✓		

		gambar bangun datar segibanyak (tak beraturan) dan siswa diminta mengamati gambar yang ditampilkan oleh guru.			
		7. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi bangun datar segibanyak (tak beraturan).	✓		
		8. Guru menjawab pertanyaan dari siswa.	✓		
		9. Guru menjelaskan permainan menggunakan model <i>make a math</i> berbantuan media kartu gambar.		✓	
		10. Guru menyiapkan beberapa kartu gambar yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi <i>review</i> , (yaitu kartu soal dan jawaban).	✓		
		11. Guru membagi peserta didik kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan.	✓		

		12. Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu gambar (pertanyaan) dan kelompok 2 berupa kartu gambar (jawaban).	✓		
		13. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu gambar yang dipegang.		✓	
		14. Guru memberitahu kepada peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu gambar yang dibawa.		✓	
		15. Seluruh anggota kelompok 1 mencari pasangan kartu gambar di kelompok 2, apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartu gambar, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya.	✓		
		16. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu gambar sebelum batas waktu diberi <i>reward</i> .	✓		
		17. Setelah satu babak kartu gambar dikocok lagi agar tiap peserta didik	✓		

		mendapat kartu gambar yang berbeda dari sebelumnya.			
		18. Apabila waktu berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu gambar sudah berakhir dan siswa berkumpul sendiri sesuai pasangan yang cocok.		✓	
		19. Peserta didik yang bisa menemukan pasangan sebelum waktu habis diminta untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain menyimak dan memberi komentar.	✓		
		20. Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai materi.	✓		
		21. Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan	✓		

		presentasi.			
3	Kegiatan penutup	22. Guru bertanya jawab bersama siswa mengenai materi yang telah diajarkan.		✓	1
		23. Guru menyimpulkan mengenai materi yang telah diajarkan.		✓	
		24. Guru mengakhiri pelajaran dengan berdo'a dan guru menutup pembelajaran dengan salam.	✓		
		Total Skor	17	7	
		Jumlah Keseluruhan	24	24	
		Presentase	70,83%		

Total skor maksimal =

Rumus yang digunakan sebagai berikut :

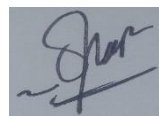
$$\text{Persentase perolehan skor} = \frac{\text{jumlah skor aktivitas guru}}{\text{skor maksimal aktivitas guru}} \times 100 \%$$

$$= \frac{17}{24} \times 100\%$$

$$= 70,83\%$$

Padang, 1 Februari 2024

Observer



Jusminar, S.Pd

NIP : 196606252014062001

UNIVERSITAS BUNG HATTA

Lampiran V

MODUL PEMBELAJARAN PERTEMUAN II SIKLUS 1

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

MATEMATIKA KELAS IV SD

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Zelli Emilia Sari
Instansi	: SD Negeri 35 Pagambiran
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: B / 4
Bab 5	: Bangun Datar
Sub unit 1	: Bangun Datar Segi Banyak (tak beraturan)
Alokasi Waktu	: Pertemuan ke-2 (2 x 35 JP)
B. KOMPETENSI AWAL	
Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Mandiri❖ Bernalar Kreatif❖ Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Media<ul style="list-style-type: none">• Kartu Gambar Pertanyaan dan Jawaban• Gambar• LKPD (dalam bentuk permainan)❖ Alat dan bahan<ul style="list-style-type: none">• Buku guru dan buku siswa• Papan tulis• Spidol	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Target pembelajaran adalah peserta didik umum fase B Kelas IV dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu meningkatkan hasil belajar siswa.	
F. MODEL PEMBELAJARAN	

Model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> berbantuan kartu gambar
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> a. Mengidentifikasi ciri-ciri bangun datar segibanyak tak beraturan b. Menyusun (komposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara (jika memungkinkan) c. Mengurai (dekomposisi) bangun datar dengan lebih dari satu cara (jika memungkinkan)
C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri berbagai bangun datar (sisi dan sudut) dari segibanyak tak beraturan dengan tepat dan benar
D. PEMAHAMAN BERMAKNA
Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengidentifikasi ciri-ciri yang dimiliki bangun datar segibanyak tak beraturan
E. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bisakah anak-anak menyebutkan ciri-ciri bangun datar segibanyak tak beraturan?
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru masuk kelas dan dibuka dengan salam. 2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a. 3. Guru mengecek kehadiran. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. <p>Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa dengan materi sebelumnya. b. Guru menyajikan gambar bangun datar yang ada disekitar. c. Guru bertanya kepada peserta didik : Setelah kalian amati coba sebutkan bangun apa saja yang ada disekolah? d. Siswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut. e. Guru mengkonfirmasi jawaban peserta didik. <p>Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memotivasi peserta didik agar bersemangat mengikuti pembelajaran. b. Siswa mendapat informasi dari guru manfaat pembelajaran yang akan dilakukan . <p>Kegiatan Inti</p> <p>Fase 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru me-review pembelajaran kemarin. 2. Guru memperlihatkan gambar bangun datar segibanyak tak beraturan dengan gambar yang telah dicetak.

Contoh Segi Banyak Tidak Beraturan



3. Guru dan siswa menyebutkan apa saja bangun datar segibanyak tak beraturan
4. Guru menjelaskan ciri-ciri bangun datar segibanyak tak beraturan.
5. Siswa diminta mengamati gambar yang ditampilkan guru.
6. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi bangun datar segibanyak (tak beraturan).
7. Guru menjawab pertanyaan dari siswa.
8. Guru menjelaskan permainan menggunakan model *make a match* berbantuan media kartu gambar.

Fase 2. Guru menerapkan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar

1. Guru menyiapkan beberapa kartu gambar yang berisikan gambar beberapa konsep/topik yang terdiri dari kartu soal dan jawaban. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa.
2. Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan.
3. Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu gambar pertanyaan dan kelompok 2 berupa kartu gambar jawaban.
4. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu gambar yang dipegang.
5. Guru memberitahukan peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu gambar yang dibawa.
6. Seluruh anggota kelompok 1 mencari pasangan kartu gambar di kelompok 2. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartunya, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembar yang telah disiapkan sebelumnya.
7. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi *reward*.
8. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu gambar yang berbeda dari sebelumnya.
9. Apabila waktu telah berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu sudah berakhir dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan berkumpul dengan yang tidak mendapatkan pasangan juga.
10. Peserta didik yang bisa menemukan satu-persatu diminta untuk

mempersentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain harus menyimak dan memberi komentar.

11. Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai mater.
12. Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.

Penutup

1. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Guru menginformasikan pembelajaran yang akan datang.
4. Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

G. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara	

guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?

H. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

- ❖ Lembaran Soal Tes

I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

Guru Kelas IV B



Jusminar, S.Pd
NIP : 196606252014062001

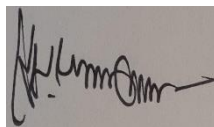
Padang, 1 Februari 2024

Peneliti



Zelli Emilia Sari
NPM. 2010013411072

Mengetahui
Kepala Sekolah



Krisnaini Burhan, S.Pd
NIP : 196503291988022001

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Kartu soal



Kartu jawaban



B. Bahan Ajar

BANGUN DATAR

1) Ciri-ciri Bangun Datar

a) Pengertian Segi Banyak Tak Beraturan

Bangun segibanyak berdasarkan besar sudut dan panjang sisinya, bangun segi banyak tak beraturan.

Bangun segi banyak tak beraturan adalah bangun segi banyak yang mempunyai ciri sebagai berikut :

- Besarnya sudut-sudut dari segibanyak beraturan adalah tidak sama.
- Panjangnya sisi-sisi segibanyak beraturan adalah tidak sama.
- Segibanyak tak beraturan mempunyai simetri lipat yang tidak sama dengan jumlah sudutnya.
- Segibanyak tak beraturan mempunyai simetri putar yang tidak sama dengan jumlah sudutnya.

Contoh :

Contoh Segi Banyak Tidak Beraturan



Segitiga Sama Kaki



Segitiga Sembarang



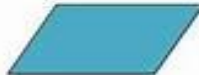
Belah Ketupat



Layang Layang



Persegi Panjang



Jajar Genjang



Trapezium

KISI-KISI SOAL TES SIKLUS 1

KISI-KISI SOAL

Kelas/semester : IV / II

Mata Pelajaran : Matematika

NO	Fokus Soal	Materi	Indikator	No Soal
1	Matematika	Ciri-ciri Bangun Datar Segibanyak (beraturan dan tak beraturan)	Objektif 1. Disajikan beberapa gambar, siswa dapat menentukan contoh gambar bukan segi banyak serta ciri-ciri segi banyak	1,3
			2. Disajikan beberapa gambar, siswa dapat menentukan contoh gambar segibanyak serta ciri-ciri segi banyak	2,4,6
			3. Disajikan beberapa gambar, siswa dapat menentukan contoh gambar segibanyak beraturan serta ciri-	5,7,10

			cirinya	
			4. Disajikan beberapa gambar, siswa dapat menentukan contoh gambar segibanyak tak beraturan serta ciri-cirinya	8,9
			Essay	
			1. Disajikan pernyataan, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis segi banyak beraturan serta ciri-cirinya	1,2
			2. Disajikan pernyataan, siswa dapat membedakan segi banyak beraturan dan tidak beraturan	3
			3. Disajikan beberapa gambar, siswa dapat menentukan gambar segibanyak dan bukan	4,5

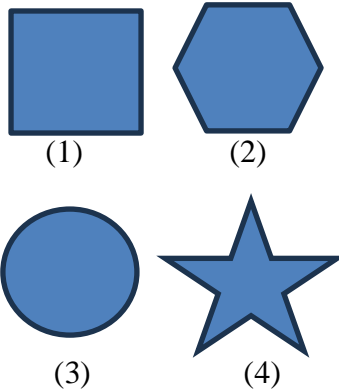
			segi banyak serta segi banyak beraturan dan tak beraturan	
--	--	--	---	--

Lampiran VII

SOAL TES SISWA SIKLUS 1

I. Jawablah soal-soal dibawah ini dengan teliti dan benar !

1.



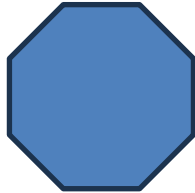
Perhatikan gambar diatas!

Gambar yang merupakan gambar dari segibanyak, kecuali...

- Nomor 1
 - Nomor 2
 - Nomor 3
 - Nomor 4
2. Segi banyak merupakan bangun datar yang memiliki...
- Banyak sudut
 - Banyak sisi
 - Banyak sudut dan sisi
 - Tidak memiliki sudut
3. Berikut adalah ciri-ciri dari segi banyak kecuali...
- (1) Memiliki banyak sudut
 - (2) Sudutnya hanya 1
 - (3) Memiliki sisi yang banyak
 - (4) Tidak memiliki sudut
- 1 dan 2
 - 2 dan 4
 - 3 dan 4
 - 1 dan 4
4. Segi banyak yang memiliki sisi dan sudut yang sama besar adalah...
- Segi banyak beraturan
 - Segi banyak tidak beraturan
 - Segi banyak ganda
 - Segi banyak majemuk
5. Perhatikan pernyataan berikut ini!
1. Setiap sisi panjangnya sama
 2. Berbentuk kurva tertutup
 3. Semua sudutnya sama besar
 4. Titik sudutnya lebih dari tiga
- Pernyataan yang menunjukkan ciri-ciri dari bangun segi banyak beraturan adalah...
- 3 dan 2
 - 1 dan 4
 - 2 dan 4
 - 1 dan 3
6. Segi banyak yang memiliki sisi yang tidak sama panjang dan sudut tidak sama besar adalah...
- Segi banyak ganda

- b. Segi banyak tidak beraturan
- c. Segi banyak tunggal
- d. Bukan segi banyak

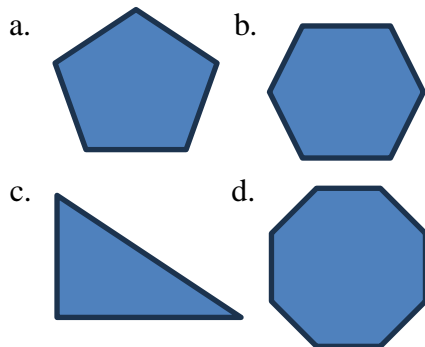
7. Perhatikan gambar berikut!



Nama bangun diatas adalah

- a. Segienam
- b. Segidelapan
- c. Segilima beraturan
- d. Segidelapan beraturan

8. Gambar yang merupakan segi banyak tidak beraturan adalah...

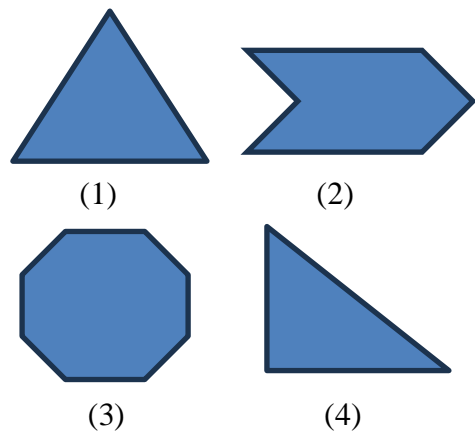


9. Ciri-ciri segi banyak tidak beraturan adalah...

- a. Semua sisinya sama panjang dan semua sudutnya sama besar

- b. Semua sisinya sama panjang dan sudutnya tidak sama besar
- c. Sisinya tidak sama panjang dan sudutnya sama besar
- d. Sisinya tidak sama panjang atau sudutnya tidak sama besar

10.

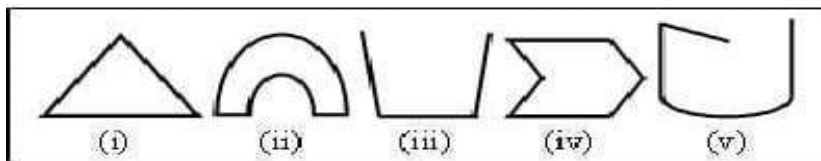


Bangun datar diatas yang merupakan segi banyak beraturan adalah...

- a. 1 dan 3
- b. 2 dan 4
- c. 3 dan 4
- d. 2 dan 3

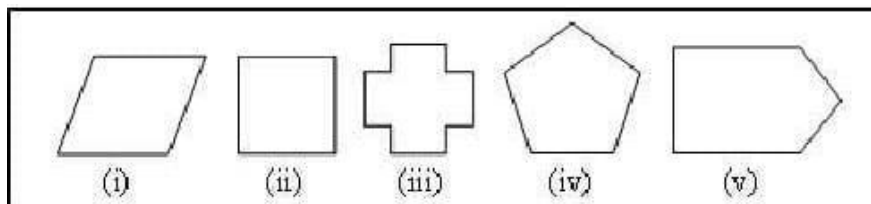
II. Isilah soal dibawah ini dengan benar dan teliti

1. Sebutkan nama-nama bangun segi banyak beraturan yang kamu ketahui!
2. Segi banyak yang memiliki 4 sisi beraturan disebut?
3. Apa perbedaan segi banyak beraturan dan tidak beraturan?
4. Perhatikan gambar dibawah ini !



Tentukanlah gambar yang merupakan segi banyak dan bukan segibanyak pada gambar tersebut !

5. Perhatikan gambar berikut !



Tentukan gambar yang merupakan segi banyak beraturan dan tidak beraturan pada gambar tersebut !

Nama : Alvin
 Kelas : 14B
 Hari / Tanggal : 1-1-2024

LEMBAR JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	<input checked="" type="checkbox"/>	6	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	<input checked="" type="checkbox"/>	7	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	<input checked="" type="checkbox"/>
3	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	<input checked="" type="checkbox"/>	8	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	<input checked="" type="checkbox"/>
4	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	<input checked="" type="checkbox"/>	9	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	<input checked="" type="checkbox"/>
5	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	10	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

25

II. Isian

1.
2.
3.
4. (i)
5. (ii)
6.
7.
8.
9.
10.

Nama : Albi LVHFX Fachry
 Kelas : IV B
 Hari / Tanggal : Kamis 11-2-2021

LEMBAR JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	✓	6	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	✗
2	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	✗	7	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	✗
3	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	✓	8	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	✓
4	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	✓	9	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	✓
5	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	✓	10	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	✗

50

II. Isian

1. segi empat ✓
2. persegi ✓
3. Warna yang beraturan sisinya sama. Sudutnya sama. ukurannya juga sama / yang tidak beraturan sisinya tidak sama. ✓
4. ~~persegi~~ 1, 11 ✗
5. 11, ✓ ✗

Nama : SHAFIA Erina S
 Kelas : IV B
 Hari / Tanggal : Kamis / 1 - 2 - 2024

LEMBAR JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	✓	6	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	✓
2	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	✓	7	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	✓
3	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	✓	8	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	✓
4	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	✓	9	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	✓
5	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	✗	10	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	✓

65

II. Isian

1. perseg, segitiga... sama banyak, sisi ✓
2. Segi banyak beraturan ✗
3. Segi banyak beraturan sisinya sama panjang sudutnya jg sama, Segi banyak tdk beraturan sisinya ^{dan sudut} tdk sama panjang ✓
4. yg segibanyak : 1, 3. yg bukan sama banyak : 2, 4, 5 ✗
5. Segi banyak beraturan : 1, 2, 3. Segi banyak tak beraturan : 4, 5 ✗

Nama : **● AHIRAH ElHufailah //**
 Kelas : **U B //**
 Hari / Tanggal : **1-02-2024 //**

LEMBAR JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1	X	B	C	D	X	6	A	X	C	D	✓
2	A	X	C	D	X	7	A	X	C	D	X
3	A	X	C	D	✓	8	A	B	X	D	✓
4	X	B	C	D	✓	9	A	B	C	X	✓
5	A	B	C	X	✓	10	X	B	C	D	✓

(85)

II. Isian

1. Persegi, Segitiga, Segi delapan, segi enam, ✓, ... dll
2. persegi ✓
3. kalau Segi banyak Beraturan memiliki Sisi dan Sudutnya sama panjang kalau Segi banyak tidak Beraturan sisinya dan Sudutnya tidak sama panjang ✓
4. segi Beraturan = 1, 4 segi tidak Beraturan = 2, 3, 5 ✓
5. segi Beraturan : 2, 4 segi tidak Beraturan 1, 3, 5 ✓

SELESAI

Nama : DWYVI MEITARA A
 Kelas : IV B
 Hari / Tanggal : Kamis / 1-2-2024

LEMBAR JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1	A	B	C	D	✓	6	A	B	C	D	✓
2	A	B	C	D	✓	7	A	B	C	D	✓
3	A	B	C	D	✗	8	A	B	C	D	✓
4	A	B	C	D	✓	9	A	B	C	D	✓
5	A	B	C	D	✗	10	A	B	C	D	✓

90

II. Isian

- ① segitiga, segi lima, segi empat ✓
- ② persegi ✓
- ③ perbedaannya adalah segi banyak beraturan sama besar sisi dan sudutnya (segi banyak tak beraturan tidak sama besar sisi dan sudut) ✓
- ④ segi banyak = I dan IV ✓
bukan segi banyak = II, III, V ✓
- ⑤ segi banyak beraturan = II, IV ✓
tak beraturan = I, III, V ✓

Nama : Rasyad Fauzan Alhar
 Kelas : IV B
 Hari / Tanggal : Kamis / 1-02-2024

LEMBAR JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1	A	B	X	D	✓	6	A	X	C	D	✓
2	A	B	X	D	✓	7	A	B	C	X	✓
3	A	X	C	D	✓	8	A	B	X	D	✓
4	X	B	C	D	✓	9	A	E	C	X	✓
5	A	B	C	X	✓	10	X	B	C	D	✓

100

II. Isian

- Segitiga, Persegi, Segi Lima, segi enam ✓
- Persegi ✓
- Perbedaan segi banyak beraturan adalah sudut dan sisinya sama panjang dan sama besar. Perbedaan segi banyak tidak beraturan adalah sudut dan sisinya tidak sama panjang dan tidak sama besar ✓
- segi banyak: (I) ~~(II)~~ (IV) ✓
- segi bukan segi banyak: (II) (III) ✓
- segi banyak beraturan: (II) (IV) ✓
- segi banyak tak beraturan: (I) (III) (V) ✓

Lampiran VIII

KUNCI JAWABAN SOAL

SIKLUS 1

Objektif
<ol style="list-style-type: none">1. C2. C3. B4. A5. D6. B7. D8. C9. D10. A
ISIAN
<ol style="list-style-type: none">1. Segitiga, segiempat, segilima, segienam, segidelapan2. Persegi atau segi empat3. Segi banyak beraturan memiliki sisi yang sama panjang dan sudut yang sama besar sedangkan segi banyak tak beraturan memiliki sisi yang tidak sama panjang dan sudut yang tidak sama besar4. a. segibanyak = I dan IV b. bukan segibanyak = II, III, V5. a. segibanyak beraturan = II dan IV b. segibanyak tak beraturan = I, III, V

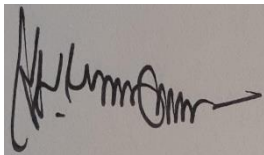
Lampiran IX

Data Nilai Tes Akhir Siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai Siswa	Pencapaian KKTP 80	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Ahza Danish Iskandar	65		✓
2.	Alby Luthfy Fachry	50		✓
3.	Alfa Julian Mesi	85	✓	
4.	Alfatih Efran	85	✓	
5.	Atirah Thfailah	85	✓	
6.	Azelaura Basnia Z	80	✓	
7.	Danish Athaya Dinty	85	✓	
8.	Dwyvi Meitiara Asza	90	✓	
9.	Finiche	90	✓	
10.	Ghifari Yuhendra	85	✓	
11.	Istiqarati Amelia K	80	✓	
12.	Muhammad Alsyadid	25		✓
13.	Muhammad Dafa Putra S	85	✓	
14.	Nadira Septi Yanti	30		✓
15.	Naila Afifah	55		✓
16.	Naufal Abiyyu Ramadhan	80	✓	
17.	Rasyad Fauzan Akbar	100	✓	
18.	Revalenzio Azra	80	✓	
19.	Rizky Karuniawan	40		✓
20.	Sabrina Mizel M	50		✓
21.	Salsabila Zahira A	65		✓
22.	Shafiqa Erina Sondri	65		✓
23.	Sultan Rafki Zaidan	55		✓
24.	Syakirah Ivana	90	✓	

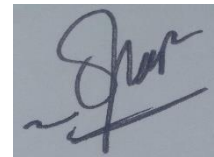
25.	Syaza Anarya Latisha	95	✓	
26.	Venezia Oktariana S	65		✓
Jumlah Nilai		1860		
Rata-rata		71,53		
Presentase %		57,70 %		
Jumlah Siswa			15	11

Mengetahui
Kepala Sekolah



Krisnaini Burhan, S.Pd
NIP : 196503291988022001

Padang, 2024
Guru Kelas IV



Jusminar, S.Pd
NIP. 196606252014062001

Lampiran X

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PERTEMUAN I SIKLUS II

Subjek yang dipantau : Zelli Emilia Sari

Tempat : SDN 35 Pagambiran

Observer : Jusminar, S.Pd

Materi Pelajaran : Bangun Datar Segitiga

Hari/Tanggal : Selasa, 6 Februari 2024

Berilah tanda ceklis (✓) pada setiap aspek yang diamati!

NO	Karakteristik	Deskriptor	Ya	Tidak	Skor
1	Kegiatan Awal	1. Guru masuk kelas dan dibuka dengan salam.	✓		3
		2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a.	✓		
		3. Guru mengecek kehadiran.		✓	
		4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	✓		
2	Kegiatan Inti	5. Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai bangun datar segitiga serta ciri-ciri bangun datar segitiga.	✓		14
		6. Siswa mengamati gambar bangun datar	✓		

		segitiga yang ditampilkan oleh guru.		
		7. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi bangun datar segitiga.	✓	
		8. Guru menjawab pertanyaan dari siswa.	✓	
		9. Guru menjelaskan permainan menggunakan model <i>make a match</i> berbantuan media kartu gambar.		✓
		10. Guru menyiapkan beberapa kartu gambar yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi <i>review</i> , (yaitu kartu soal dan jawaban)	✓	
		11. Guru membagi peserta didik kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan.	✓	
		12. Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu gambar (pertanyaan) dan kelompok 2 berupa kartu	✓	

		gambar (jawaban).		
		13. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu gambar yang dipegang.		✓
		14. Guru memberitahu kepada peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu gambar yang dibawa.	✓	
		15. Seluruh anggota kelompok 1 mencari pasangan kartu gambar di kelompok 2, apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartu gambar, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya.	✓	
		16. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu gambar sebelum batas waktu diberi <i>reward</i> .	✓	
		17. Setelah satu babak kartu gambar dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu gambar yang berbeda dari sebelumnya.	✓	
		18. Apabila waktu berakhir,		✓

		peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu gambar sudah berakhir dan siswa berkumpul sendiri sesuai pasangan yang cocok.			
		19. Peserta didik yang bisa menemukan satu-persatu diminta untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain menyimak dan memberi komentar.	✓		
		20. Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai materi.	✓		
		21. Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.	✓		
3	Kegiatan penutup	22. Guru bertanya jawab bersama siswa mengenai materi yang telah diajarkan.		✓	2

		23. Guru menyimpulkan mengenai materi yang telah diajarkan.	✓		
		24. Guru mengakhiri pelajaran dengan berdo'a dan guru menutup pembelajaran dengan salam.	✓		
		Total Skor	19	5	
		Jumlah Keseluruhan	24	24	
		Presentase	79,16%		

Total skor maksimal =

Rumus yang digunakan sebagai berikut :

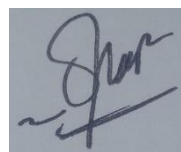
$$\text{Persentase perolehan skor} = \frac{\text{jumlah skor aktivitas guru}}{\text{skor maksimal aktivitas guru}} \times 100 \%$$

$$= \frac{19}{24} \times 100\%$$

$$= 79,16\%$$

Padang, 6 Februari 2024

Observer



Jusminar, S.Pd

NIP : 196606252014062001

Lampiran XI

MODUL PEMBELAJARAN PERTEMUAN I SIKLUS II

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

MATEMATIKA KELAS IV SD

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Zelli Emilia Sari
Instansi	: SD Negeri 35 Pagambiran
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: B / 4
Bab 5	: Bangun Datar
Sub unit 1	: Bangun Datar Segitiga
Alokasi Waktu	: Pertemuan ke-3 (2 x 35 JP)
B. KOMPETENSI AWAL	
Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Mandiri❖ Bernalar Kreatif❖ Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Media<ul style="list-style-type: none">• Kartu Gambar Pertanyaan dan Jawaban• Gambar• LKPD (dalam bentuk permainan)❖ Alat dan bahan<ul style="list-style-type: none">• Buku guru dan buku siswa• Papan tulis• Spidol	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Target pembelajaran adalah peserta didik umum fase B Kelas IV dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu meningkatkan hasil belajar siswa.	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> berbantuan kartu gambar	
KOMPONEN INTI	

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Mendeskripsikan ciri-ciri berbagai bentuk bangun datar segitiga
2. Menyusun (komposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara (jika memungkinkan)
3. Mengurai (dekomposisi) bangun datar dengan lebih dari satu cara (jika memungkinkan)

B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri berbagai bangun datar (sisi dan sudut) dari segitiga dengan tepat dan benar

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah

- ❖ Mengidentifikasi ciri-ciri yang dimiliki bangun datar segitiga

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Bisakah anak-anak menyebutkan ciri-ciri bangun datar segitiga?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru masuk kelas dan dibuka dengan salam.
2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a.
3. Guru mengecek kehadiran.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

Apersepsi

1. Guru menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa dengan materi sebelumnya.
2. Guru menyajikan gambar bangun datar yang ada disekitar.
3. Guru bertanya kepada peserta didik :
Setelah kalian amati coba sebutkan bangun apa saja yang ada disekolah?
4. Siswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
5. Guru mengkonfirmasi jawaban peserta didik.

Motivasi

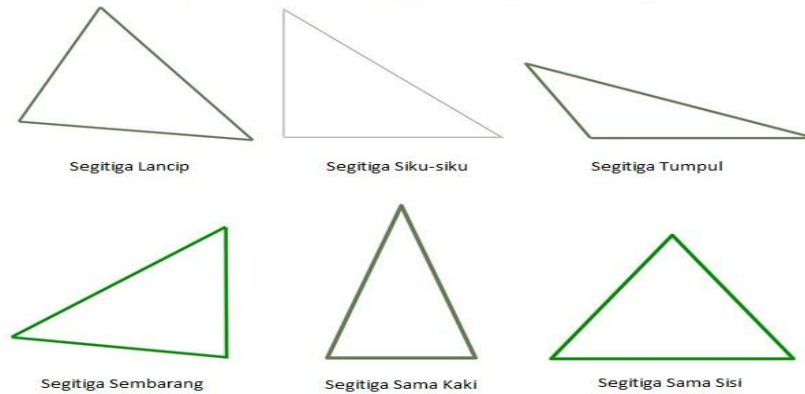
- a. Guru memotivasi peserta didik agar bersemangat mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa mendapat informasi dari guru manfaat pembelajaran yang akan dilakukan .

Kegiatan Inti

Fase 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran

1. Guru meminta peserta didik mengamati benda yang berbentuk bangun datar segitiga di sekitar.
2. Guru meminta peserta didik mengamati gambar bangun datar segitiga yang ditunjuk guru.

Jenis-jenis Bangun Datar Segitiga



3. Guru menjelaskan pengertian bangun datar segitiga; misalnya: apakah segitiga itu?
4. Guru menjelaskan ciri-ciri yang dimiliki bangun datar segitiga tersebut; misalnya: memiliki 3 sisi, memiliki 3 sudut.
5. Guru mengelompokkan segitiga berdasarkan sisinya dan sudutnya.
6. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi bangun datar segitiga.
7. Guru menjawab pertanyaan dari siswa.
8. Guru menjelaskan permainan menggunakan model *make a match* berbantuan media kartu gambar.

Fase 2. Guru menerapkan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar

1. Guru menyiapkan beberapa kartu gambar yang berisikan gambar beberapa konsep/topik yang terdiri dari kartu soal dan jawaban. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa.
2. Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan.
3. Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu gambar pertanyaan dan kelompok 2 berupa kartu gambar jawaban.
4. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu gambar yang dipegang.
5. Guru memberitahukan peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu gambar yang dibawa.
6. Seluruh anggota kelompok 1 mencari pasangan kartu gambar di kelompok 2. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartunya, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya.
7. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi *reward*.
8. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu gambar yang berbeda dari sebelumnya.
9. Apabila waktu telah berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu sudah berakhir dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan berkumpul dengan yang tidak mendapatkan pasangan juga.

10. Peserta didik yang bisa menemukan satu-persatu diminta untuk mempersentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain harus menyimak dan memberi komentar.
11. Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai mater.
12. Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.

Penutup

1. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Guru menginformasikan pembelajaran yang akan datang.
4. Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

F. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik	

	yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	
--	--	--

G. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

- ❖ Lembaran Tes Soal

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

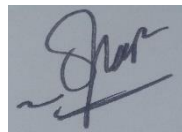
Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

Guru Kelas IV B



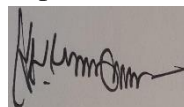
Jusminar, S.Pd
NIP : 196606252014062001

Padang, 6 Februari 2024
Peneliti



Zelli Emilia Sari
NPM. 2010013411072

Mengetahui
Kepala Sekolah



Krisnaini Burhan, S.Pd
NIP : 196503291988022001

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Kartu soal



Kartu jawaban

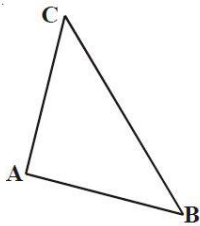


B. Bahan Ajar

BANGUN DATAR

A. Segitiga

Banyak benda di sekitar kita yang berbentuk segitiga seperti penggaris segitiga, rambu lalu lintas dan lain-lain. Bangun segitiga memiliki beberapa jenis yang berbeda bentuk dan ciri-cirinya. Perhatikan, segitiga di bawah ini. Misalkan nama segitiga tersebut adalah segitiga ABC.

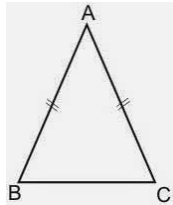


Jika memperhatikan segitiga di atas, maka kita dapat mengetahui bahwa dalam segitiga terdapat 3 ruas garis yaitu ruas garis AB, BC, dan AC.

Selanjutnya 3 ruas garis tersebut masing-masing dinamakan dengan sisi, sehingga segitiga memiliki 3 sisi, yakni sisi AB, sisi BC, dan sisi AC. Dalam segitiga itu juga terdapat 3 sudut, yakni sudut A, sudut B dan sudut C. Terdapat juga 3 titik sudut, yakni titik A, titik B, dan titik C.

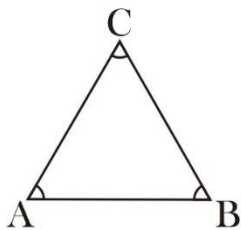
Jelas bahwa dalam segitiga terdapat ciri-ciri sebagai berikut : memiliki 3 sisi, memiliki 3 sudut, dan memiliki 3 titik sudut.

1. Pengelompokkan Segitiga Berdasarkan Sisinya
 - a. Segitiga sama kaki



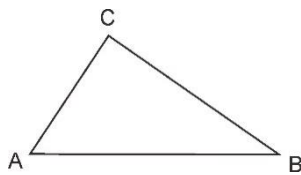
Amati segitiga sama kaki tersebut, segitiga sama kaki memiliki 2 sisi yang panjangnya sama. misalnya segitiga sama kaki tersebut adalah segitiga ABC. Terlihat bahwa panjang AC sama dengan panjang BC, ditulis $AC = BC$.

- b. Segitiga sama sisi



Segitiga sama sisi adalah segitiga yang semua sisinya sama panjang. Terlihat panjang AB sama dengan panjang BC sama dengan panjang AC. Selanjutnya ditulis $AB = BC = AC$.

- c. Segitiga Sembarang

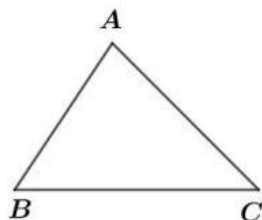


Segitiga sembarang adalah segitiga yang sisi-sisinya tidak ada yang sama panjang.

Setelah diamati terlihat panjang AB tidak sama dengan panjang BC dan juga tidak sama dengan panjang AC, atau ditulis $AB \neq BC \neq AC$.

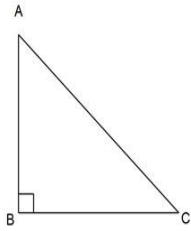
2. Pengelompokan segitiga berdasarkan Sudutnya

- a. Segitiga Lancip



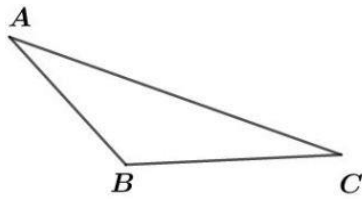
Terlihat bahwa sudut A, sudut B, dan sudut C merupakan sudut lancip. Jadi, segitiga lancip adalah segitiga yang ketiga sudutnya merupakan sudut lancip.

- b. Segitiga Siku-siku



Segitiga ABC memiliki segitiga siku-siku yaitu sudut B. Jadi, segitiga siku-siku adalah segitiga yang salah satu sudutnya merupakan sudut siku-siku.

c. Segitiga Tumpul



Setelah diamati terlihat ada salah satu sudut yang tumpul yaitu sudut B. Jadi, segitiga tumpul adalah segitiga yang salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul.

Lampiran XII

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

PERTEMUAN II SIKLUS II

Subjek yang dipantau : Zelli Emilia Sari

Tempat : SDN 35 Pagambiran

Observer : Jusminar, S.Pd

Materi Pelajaran : Bangun Datar Segiempat

Hari/Tanggal : Selasa, 7 Februari 2024

Berilah tanda ceklis (✓) pada setiap aspek yang diamati!

NO	Karakteristik	Deskriptor	Ya	Tidak	Skor
1	Kegiatan Awal	1. Guru masuk kelas dan dibuka dengan salam.	✓		4
		2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a.	✓		
		3. Guru mengecek kehadiran.	✓		
		4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	✓		
2	Kegiatan Inti	5. Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai bangun datar segiempat serta ciri-ciri bangun datar segiempat.	✓		17
		6. Siswa mengamati gambar bangun datar	✓		

		segiempat yang ditampilkan oleh guru.			
		7. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi bangun datar segiempat.	✓		
		8. Guru menjawab pertanyaan dari siswa.	✓		
		9. Guru menjelaskan permainan menggunakan model <i>make a match</i> berbantuan media kartu gambar.	✓		
		10. Guru menyiapkan beberapa kartu gambar yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi <i>review</i> , (yaitu kartu soal dan jawaban)	✓		
		11. Guru membagi peserta didik kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan.	✓		
		12. Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu gambar (pertanyaan) dan kelompok 2 berupa kartu	✓		

		gambar (jawaban).		
		13. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu gambar yang dipegang.	✓	
		14. Guru memberitahu kepada peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu gambar yang dibawa.	✓	
		15. Seluruh anggota kelompok 1 mencari pasangan kartu gambar di kelompok 2, apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartu gambar, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya.	✓	
		16. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu gambar sebelum batas waktu diberi <i>reward</i> .	✓	
		17. Setelah satu babak kartu gambar dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu gambar yang berbeda dari sebelumnya.	✓	
		18. Apabila waktu berakhir,	✓	

		peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu gambar sudah berakhir dan siswa berkumpul sendiri sesuai pasangan yang cocok.			
		19. Peserta didik yang bisa menemukan satu-persatu diminta untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain menyimak dan memberi komentar.	✓		
		20. Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai materi.	✓		
		21. Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.	✓		
3	Kegiatan penutup	22. Guru bertanya jawab bersama siswa mengenai materi yang telah diajarkan.	✓		3

		23. Guru menyimpulkan mengenai materi yang telah diajarkan.	✓		
		24. Guru mengakhiri pelajaran dengan berdo'a dan guru menutup pembelajaran dengan salam.	✓		
		Total Skor	24	0	
		Jumlah Keseluruhan	24	24	
		Presentase	100%		

Total skor maksimal =

Rumus yang digunakan sebagai berikut :

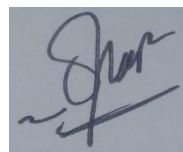
$$\text{Presentase perolehan skor} = \frac{\text{jumlah skor aktivitas guru}}{\text{skor maksimal aktivitas guru}} \times 100 \%$$

$$= \frac{24}{24} \times 100\%$$

$$= 100 \%$$

Padang, 7 Februari 2024

Observer



Jusminar, S.Pd

NIP : 196606252014062001

Lampiran XIII

MODUL PEMBELAJARAN PERTEMUAN II SIKLUS 1I

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

MATEMATIKA KELAS IV SD

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Zelli Emilia Sari
Instansi	:	SD Negeri 35 Pagambiran
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	:	Matematika
Fase / Kelas	:	B / 4
Bab 5	:	Bangun Datar
Sub unit 1	:	Bangun Datar Segiempat
Alokasi Waktu	:	Pertemuan ke-4 (2 x 35 JP)
B. KOMPETENSI AWAL		
Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
<ul style="list-style-type: none">❖ Mandiri❖ Bernalar Kreatif❖ Bergotong royong		
D. SARANA DAN PRASARANA		
<ul style="list-style-type: none">❖ Media<ul style="list-style-type: none">• Kartu Gambar Pertanyaan dan Jawaban• Gambar• LKPD (dalam bentuk permainan)❖ Alat dan bahan<ul style="list-style-type: none">• Buku guru dan buku siswa• Papan tulis• Spidol		
E. TARGET PESERTA DIDIK		
Target pembelajaran adalah peserta didik umum fase B Kelas IV dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu meningkatkan hasil belajar siswa.		
F. MODEL PEMBELAJARAN		
Model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> berbantuan kartu gambar		
KOMPONEN INTI		

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Mendeskripsikan ciri-ciri berbagai bentuk bangun datar segiempat.
2. Menyusun (komposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara (jika memungkinkan).
3. Mengurai (dekomposisi) bangun datar dengan lebih dari satu cara (jika memungkinkan).

B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri berbagai bangun datar (sisi dan sudut) dari segiempat dengan tepat dan benar.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah

- ❖ Mengidentifikasi ciri-ciri yang dimiliki bangun datar segiempat.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Bisakah anak-anak menyebutkan ciri-ciri bangun datar segiempat?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru masuk kelas dan dibuka dengan salam.
2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a.
3. Guru mengecek kehadiran.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

Apersepsi

5. Guru menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa dengan materi sebelumnya.
6. Guru menyajikan gambar bangun datar yang ada disekitar.
7. Guru bertanya kepada peserta didik :
Setelah kalian amati coba sebutkan bangun apa saja yang ada disekolah?
8. Siswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
9. Guru mengkonfirmasi jawaban peserta didik.

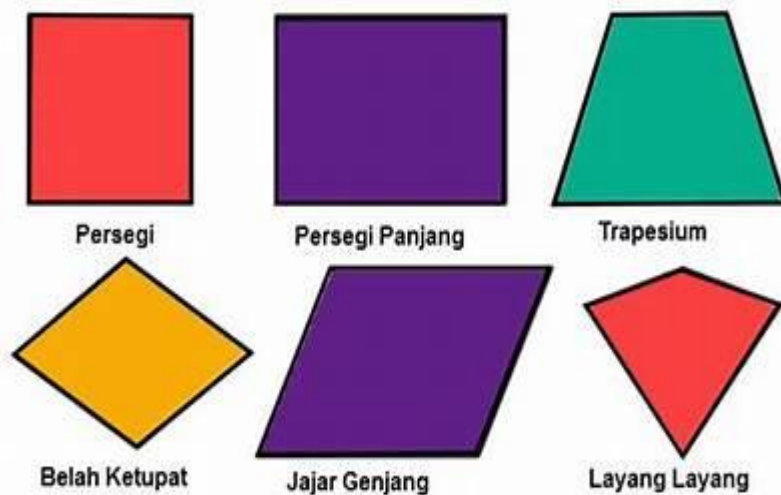
Motivasi

- a. Guru memotivasi peserta didik agar bersemangat mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa mendapat informasi dari guru manfaat pembelajaran yang akan dilakukan .

Kegiatan Inti

Fase 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran

1. Guru meminta peserta didik mengamati benda yang berbentuk bangun datar segiempat di sekitar.
2. Guru meminta peserta didik mengamati gambar bangun datar segiempat yang ditunjuk guru.



3. Guru menjelaskan pengertian bangun datar segiempat; misalnya: apakah segiempat itu?
4. Guru menjelaskan ciri-ciri yang dimiliki bangun datar segiempat.
5. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi bangun datar segiempat.
6. Guru menjawab pertanyaan dari siswa.
7. Guru menjelaskan permainan menggunakan model *make a match* berbantuan media kartu gambar.

Fase 2. Guru menerapkan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar

1. Guru menyiapkan beberapa kartu gambar yang berisikan gambar beberapa konsep/topik yang terdiri dari kartu soal dan jawaban. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa.
2. Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan.
3. Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu gambar pertanyaan dan kelompok 2 berupa kartu gambar jawaban.
4. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu gambar yang dipegang.
5. Guru memberitahukan peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu gambar yang dibawa.
6. Seluruh anggota kelompok 1 mencari pasangan kartu gambar di kelompok 2. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartunya, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya.
7. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi *reward*.
8. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu gambar yang berbeda dari sebelumnya.
9. Apabila waktu telah berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu sudah berakhir dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan berkumpul dengan yang tidak mendapatkan pasangan juga.

10. Peserta didik yang bisa menemukan satu-persatu diminta untuk mempersentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain harus menyimak dan memberi komentar.
11. Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai mater.
12. Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.

Penutup

1. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Guru menginformasikan pembelajaran yang akan datang.
4. Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

F.REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik	

	yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	
--	--	--

G. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

- i. Lembaran Soal Tes

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

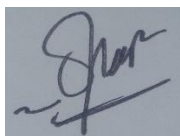
Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

Guru Kelas IV B



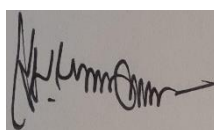
Jusminar, S.Pd
NIP : 196606252014062001

Padang, 7 Februari 2024
Peneliti



Zelli Emilia Sari
NPM. 2010013411072

Mengetahui
Kepala Sekolah



Krisnaini Burhan, S.Pd
NIP : 196503291988022001

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Kartu soal



Kartu jawaban



B. Bahan Ajar

BANGUN DATAR

1. Segi Empat

Segi Empat adalah bangun yang memiliki 4 sisi, 4 titik sudut, dan 4 sudut. ciri-ciri segiempat yaitu :

a. Trapezium

Trapezium adalah suatu segi empat yang memiliki 4 sisi dengan sepasang sisi yang sejajar dan memiliki 4 sudut.

b. Jajaran Genjang

Jajaran genjang adalah suatu segi empat dengan dua pasang sisi sejajar dan memiliki 4 sudut dengan masing-masing besar sudut yang berhadapan sama.

c. Belah Ketupat

Belah ketupat adalah segi empat yang memiliki 4 sisi sama panjang dengan dua pasang sisi sejajar dan memiliki 4 sudut dengan masing-masing besar sudut yang berhadapan sama.

d. Persegi

Persegi adalah segi empat yang mempunyai 4 sisi yang sama panjang dan memiliki 4 sudut berbentuk siku-siku.

e. Persegi panjang

Persegi panjang adalah segi empat yang memiliki 4 sisi, sisi yang berhadapan sama panjang, dan 4 sudutnya siku-siku.

f. Layang-layang

Layang-layang adalah segi empat yang memiliki 4 sisi dengan dua pasang sisi yang sama panjang dan memiliki 4 sudut.

g. Segi empat Sembarang

Segi empat sembarang adalah setiap sisi dari segi empat tersebut tidak ada yang sama. Sudut dari keempat sudut segi empat tersebut juga tidak ada yang sama.

Macam-Macam Segi Empat



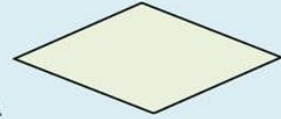
Bujursangkar



Persegi panjang



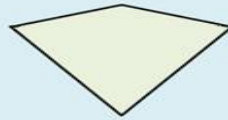
Trapeسيوم



Belah ketupat



Jajargenjang



Layang-layang



Segi empat sembarang

UkuranDanSatuan.Com

Segi empat juga memiliki diagonal. Diagonal adalah setiap garis yang menghubungkan titik-titik sudut yang berhadapan. Pada segi empat terdapat 2 diagonal.

Lampiran XIV

KISI-KISI SOAL TES SIKLUS II

KISI-KISI SOAL

Kelas/semester : IV / II

Mata Pelajaran : Matematika

NO	Fokus Soal	Materi	Indikator	No Soal
1	Matematika	Bangun Datar Segitiga dan segiempat	Objektif 13. Siswa dapat menentukan ciri-ciri bangun datar segitiga	1,2
			14. siswa dapat menentukan ciri-ciri bangun datar segiempat	4,5,9,10
			15. Siswa dapat menentukan jenis segitiga berdasarkan sudutnya	6
			16. Siswa disediakan gambar dan mengidentifikasi gambar segitiga	7

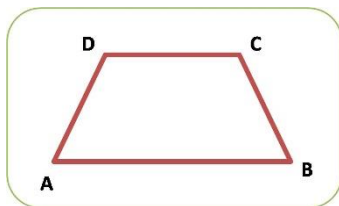
			tersebut	
			17. Siswa dapat mengidentifikasi salah satu garis yang saling sejajar pada bangun datar segiempat	3,8
			Essay 1. Disajikan pernyataan, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis segitiga berdasarkan sisinya	1
			2. Siswa dapat membedakan ciri-ciri segitiga lancip dan segitiga tumpul	2
			3. Siswa dapat menggambar bangun datar segi empat	3
			4. Siswa dapat menentukan jenis dan ciri-ciri bangun datar segitiga dan segiempat	4,5

Lampiran XV

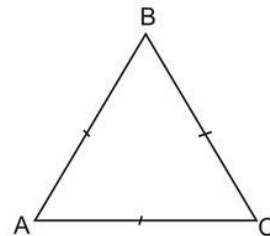
SOAL TES SISWA SIKLUS II

I. Jawablah soal-soal dibawah ini dengan teliti dan benar!

1. Segitiga yang memiliki 2 sisi sama panjang dinamakan segitiga...
 - a. Sama sisi
 - b. Lancip
 - c. Sama kaki
 - d. tumpul
2. Segitiga yang mempunyai tiga sisi sama panjang dan tiga sudut sama besar dinamakan ...
 - a. Segitiga sama kaki
 - b. Segitiga sama sisi
 - c. Segitiga sama sudut
 - d. Segitiga siku-siku
3. Dua garis yang saling sejajar pada bangun trapesium berikut adalah...
 - a. AB dan CD
 - b. AD dan BC
 - c. AD dan CD
 - d. AB dan BC



- a. AB dan CD
 - b. AD dan BC
 - c. AD dan CD
 - d. AB dan BC
4. Nama segi empat di bawah ini adalah...
 - a. Trapesium
 - b. Belah ketupat
 - c. Jajar genjang
 - d. Persegi
 5. Perhatikan ciri-ciri berikut!
 - Besar sudut yang berhadapan sama
 - Panjang sisi yang berhadapan samaciri-ciri di atas merupakan jenis segi empat...
 - a. Trapesium
 - b. Jajar genjang.
 - c. Persegi panjang
 - d. Layang-layang
 6. Berikut ini adalah jenis segitiga berdasarkan besar sudutnya, kecuali...
 - a. Segitiga lancip
 - b. Segitiga tumpul
 - c. Segitiga siku-siku
 - d. Segitiga sembarang
 7. Perhatikan gambar di bawah!



Nama bangun pada gambar disebut segitiga...

- a. Sama sisi
- b. Sembarang
- c. Sama kaki
- d. Siku-siku

8. Perhatikan gambar dibawah!

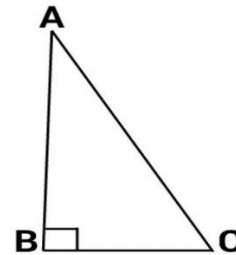


Tentukan banyaknya garis yang sejajar pada gambar diatas yaitu...

- Empat pasang
 - Tiga pasang
 - Satu pasang
 - Dua pasang
9. Segi empat yang kedua diagonalnya saling tegak lurus dan berpotongan di tengah adalah...
- Jajar genjang
 - layang-layang
 - Belah ketupat
 - Trapesium
10. Sebuah bangun memiliki ciri-ciri berikut!
- Segiempat yang memiliki 4 sisi
 - Memiliki dua pasang sisi yang sama panjang
 - Dan memiliki 4 sudut
- Bangun yang dimaksud adalah...
- Persegi
 - Belah Ketupat
 - Layang-layang
 - Segiempat sembarang

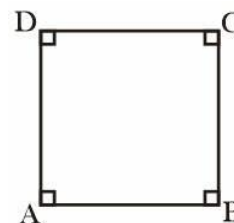
II. Isilah soal dibawah ini dengan benar dan teliti!

- Sebutkan jenis-jenis segitiga berdasarkan sisinya!
- Sebutkan perbedaan ciri-ciri pada segitiga lancip dan segitiga tumpul!
- Buatlah 3 gambar bangun segiempat yang kamu ketahui!
- Perhatikan gambar segitiga berikut!



Berdasarkan sudutnya, termasuk jenis segitiga apakah segitiga tersebut? sebutkan ciri-ciri dari segitiga tersebut!

- Amatilah gambar berikut!



- Sebutkan nama bangun di atas!
- Sebutkan berapa titik sudut bangun di atas!
- Sebutkan pasangan sisi yang saling sejajar

Nama : Alsyahid
 Kelas : IV B
 Hari / Tanggal : Rabu 7-2-2021

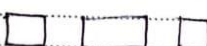
LEMBAR JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1	A	B	C	D	X	6	A	B	C	D	X
2	A	B	C	D	X	7	A	B	C	D	✓
3	X	B	C	D	✓	8	A	B	C	D	X
4	X	B	C	D	X	9	A	B	C	D	X
5	A	B	C	D	X	10	A	B	C	D	X

20

II. Isian

1. Memiliki sisi yang sama panjang X
2. Mempunyai sudut yang sama panjang X
3.  ✓
4. lancip X
5. sisi smpk H. A/B/D X

Nama : Sabrina mizeal martadinata
 Kelas : 10B
 Hari / Tanggal : Rabu - Februari 2024

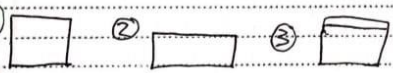
LEMBAR JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1	X	B	C	D	X	6	A	B	C	D	X	✓
2	X	B	C	D	X	7	A	B	C	D	X	X
3	X	B	C	D	✓	8	X	B	C	D	X	X
4	A	X	C	D	X	9	A	X	C	D	✓	✓
5	A	B	X	D	X	10	X	B	C	D	X	X

40

II. Isian

- Persegi panjang sama memiliki 4 sudut yang sama panjang ✗
- Segitiga lancip cirinya adalah segitiga yang ketiganya lancip
 Segitiga tumpul cirinya adalah siku-siku tidak sama besar atau ketiganya sama ^{1/2}
- 
- bc dan ca cirinya tidak sama besar sudutnya tidak sama panjang ✗
- bangunnya adalah bangun persegi empat
 titik sudut bangun ada 4
 AB // DC dan AD // BC
 itu cirinya persegi empat ✓

Nama : Alby Lutfi Fachri
 Kelas : IV B
 Hari / Tanggal : 17-2-2024 / Februari

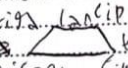
LEMBAR JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1	<input checked="" type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C	<input type="checkbox"/> D	<input checked="" type="checkbox"/> A	6	<input type="checkbox"/> A	<input checked="" type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C	<input type="checkbox"/> D	<input checked="" type="checkbox"/> A
2	<input type="checkbox"/> A	<input checked="" type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C	<input type="checkbox"/> D	<input checked="" type="checkbox"/> A	7	<input checked="" type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C	<input type="checkbox"/> D	<input checked="" type="checkbox"/> A
3	<input checked="" type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C	<input type="checkbox"/> D	<input checked="" type="checkbox"/> A	8	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C	<input checked="" type="checkbox"/> D	<input checked="" type="checkbox"/> A
4	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C	<input checked="" type="checkbox"/> D	<input checked="" type="checkbox"/> A	9	<input checked="" type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C	<input type="checkbox"/> D	<input checked="" type="checkbox"/> A
5	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input checked="" type="checkbox"/> C	<input type="checkbox"/> D	<input checked="" type="checkbox"/> A	10	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C	<input checked="" type="checkbox"/> D	<input checked="" type="checkbox"/> A

45

II. Isian

- persegi
- segitiga lancip. Luas $\frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$ / segitiga tumpul. Luas $\frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$
-  trapesium / jajar genjang. Luas $\frac{1}{2} (a+b) \times h$
- persegi. Luas s^2
- persegi. Luas s^2

Nama : Muhammad Dafa P-5
 Kelas : 12 B
 Hari / Tanggal : Rabu 17-01

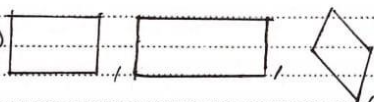
LEMBAR JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1	A	B	C	D	✓	6	A	B	C	D	✓
2	A	B	C	D	✓	7	A	B	C	D	✓
3	A	B	C	D	✓	8	A	B	C	D	✓
4	A	B	C	D	✓	9	A	B	C	D	✓
5	A	B	C	D	✓	10	A	B	C	D	✓

90

II. Isian

- ① segitiga s.s. balok, samakaki, sama sisi ✓
 ② citi 2. kaci p. mpr. pakaw. sudut kati p. ✓
 citi 2. spiliti gat. mpr. salah satu sudutnya. mpr. pakaw. kumpu ✓
 ③  ✓
 ④ salah satu sudutnya mpr. pakaw. sudut siku-siku? ✓
 ⑤ a. sebutkan nama bangun datar atas **PERSPEKTI**
 b. sebutkan berapa titik sudut diatas
 c. sebut pasangan sisi yang saling sejajar ✗

Nama : ALFATIH EFRAN
 Kelas : IVB 4B
 Hari / Tanggal : RABU/2-2-2024

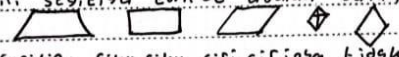
LEMBAR JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1	<input checked="" type="checkbox"/>	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	✓	6	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	✓
2	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	✓	7	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	✓
3	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	✓	8	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	✓
4	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	✓	9	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	✓
5	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	✓	10	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	✓

95

II. Isian

- ~~Segitiga lancip + Sama sisi + Sama kaki + Sembarang~~
 > Segitiga sama sisi, Segitiga sama kaki, segitiga sembarang ✓
- Ciri segitiga lancip adalah segitiga yang ketiga sudutnya, sudut lancip.
 ciri segitiga tumpul adalah salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul ✓
- 
 ✓
- Segitiga siku-siku ciri-cirinya tidak sama panjang 1/2 ✓
- Perseg, empat, sama kaki AB-DC DA-BC ✓

Nama : Syaza Anarya Latisha

Kelas : IV B

Hari / Tanggal : Rabu 7 Feb 2024

LEMBAR JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	✓
2	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	✓
3	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	✓
4	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	✓
5	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	✓
6	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	✓
7	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	✓
8	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	✓
9	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	✓
10	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	✓

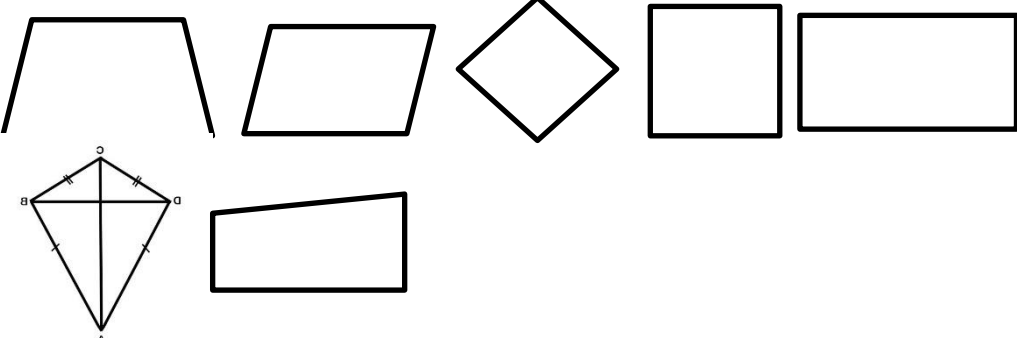
100

II. Isian

1. Segitiga sama kaki = segitiga sama sisi, segitiga sembarang ✓
2. Segitiga lancip = segitiga yg ketiga sudutnya sudut lancip.
Segitiga tumpul = segitiga yg tidak sama panjang / sudut tumpul ✓
3. ✓
4. Segitiga siku-siku = ciri-ciri: tidak sama panjang, satu sudut siku-siku ✓
5. Persegi // 4 titik // AB dan CD, AD dan BC ✓

Lampiran XVI

KUNCI JAWABAN SOAL TES
SIKLUS II

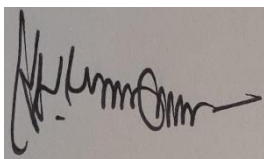
Objektif
1. C 2. B 3. A 4. B 5. B 6. D 7. A 8. D 9. B 10. C
ISIAN
1. Segitiga sama kaki, segitiga sama sisi, segitiga sembarang. 2. Segitiga lancip adalah segitiga yang ketiga sudutnya merupakan sudut lancip sedangkan segitiga tumpul adalah segitiga yang salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul. 3.  4. Segitiga siku-siku Ciri-ciri : memiliki satu sudut siku-siku. 5. a. Persegi c. $\angle A = \angle B = \angle C = \angle D$ b. $AB=DC$ dan $AD=BC$

Lampiran XVII**Data Nilai Tes Akhir Siklus II**

No.	Nama Siswa	Nilai Siswa	Pencapaian KKTP 80	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Ahza Danish Iskandar	90	✓	
2.	Alby Luthfy Fachry	45		✓
3.	Alfa Julian Mesi	90	✓	
4.	Alfatih Efran	95	✓	
5.	Atirah Thfailah	90	✓	
6.	Azelaura Basnia Z	90	✓	
7.	Danish Athaya Dinty	80	✓	
8.	Dwyvi Meitiara Asza	95	✓	
9.	Finiche	100	✓	
10.	Ghifari Yuhendra	85	✓	
11.	Istiqarati Amelia K	100	✓	
12.	Muhammad Alsyadid	20		✓
13.	Muhammad Dafa Putra S	90	✓	
14.	Nadira Septi Yanti	70		✓
15.	Naila Afifah	80	✓	
16.	Naufal Abiyyu Ramadhan	85	✓	
17.	Rasyad Fauzan Akbar	100	✓	
18.	Revalenzio Azra	85	✓	
19.	Rizky Karuniawan	80	✓	
20.	Sabrina Mizel M	40		✓
21.	Salsabila Zahira A	85	✓	
22.	Shafiqa Erina Sondri	90	✓	
23.	Sultan Rafki Zaidan	90	✓	
24.	Syakirah Ivana	90	✓	
25.	Syaza Anarya Latisha	100	✓	

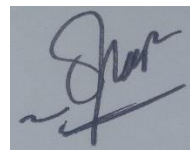
26.	Venezia Oktariana S	90	✓	
Jumlah Nilai		2.155		
Rata-rata		82,88		
Presentase %		84,61%		
Jumlah Siswa			22	4

Mengetahui
Kepala Sekolah



Krisnaini Burhan, S.Pd
NIP : 196503291988022001

Padang, 2024
Guru Kelas IV



Jusminar, S.Pd
NIP. 196606252014062001

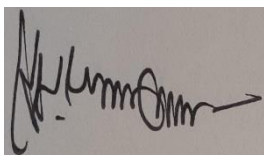
Lampiran XVIII

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai Hasil Belajar Kognitif		Selisih Nilai
		Siklus I	Siklus II	
1.	Ahza Danish Iskandar	65	90	25
2.	Alby Luthfy Fachry	50	45	5
3.	Alfa Julian Mesi	85	90	5
4.	Alfatih Efran	85	95	10
5.	Atirah Thfailah	85	90	5
6.	Azelaura Basnia Z	80	90	10
7.	Danish Athaya Dinty	85	80	5
8.	Dwyvi Meitiara Asza	90	95	5
9.	Finiche	90	100	5
10.	Ghifari Yuhendra	85	85	0
11.	Istiqarati Amelia K	80	100	20
12.	Muhammad Alsyadid	25	20	5
13.	Muhammad Dafa Putra S	85	90	5
14.	Nadira Septi Yanti	30	70	40
15.	Naila Afifah	55	80	25
16.	Naufal Abiyyu Ramadhan	80	85	0
17.	Rasyad Fauzan Akbar	100	100	0
18.	Revalenzio Azra	80	85	5
19.	Rizky Karuniawan	40	80	40
20.	Sabrina Mizel M	50	40	10
21.	Salsabila Zahira A	65	85	20
22.	Shafiq Erina Sondri	65	90	25
23.	Sultan Rafki Zaidan	55	90	30
24.	Syakirah Ivana	90	90	0
25.	Syaza Anarya Latisha	95	100	5
26.	Venezia Oktariana S	65	90	25

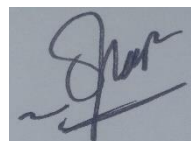
Jumlah Nilai	1860	2.155	
Rata-rata	71,53	82,88	
Presentase	57,70 %	84,61%	
Tuntas	15	22	
Tidak Tuntas	11	4	
Nilai Tertinggi	100	100	
Nilai Terendah	25	20	

Mengetahui
Kepala Sekolah



Krisnaini Burhan, S.Pd
NIP : 196503291988022001

Padang, 2024
Guru Kelas IV



Jusminar, S.Pd
NIP. 196606252014062001

Lampiran XIX

Dokumentasi Penelitian

Gambar 1. Guru menjelaskan materi kepada siswa



Gambar 2. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok dan siswa saling berhadapan





Gambar 3. Guru membagikan kartu



Gambar 4. Siswa mulai mencari pasangan (mencocokkan kartu)





Gambar 5. Siswa membacakan hasil diskusi



Gambar 6. Guru membagikan *reward*



Gambar 7. Guru Membagikan Soal Tes Akhir Siklus



Gambar 8. Siswa mengerjakan soal tes akhir siklus



Gambar 9. Observer sedang mengamati pembelajaran dan menilai peneliti berdasarkan lembar observasi aktivitas guru



Gambar 10. Foto bersama siswa dan guru kelas IV B SDN 35 Pagambiran



Lampiran XX



Yayasan Pendidikan Bung Hatta
UNIVERSITAS BUNG HATTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Nomor : 097/Pend-03/1/2024
Lamp. :-
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

19 Januari 2024

Yth. Sdr. Kepala Dinas Pendidikan Kota Padang
Jl. Sumatera Ulak Karang Komplek Universitas Bung Hatta Gedung D Kec.
Padang Utara
Kota Padang

Dengan hormat,

Bersama surat ini disampaikan kepada Saudara bahwa mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta berikut ini :

Nama : Zelli Emilia Sari
NPM : 2010013411072
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Pagambiran

Memertukan penelitian di SD Negeri 35 Pagambiran Padang, untuk pengumpulan data dalam rangka penulisan skripsi. Lama penelitian/pengumpulan data tersebut dilakukan selama 2 Minggu, Mulai dari tanggal 29 Januari 2024 sampai tanggal 10 Februari 2024 oleh karena itu, kami mohon kepada Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa tersebut di atas.

Demikianlah surat ini disampaikan kepada Saudara. Atas perhatian dan kerja sama Saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalam dan hormat
Wakil Dekan,




Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

Tembusan :
Yth. Ketua Prodi PGSD Universitas Bung Hatta

Kampus I : Jalan Sumatera Ulak Karang Padang, Kode Pos 25133, Telepon (0751) 7051678/7052096, Fax. 7055475
Kampus II : Jalan Bagindo Aziz Chan By Pass Air Pacah Padang, Kode Pos 25176, Telepon (0751) 463250
Kampus III : Jalan Gajah Mada Nomor 19 Olo Nanggalo Padang, Kode Pos 25143, Telepon (0751) 7054257, Fax: 7051341
Email : sekretariat.rektor@bunghatta.ac.id, rektorat@bunghatta.ac.id,
humas@bunghatta.ac.id, pascasarjana@bunghatta.ac.id, website: www.bunghatta.ac.id

Lampiran XXI

**PEMERINTAH KOTA PADANG**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Gedung D Kampus Universitas Bung Hatta Jl. Sumatera Ulak Karang Padang
Telp. (0751) 21554-21825 fax (0751) 21554 Website : <http://www.disdik.padang.go.id>

IZIN PENELITIAN
NOMOR: 421/99/ DIKBUD.PPMP .01/2024

Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang berdasarkan surat Wakil Dekan Universitas Bung Hatta nomor : 097/Pend-03/1/2024 Tanggal 19 Januari 2024 Perihal Izin Penelitian dalam rangka Pengambilan Data untuk penyelesaian tugas akhir skripsi, pada prinsipnya dapat diberikan kepada:


NO.	NAMA	NPM	JURUSAN
1	ZELLI EMILIA SARI	2010013411072	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jenjang : S1
Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 35 PAGAMBIRAN
Lokasi : SDN 35 Pagambiran
Waktu : 29 Januari- 10 Februari 2024
Dengan Ketentuan :

1. Selama kegiatan berlangsung tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Setelah melakukan penelitian agar dapat memberikan laporan satu rangkap ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang Cq. Bidang PPMP .
3. Kegiatan tersebut dilaksanakan di dalam jam belajar siswa.

Demikianlah untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 22 Januari 2024
An. Kepala
Kasi. Perencanaan


Berliano Ruska
Nip. 19820320 200604 1 007

Tembusan:

1. Walikota Padang (Sebagai Laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang
3. Wakil Dekan Universitas Bung Hatta
4. Kepala SDN 35 Pagambiran
5. Arsip

Lampiran XXII



PEMERINTAH KOTA PADANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 35 PAGAMBIRAN
KECAMATAN LUBUK BEGALUNG
Jl. Mutiara Raya Pagambiran
Email: sdn35_pgm@yahoo.co.id Telp. 0751 62878



SURAT KETERANGAN

No: 421.2/027/Dikbud/SDN 35 PGM / 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 35 Pagambiran menerangkan bahwa:

Nama : Zelli Emilia Sari
NPM : 2010013411072
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : PGSD

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SD Negeri 35 Pagambiran Terhitung tanggal 29 Januari s.d. 10 Februari 2024 guna penulisan skripsi dengan judul : **"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Pagambiran"**.

Padang, 8 Februari 2024
Kepala Sekolah

KRISNAINI BURHAN, S.Pd
NIP. 196503291988022001