

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Setiap suatu pembelajaran tentunya memerlukan media untuk membantu memperjelas setiap materi yang akan disampaikan guru, serta mendukung pembelajaran berjalan dengan lancar dan terarah. Untuk melaksanakan pembelajaran, peran guru sebagai pengirim informasi yang ada dalam dirinya. serta lingkungan tempat siswa belajar diperlukan sebuah alat bantu atau media pembelajaran agar penyampaian informasi tersebut menjadi lebih jelas.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication and Tecnology/AECT*) di Amerika, mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan informasi.¹

Kata media sering diganti dengan kata mediator, menurut Fleming² mediator adalah penyebab atau alat yang turut ikut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap.

¹ Sadiman Arif S., dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 6.

² Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2014), 3.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat, grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali infoemasi visual dan verbal. Dalam penegrtian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.³

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Hal tersebut senada dengan apa yang dikatakan oleh Ruth Lautfer⁴, bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dari pemaparan beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan, pada hakikatnya media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pada pembelajaran kepada siswa agar tujuan pembelajaran akan tercapai, tersampaikan secara jelas, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

³ Cecep Kustandi Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran : Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 7.

⁴ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2 Agustus 2018): 103–114

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Untuk mengetahui sebuah benda tersebut merupakan media pembelajaran yang sesuai atau bukan, maka kita harus memahami ciri-ciri dari media pembelajaran. Menurut Azhar⁵, ciri-ciri umum yang terkandung dalam media, yaitu sebagai berikut:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
 - a. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
 - b. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
 - c. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
 - d. Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).

⁵ Isnarto Sugianto dkk, "Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Sekolah," *Jurnal Profesi Keguruan* 3, no. 2 (2017): 244–252.

Secara singkat, sebuah benda dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yaitu bila benda tersebut memungkinkan objek atau kejadian tertentu dapat dituangkan ke dalam pembelajaran tanpa mengenal waktu. Beberapa menit saja untuk disajikan kepada siswa. Apabila kita memperhatikan ciri-ciri dari media pembelajaran yang berbeda-beda, kita dapat memaksimalkan fungsi dari media pembelajaran tersebut.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa fungsi yang dapat dirasakan dalam suatu pembelajaran, yaitu menurut Sadiman⁶, secara umum suatu media memiliki fungsi yang sama diantaranya:

- a Sebagai sarana informasi bagi masyarakat.
- b Membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- c Sebagai sarana sosialisasi pendidikan bagi masyarakat luas dan bagi peserta didik.
- d Sebagai sarana untuk mengungkapkan pendapat, gagasan dan ide kepada publik

Karena fungsi pembelajaran menjadi sangat penting dalam sebuah pembelajaran, menurut Levie & Lentz⁷ mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

⁶ Bagas Kurniawantias dkk., "Penggunaan Media Pembelajaran KODING (Koran Dinding)," *Alamtara: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 5, no. 1 (16 Juni 2021): 74–79.

⁷ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dam Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (3 Juli 2018): 89-10798–107

- a Fungsi atensi. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b Fungsi afektif. Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c Fungsi kognitif. Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d Fungsi kompensatoris. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi kan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena dengan media pembelajaran dapat membantu serta mendukung penyampaian materi dari guru kepada siswa sehingga siswa lebih memahami apa isi materi tersebut, dengan begitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik yang sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Selain memiliki fungsi yang banyak dalam pembelajaran, media pembelajaran juga mempunyai berbagai manfaat yang dapat dirasakan dampaknya dalam pembelajaran.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, media pembelajaran tentunya memiliki manfaat. Manfaat tersebut dirasakan ketika menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton⁸ misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media yang dijelaskan diatas, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat lainnya. Manfaat media

⁸ Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (29 Juni 2018): 91–96,

pembelajaran baik secara umum maupun khusus⁹ yaitu sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi pendidik:

- a Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
- c Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
- d Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
- e Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- f Meningkatkan kualitas pengajaran.
- g Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.
- h Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian.
- i Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa ada tekanan.

Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar yaitu:

1. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajaran.
3. Memudahkan pembelajar untuk belajar.
4. Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis.
5. Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

⁹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 6.

6. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dalam memilih media yang akan diterapkan dalam pembelajaran harus memperhatikan prinsip sehingga manfaat dan fungsi media pembelajaran dapat membuahkan hasil secara maksimal.

5. Prinsip Memilih Media Pembelajaran

Prinsip dalam memilih media pembelajaran harus diperhatikan agar manfaat dan fungsi media dapat dirasakan secara baik. Menurut Setyosari¹⁰ ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, prinsip tersebut adalah:

- a Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran
- b Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
- c Dapat menjadi sumber belajar
- d Efisiensi dan efektifitas pemanfaatan media, efisiensi terkait dengan waktu, tenaga dan biaya sedangkan efektifitas terkait dengan kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran.
- e Keamanan bagi peserta didik

¹⁰ Akbar Sa`dun, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 117–118. ²⁰ Nana Sudjana Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 4–5.

- f Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreatifitas peserta didik
- g Kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan
- h Kualitas media

Adapun kriteria-kriteria untuk memilih media pembelajaran yang berguna sebagai kepentingan pembelajaran²⁰ diantaranya adalah:

- a Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya pendidik dapat membuatnya sendiri.
- d Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis medianya pendidik mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- e Tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- f Sesuai dengan taraf berfikir siswa, dalam memilih media harus sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Dari prinsip dan kriteria pemilihan media pembelajaran dari beberapa pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, tepat mendukung isi pembelajaran, praktis, ketrampilan guru dalam menggunakan media, ketersediaan waktu sesuai dengan taraf berfikir siswa, dan memperhatikan dampak media tersebut bagi siswa.

Maka, hal tersebut sama halnya dengan pemilihan jenis media pembelajaran, salah satunya dalam media berbasis visual yaitu media *Puzzle* bangun datar

B. Media Permainan Puzzle

1. Pengertian Permainan Media Puzzle

Permainan *puzzle* adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk melatih anak agar berfikir kreatif dalam merangkai gambar *puzzle* yang sudah disiapkan. Permainan *puzzle* memiliki tujuan, bertujuan untuk melatih anak berfikir kreatif, permainan *puzzle* dapat mengembangkan aspek kognitif dan motoric halus pada anak.¹¹

Puzzle merupakan permainan teka-teki atau bongkar pasang yang menghibur dan dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Namun permainan *puzzle* memiliki urgensi yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif di dalam diri manusia.

¹¹ Darmawan, Reffiane, and Baedowi, "Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem."

Sebab manusia dipaksa untuk berkonsentrasi dan menggunakan daya pikir secara maksimal agar dapat menyelesaikannya. *Puzzle* merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah balok-balok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan *puzzle* dan suka berimajinasi.¹²

Adapun komponen yang ada pada media *Puzzle* yang telah didesain sedemikian rupa dalam bentuk persegi menyerupai koper di dalamnya terdapat *Puzzle* bangun datar, seperti segitiga, persegi, persegi Panjang, lingkaran, kartu soal, dan jawaban yang berisi KI/KD, materi bangun datar. Semua komponen dijadikan dalam satu koper yang terbuat dari bahan dasar kayu dengan ukuran 40cmx40cm yang dalam hal ini disebut dengan media *Puzzle* bangun datar.

2. Manfaat media pembelajaran *puzzle*

Manfaat media *puzzle* adalah meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalahnya. Artinya media *puzzle* dapat merangsang anak untuk memiliki sifat rasa ingin tahu anak, dapat menjadi media yang efektif untuk menguji pengetahuan anak.

¹² Eka Wahyu Hidayati, "Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian," *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)* 1, no. 1 (August 6, 2018): 61–88

Melalui permainan *puzzle* anak akan menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar-gambar yang ada, misalnya bentuk, warna tekstur, lalu dapat memperkirakan letak posisinya dengan tepat. Yang artinya bahwa petunjuk dari permainan *puzzle* menjadi sesuatu yang unik dapat menarik perhatian peserta didik, serta dapat merangsang peserta didik untuk menganalisis cara menyelesaikan masalah.

Dapat disimpulkan beberapa point-point dari manfaat penggunaan media *puzzle* yaitu:

- a. Dapat menumbuhkan rasa solidaritas sesama peserta didik.
- b. Merangsang kemampuan berpikir peserta didik.
- c. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar peserta didik.
- d. Melatih strategi dalam bekerja sama antar peserta didik.
- e. Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai.
- f. Menghibur para siswa didalam kelas.¹³

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Media *Puzzle* dikembangkan karena memiliki kelebihan dibanding dengan media sebelumnya. Diantaranya kelebihan media *Puzzle* yaitu:

- a. Media *Puzzle* adalah media yang berbeda dari media lainnya terdapat engsel yang bisa di buka tutup tanpa merusak balok-balok *Puzzle*.
- b. Media *Puzzle* bangun datar masih jarang didapatkan di beberapa sekolah.
- c. Media *Puzzle* bangun datar dirancang diperuntukkan siswa belajar sambil bermain sehingga proses belajar mengajar menyenangkan.

¹³ lisa indriyanti, "Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020" (skripsi, universitas muhammadiyah Mataran, 2020).

- d. Media *Puzzle* bangun datar terbuat dari bahan dasar kayu sehingga tahan lama, serta didesain dalam bentuk koper agar mudah dibawa kemana-mana.

Adapun kekurangan dari media *puzzle* bangun datar adalah sebagai berikut:

- a. Dibuat secara manual sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b. Media yang dibuat membutuhkan biaya

C. Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi sama halnya dengan merencanakan, yang dapat diartikan suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan suatu tindakan. Strategi memiliki, tujuan kegiatan, subjek, isi kegiatan, proses kegiatan, dan sarana penunjang kegiatan.¹⁴ Secara garis besar strategi adalah haluan dalam bertindak guna mencapai tujuan yang telah diterapkan.

Strategi pembelajaran adalah rencana Tindakan terhadap rangkaian kegiatan dengan menggunakan metode yang dilaksanakan sesuai situasi dan kondisi lingkungan sekolah. Strategi pembelajaran akan digunakan sepanjang proses kegiatan belajar mengajar. Maka pendidik harus memilih strategi yang tepat.

Strategi pembelajaran memiliki kaitan dengan pemilihan metode pembelajaran untuk siswa. Setiap strategi pembelajaran tentunya memiliki kelemahan dan keunggulan yang berbeda. Strategi pembelajaran belum tentu baik dan tepat untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang

¹⁴ Luluk Indahsari, "Pengembangan Media *Puzzle* Edukasi Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III MI Hayatul Islamiyah Pakis Malang" (Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021).

lain. Maka dari itu, tidak dapat dipastikan bahwa strategi pembelajaran yang dianggap baik diantara yang lain. Guru juga diharapkan memiliki kompetensi dalam memilih dan menerapkan berbagai strategi pembelajaran.¹⁵ Dengan adanya strategi pembelajaran pendidik dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif, efisien serta lebih tertata dengan baik.

2. Macam-Macam Strategi Pembelajaran

Terdapat beberapa macam strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Agar diperoleh kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien, maka pendidik harus menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Berikut ini terdapat lima strategi pembelajaran antara lain:

a Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE)

Strategi pembelajaran ekspositodi adalah bentuk dari pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang pendidik kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan siswa dapat mebuasai materi.

b Strategi Pembelajaran Inkuiri

Strategi ini pada hakikatnya adalah menekankan pada proses mental dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki setiap anak secara optimal. Proses pembelajaran tidak hanya menghafal dan menumpuk ilmu pengetahuan tetapi membuat pengetahuan yang diperoleh bermakna untuk siswa melalui keterampilan berpikir.

¹⁵ Irwan Budiana Della Totok Haryanto, Abdul Khakim, Titin Nurhidayati, Tiarna Intan Marpaung, Asima Rohana Sinaga, Muhammad Nashir, Roudlotun Nurul Laili, Yektingtyastuti, Sulaiman, Suprapno, Tri Rahayu, Paulus Eko Kristianto, Rhaptyalyani Herno, *STRATEGI PEMBELAJARAN* (CV Literasi Nusantara Abadi, 2022).

Dalam penerapan strategi inkuiri peserta didik di minta untuk berpikir menyelesaikan suatu masalah dengan caranya sendiri.

c Strategi Pembelajaran Kontekstual

Strategi kontekstual merupakan strategi yang menghubungkan materi dengan kehidupan nyata siswa. Dengan mendorongnya membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan penerapan strategi konseptual siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari proses mengkonstruksi sendiri sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat.

d Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah

Strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan strategi yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar. peserta didik dituntut untuk berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

e Strategi Pembelajaran Kooperatif

Strategi pembelajaran ini yaitu strategi pembelajaran secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa dengan melibatkan sejumlah siswa dalam kelompok kecil, tingkat kemampuan yang berbeda, untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan pertengkaran antar siswa.¹⁶

¹⁶ saifulloh Ahmad, "Strategi Pelajaran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Integral Hidayatulloh Palopo" (Palopo, Institut Agama Islam Negeri Palopo, n.d.).

C. Strategi Make a Match

1. Pengertian Strategi Make A Match

Make a match ini dilakukan dengan cara siswa menemukan sendiri jawaban dari soal yang dibawa teman lain. Strategi *make a match* adalah model pembelajaran model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.¹⁷

Strategi pembelajaran *make a match* adalah strategi pembelajaran *active learning* yang dapat dilakukan dalam kelas berskala besar yaitu berjumlah 30-40 orang siswa, baik dilakukan secara individu maupun kelompok. Dalam penggunaan strategi ini guru menggunakan kartu-kartu dimana terdapat kartu yang berisi jawaban.

Pada pelaksanaannya siswa diminta untuk mencari pasangannya sebelum batas waktu yang ditentukan. Dan bagi siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi poin.¹⁸

¹⁷ Aliputri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

¹⁸ Daitin Tarigan, "Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang," *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 5, no. 1 (June 22, 2014): 56–62,

2. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Make A Match*

Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk menerapkan strategi *Make a Match*:

- a. Pendidik membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan (jumlah soal tergantung tujuan pembelajaran) kemudia ditulis dalam kartu-kartu pertanyaan yang sudah di sediakan.
- b. Pendidik membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan ditulis dalam kartu jawaban yang telah dibuat.
- c. Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasu.
- d. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok A dan Kelompok B kedua kelompok berhadap-hadapan.
- e. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu.
- f. Pendidik memberikan kartu soal kepada kelompok A dan memberi kartu jawaban kepada kelompok B.
- g. Pendidik menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari kartu yang dipegang dengan kelompok lain.
- h. Pendidik meminta kedua kelompok untuk mencari pasangannya dengan membaca pertanyaan dan mencocokkan dengan jawaban.
- i. Pendidik meminta siswa untuk mempresentasikan.

- j. Pendidik memberi konfirmasi atas kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang diberikan presentasi. Begitu seterusnya.¹⁹

D. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika berasal dari Bahasa latin *manthaein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika perlu diajarkan mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerjasama.

Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengolah, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak, aksiomatik dan deduktif.²⁰

Pelajaran matematika wajib di berikan kepada siswa, tentunya pelajarannya juga harus mengarah kepada tujuan Pendidikan Nasional. Pemikiran kritis, sistematis, logis, dan kreatif merupakan cara berpikir yang dapat dikembangkan melalui belajar matematika.

Hal ini disebabkan karena matematika memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsepnya, sehingga memungkinkan

¹⁹ Huda Miftahul, *Cooperative Learning, Metode, Teknik, Struktur Dan Model Penerapan* (yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).

²⁰ chatamah, "Peningkatan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Matematika Dengan Peraga Bangun Datar Pada Siswa Kelas VC Di Min Tempel Sleman Yogyakarta" (yogyakarta, universitas islam negri sunan kali jaga yogyakarta, 2012). Hal. 32

seseorang terdapat berpikir rasional. Matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang selama ini menjadi induk dari segala pengetahuan di dunia.

Matematika diartikan sebagai cabang pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis. Selain itu matematika adalah ilmu pengetahuan tentang penalaran logika dan masalah yang berhubungan. Bangun datar adalah bangun yang hanya memiliki keliling dan luas.

2. Macam-Macam Bangun Datar

Ada beberapa jenis bangun datar seperti segitiga, persegi, persegi Panjang, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapezium, dan lingkaran. berikut penjelasan macam-macam bangun datar:

- a. Persegi Panjang adalah bangun datar yang memiliki bentuk sisi yang teratur seperti persegi Panjang, hanya saja terdapat sisi yang lebih Panjang dari sisi lainnya, sehingga disebut persegi Panjang. Sifat dari persegi Panjang adalah sisi yang berhadapan sama Panjang, semua sudut sama besar.
- b. Segitiga, adalah bangun yang terbentuk dari potongan diagonal bangun persegi maupun persegi Panjang. Segitiga adalah geometri yang dibuat dari tiga sisi yang berupa garis lurus dan tiga sudut.
- c. Layang-layang, adalah bangun datar berbentuk segiempat yang terbentuk dari dua segiempat sama kaki yang alasannya berhimpitan.

- d. Belah ketupat, adalah bangun datar yang dibentuk oleh empat buah rusuk yang sama Panjang dan memiliki dua pasang sudut yang masing-masing sama besar dengan sudut dihadapannya.
- e. Jajar genjang, merupakan bangun persegi empat yang sisi-sisi nya berhadapan panang.

