

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIK**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Dimiyati dan Mudjiono (dalam Ni Rai Vivien Pitriani, 2022: 2), belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari yang dihayati dan dialami oleh orang yang sedang belajar. Belajar akan lebih baik apabila subjek belajar mengalami atau melakukannya, sehingga tidak bersifat verbalistic. Belajar dilakukan oleh setiap orang sejak lahir sampai dengan meninggal dunia. Sanjaya (dalam Ni Rai Vivien Pitriani, 2022: 2), belajar adalah proses terus menerus yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas. Belajar dilakukan sepanjang kehidupan manusia yang akan selalu dihadapkan pada berbagai permasalahan. Jadi dapat dikatakan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, keterampilan dan pemahaman.

Oemar Hamalik (dalam Ni Rai Vivien Pitriani, 2022: 2), belajar adalah suatu proses bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat tetapi lebih luas daripada itu yakni mengalami. Slameto, (dalam Ni Rai Vivien Pitriani, 2022: 2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kauntitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, keterampilan, dan pemahaman.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Sagala (dalam Endang Switri Apriyanti, 2021: 19), Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Endang Switri, Apriyanti, Zaimudin 2021: 19), Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu, membimbing, dan memotivasi murid mempelajari suatu formasi tertentu dalam suatu proses yang telah dirancang secara masak mencakup data yang kemungkinan akan terjadi.

### **2.1.3 Pengertian Hasil Belajar**

Dimiyati dan Mudjiono (dalam Hamdan Firmansyah 2021: 50), hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Jadi dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan tujuan yang akan dicapai dari suatu kegiatan pembelajaran.

Menurut Sudjana (dalam Dwi Agustin Irmawati 2020: 4), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mengalami proses belajar. Dimiyati dan Mudjiono (dalam Dwi Agustin Irmawati 2020: 4), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses

belajar. Jadi dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan.

Hamalik (dalam Umi Kalsum 2022: 6), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang ulang. Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan.

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar di atas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan dari belajar.

#### **2.1.4 Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Sabri (dalam Sujarwanto 2022: 33), Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain mengikuti faktor internal dan faktor eksternal :

##### **1) Faktor Internal**

###### **a. Faktor Fisiologis**

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama pengelihatian dan pendengaran. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

###### **b. Faktor Psikologis**

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

##### **2) Faktor Eksternal**

###### **a. Faktor Lingkungan**

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor Lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya

suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih sangat segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

#### b. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, saran, dan guru.

Berdasarkan uraian tentang faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar belajar di atas, dapat dipahami tentang makna faktor-faktor tersebut sangat memengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

#### 2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan hal yang terpenting untuk diterapkan dalam dunia Pendidikan, karena model pembelajaran merupakan suatu penunjang pembelajaran yang baik dilakukan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan Pelajaran. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penuruan psikologi Pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasar analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk Menyusun kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru. Model pembelajaran adalah salah satu komponen mutlak dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inofatif, reaktif serta membahagiakan (PAKEM). Model pembelajaran yang fariatif akan berimplikasi pada peserta didik, karena menimbulkan ketertarikan dan motifasi peserta didik dalam proses belajar mengajar dikelas.

Menurut Istarani (2012:1) “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung dalam proses mengajar”. Menurut Joyce Dan Weil (Trianto,2013:3) “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dipergunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam menentukan perangkat perangkat pembelajaran termasuk didalam buku buku, film, computer, kurikulum dan lain lain.

Pulungan,Intan (2017 : 271) “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menyusun materi pembelajaran”. Shoimin, Aris (2016 : 24) “Model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut”. Sedangkan menurut Rusman (2016 : 2) “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka Panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau diluar kelas.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar baik untuk menyampaikan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

### **2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match***

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban dari pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan Teknik ini adalah siswa

mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata Pelajaran dan untuk semua tingkatan usia. Isjoni dalam Shoimin, Aris (2016 : 98)

Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *make a match* , dimana bisa memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan Nampak Sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin (2016 :55-56).

Menurut Suyanto (2009:72), bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru sudah mempersiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan sudah mempersiapkan kartu jawaban agar siswa mencari pasangan kartu tersebut. Istarani (2014 : 63) menyatakan bahwa “Model pembelajaran *make a match* adalah pembelajaran yang menggunakan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan berisi jawaban dari pertanyaan tersebut”.

Jadi berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan model pembelajaran *make a match* merupakan pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi, disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu, kartu-kartu yang tersedia berisi jawaban. Selanjutnya siswa mencari pasangan dari kartunya.

### 1. Langkah Langkah Model Make A Match

Dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* maka perlu diketahui Langkah-langkahnya agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Adapun Langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan model pembelajaran dalam menggunakan model pembelajaran *make a match* menurut Aris Shoimin (2016 : 98) adalah :

1. Guru menyiapkan 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 poin.
6. Setelah satu babak kartu di kocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
7. Kesimpulan/Penutup.

## 2. Kelebihan dan Kelemahan Model *Make A Match*

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Menurut Kurniasih, Imas (2013 :98) menyatakan kelebihan dan kelemahan model *make a match* antara lain:

1. Kelebihan Model *Make A Match*
  - a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
  - b. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
  - c. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
  - d. Suasana kegeombiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
  - e. Kerjasama antar siswa terwujud dengan dinamis.
  - f. Munculnya dinamika gotong royong yang menata di seluruh siswa.
2. Kelemahan Model *Make A Match*
  - a. Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
  - b. Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
  - c. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

### 2.1.7 Materi Pelajaran

Adapun materi yang akan diajarkan berdasarkan buku siswa kelas IV dengantema Jenis-Jenis Bangun Datar :

#### 1. Pengertian Bangun Datar

Bangun datar adalah bentuk dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurus atau garis lengkung. Pengertian ruas garis adalah bagian dari garis yang dibatasi

oleh dua titik yang berbeda pada kedua ujungnya, sehingga ruas garis pada bangun datar diartikan sebagai sisi-sisi yang membatasi sebuah bangun datar. Sedangkan, pengertian sisi adalah bidang pada bangun datar yang membatasi antara ruas garis yang satu dengan ruas garis lainnya. Terdapat macam-macam bangun datar, diantaranya persegi Panjang, persegi, segitiga, jajar genjang, trapezium, lingkaran, layang-layang dan belah ketupat. Bangun datar yang mempunyai tiga sudut adalah segitiga, bangun datar yang memiliki sisi-sisi sama panjang dan sudut-sudut sama besar ( $90^\circ$ ) disebut persegi, bangun datar yang mempunyai sisi berhadapan yang sama panjang, dan memiliki empat buah titik sudut siku-siku adalah persegi panjang, bangun ruang berbentuk segi empat yang sisinya sepasang-sepasang sama panjang dan sejajar disebut jajar genjang, bangun datar yang tidak memiliki sisi disebut bukan segi banyak, dan lain sebagainya.

## 2. Jenis-Jenis Dan Sifat Bangun Datar

### 1. Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bangun datar yang memiliki sisi berhadapan sama panjang dan memiliki empat titik sudut. Sifat persegi panjang, diantaranya yaitu:

- a. Memiliki sisi yang berhadapan sama panjang.
- b. Memiliki empat titik sudut yang sama besar yaitu  $90^\circ$ .
- c. Memiliki empat dua diagonal yang sama panjang.
- d. Memiliki 3 simetri lipat.
- e. Memiliki simetri putar tingkat dua



**Gambar 2. 1 Persegi Panjang**

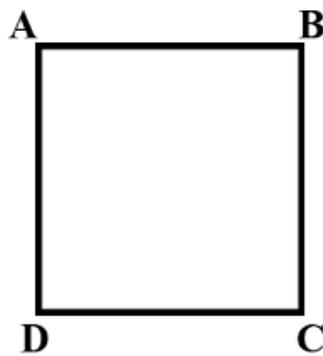
Sumber: <https://web->

[matematik.blogspot.com/2012/09/sifat-sifat-bangun-datar.html](https://web-matematik.blogspot.com/2012/09/sifat-sifat-bangun-datar.html)

## 2. Persegi

Persegi adalah bangun datar yang terbentuk dari empat buah sisi yang sama panjang dan empat sudut yang sama besar  $90^\circ$ . Sifat persegi, diantaranya yaitu :

- Memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang.
- Memiliki empat simetri lipat.
- Memiliki simetri putar tingkat empat.



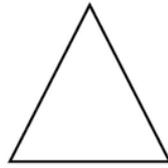
**Gambar 2. 2 Persegi**

Sumber: <https://saintloki.wordpress.com/home/bangun-datar/>

## 3. Segitiga

Segitiga atau segi tiga adalah bangun datar yang dibentuk oleh tiga sisi berupa garis lurus dan memiliki tiga sudut. Selain memiliki 3 sisi atau rusuk dan sudut, sifat yang dimiliki segitiga memiliki besar sudut  $180^\circ$ . Sifat segitiga diantaranya yaitu:

- Memiliki 3 sisi.
- Memiliki 3 titik sudut.
- Jumlah ketiga sudutnya adalah  $180^\circ$ .



**Gambar 2. 3 Segitiga**

Sumber: <https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/verina-intan-1/bentuk-bangun-datar>

#### 4. Jajar Genjang

Jajar genjang atau jajaran genjang adalah bangun datar 2 dimensi yang dibentuk oleh 2 pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya dan memiliki 2 pasang sudut yang sama besar dengan sudut hadapannya. Sifat jajar genjang, diantaranya yaitu:

- a. Dibentuk oleh 2 pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya .
- b. Memiliki 2 pasang sudut yang sama besar dengan sudut hadapannya.
- c. Memiliki 2 diagonal yang berpotongan dalam satu titik dan saling membagi 2 sama panjang.
- d. Memiliki simetri putar tingkat 2 dan tidak memiliki simetri lipat.



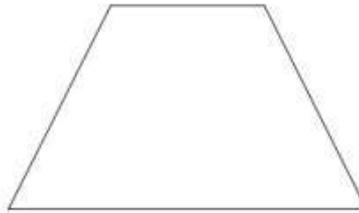
**Gambar 2. 4 Jajar Genjang**

Sumber: <http://www.gurukita.com/2013/06/simetri-lipat-dan-simetri-putar.html>

#### 5. Trapesium

Trapesium adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh 4 rusuk diantaranya saling sejajar namun tidak sama panjang. Sifat trapesium, diantaranya yaitu:

- a. Memiliki 4 sisi dan 4 titik sudut.
- b. Memiliki sepasang sisi yang sejajar tapi tidak sama panjang.
- c. Memiliki sudut diantara sisi sejajarnya sebesar  $180^\circ$ .



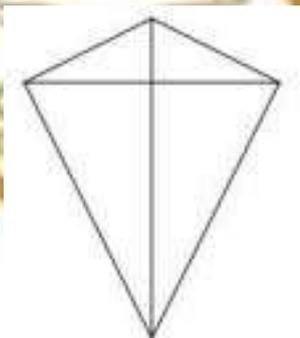
**Gambar 2. 5 Trapesium**

Sumber : <https://bobo.grid.id/read/082532041/rumus-bangun-datar-trapesium-dan-jenis-jenisnya?page=all>

#### 6. Layang-Layang

Layang-layang adalah bangun datar 2 dimensi yang dibentuk oleh 2 pasang rusuk yang masing-masing pasangan sama panjang dan saling membentuk sudut. Sifat layang-layang, diantaranya yaitu :

- a. Mempunyai 2 pasang sisi yang sama panjang.
- b. Mempunyai satu pasang sudut yang berhadapan yang besarnya sama.
- c. Mempunyai 4 titik sudut.
- d. Diagonalnya saling berpotongan tegak lurus.
- e. Salah satu diagonal bangun ini membagi dua sama panjang diagonal yang lain.
- f. Hanya mempunyai satu simetri lipat.



**Gambar 2. 6 Layang-Layang**

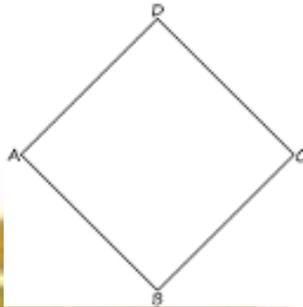
Sumber: <https://saintloki.wordpress.com/home/bangun-datar/>

#### 7. Belah Ketupat

Belah ketupat adalah bangun datar 2 dimensi yang dibentuk oleh 4 rusuk yang sama panjang dan memiliki 2 pasang sudut yang masing-masing sama besar dengan sudut di hadapannya. Sifat belah ketupat, diantaranya yaitu :

- a. Memiliki sisi yang sama panjang.

- b. Sudut-sudut yang berhadapan sama besar serta dibagi dua oleh diagonal dengan sama besar.
- c. Diagonalnya saling berpotongan sama panjang dan saling tegak lurus.
- d. Memiliki 2 sumbu simetri.
- e. Memiliki 2 simetri lipat dan 2 simetri putar.



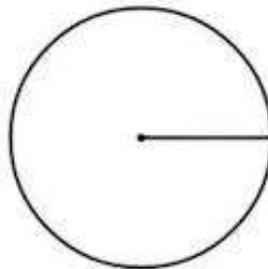
**Gambar 2. 7 Belah Ketupat**

Sumber : <https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/verina-intan-1/bentuk-bangun-datar>

#### 8. Lingkaran

Lingkaran adalah himpunan semua titik pada bidang dalam jarak tertentu yang disebut dengan jari-jari dari satu titik yang disebut dengan pusat. Sifat lingkaran, diantaranya yaitu :

- a. Mempunyai simetri putar tak terhingga.
- b. Mempunyai simetri lipat serta sumbu yang tidak terhingga.
- c. Tidak memiliki titik sudut.
- d. Memiliki satu sisi.



**Gambar 2. 8 Lingkaran**

Sumber : <https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/verina-intan-1/bentuk-bangun-datar>

### 2.1.8 Penelitian Yang Relevan

Berikut hasil penelitian sebelumnya mencakup hal-hal berikut, antara lain:

**Tabel 2. 1 Penelitian Relevan**

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Kelipatan Dan Faktor Bilangan Siswa SDN O6 Kaur (Maya Khulbania, 2019)	Model Make A Match	a. Hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian terhadap hasil belajar b. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian Quasi Eksperimental Design Sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu <i>Nonequivalent Control Group Design</i>
2	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi	Model Make A Match	a. Motivasi belajar matematika siswa sedangkan pada penelitian ini terhadap hasil belajar siswa b.jenis penelitian yang digunakan adalah

	Belajar Matematika (Atik Tri Indraeni, 2011)		penelitian quasi eksperimen sedangkan di dalam penelitian ini digunakan penelitian dengan bentuk <i>Nonequivalent Control Group Design</i>
3	Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Dengan Mind Mapping Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII (Raudatul Jiman, 2021)	Model Make A Match	a. minat dan hasil belajar matematika siswa sedangkan pada penelitian ini terhadap hasil belajar siswa b. jenis penelitian yang digunakan jenis penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu sedangkan pada penelitian ini menggunakan penelitian dengan bentuk <i>Nonequivalent Control Group Design</i>

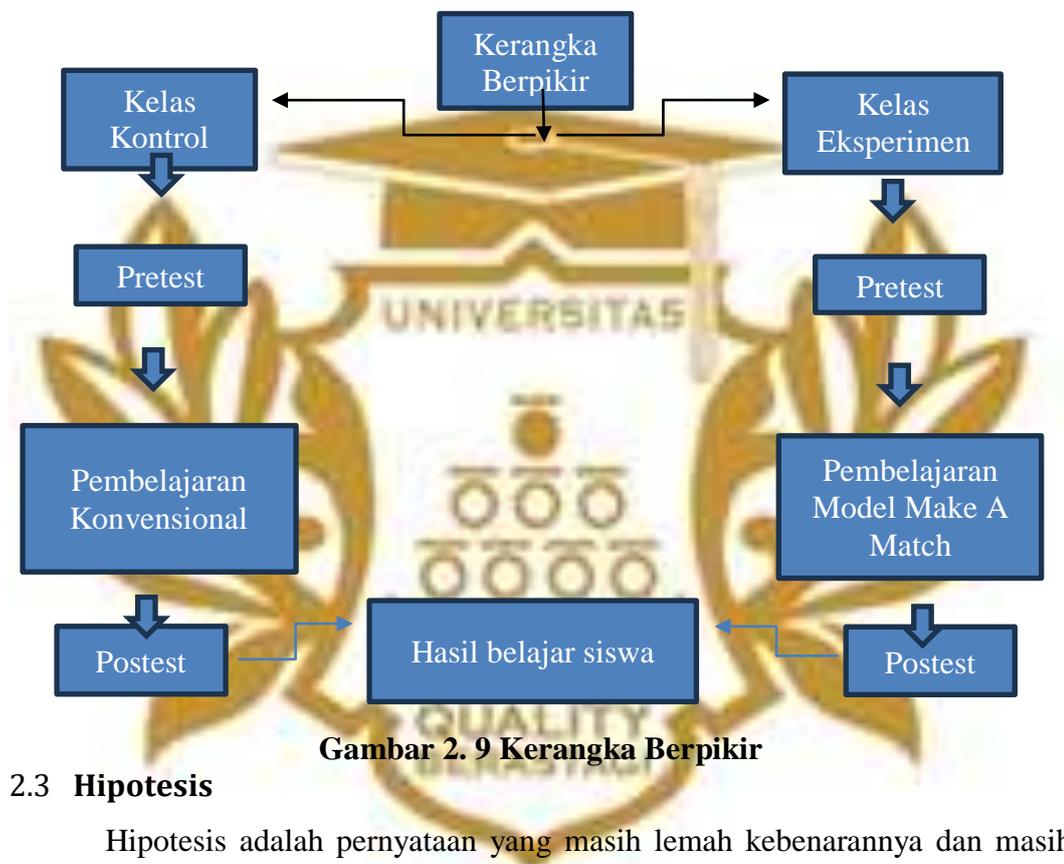
## 2.2 Kerangka Berpikir

Keaktifan dan pemahaman belajar siswa pada mata Pelajaran matematika materi jenis-jenis bangun datar kela IV SDN 040455 Berastagi masih belum maksimal. Salah satu penyebabnya yakni kurang kreatifnya cara pembelajaran yang dilaksanakan oleh guruyang bersifat monoton. Sehingga siswa pasif dan hanya menerima pembelajaran yang telah diberikan pada gurunya. Pembelajaran hanya berpusat kepada guru, siswa hanya dijadikan sebagai objek belajar sehingga

aktivitas siswa berkurang.

Upaya yang dilakukan untuk mempengaruhi pemahaman siswa pada Pelajaran matematika materi jenis-jenis bangun datar kelas IV SDN 040455 Berastagi adalah melalui penerepan model pembelajaran *MAKE E MATCH*.

Model Pembelajaran *MAKE A MATCH* merupakan model yang cocok digunakan untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman pikiran dan informasi.



**Gambar 2. 9 Kerangka Berpikir**

### 2.3 Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya. Hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang masih perlu diuji kebenarannya melalui penelitian. Jika suatu hipotesis telah terbukti kebenarannya, ia akan berubah namanya disebut tesis, jadi merupakan teori

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_a$  = Ada Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Dalam Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jenis-Jenis Bangun Datar Di Kelas IV SDN 040455 Berastagi .

$H_0$  = Tidak ada Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jenis-Jenis Bangun Datar Di Kelas IV SDN 040455 Berastagi.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka dapat dianjurkan hipotesis penelitian adalah “Ada Pengaruh Model *Pembelajaran Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jenis-Jenis Bangun Datar Di Kelas IV SDN 040455 Berastagi”.

