

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, peran matematika menjadi semakin penting dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas manusia saat ini sangat bergantung pada teknologi digital, dan tanpa disadari, matematika turut berperan dalam pemanfaatan teknologi tersebut. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari hubungan antara pola, bentuk, struktur, dan konsep (Nurchayani & Budiyo, 2023). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Ilmu matematika yang diperoleh selama menempuh pendidikan akan membekali seseorang dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, sehingga mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan mengikuti perkembangan IPTEK (Japa et al., 2017). Oleh karena itu, setiap orang perlu menguasai konsep matematika dengan benar sejak usia dini, yang dimulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar

Pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika (Hariati et al., 2020). Pembelajaran matematika di sekolah dasar pada abad ke-21 tidak lagi hanya berfokus pada aktivitas penghafalan rumus atau konsep saja, tetapi juga menekankan pada stimulasi siswa agar menjadi pembelajar yang aktif, kreatif, kritis, mampu berkomunikasi, dan berkolaborasi

dalam memecahkan masalah (Kumalasari et al., 2023). Pembelajaran seperti ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar mampu mengikuti perkembangan zaman dan bersaing di era digitalisasi. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa tujuan mata pelajaran matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan untuk memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam memecahkan masalah. Secara garis besar, tujuan tersebut mengarah pada kemampuan siswa untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran matematika di SD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dan mengaplikasikan ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kumalasari (2023), bahwa pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar harus mampu: (1) merangsang kreativitas siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir logis, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam berbagai situasi; (2) menghubungkan materi matematika dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan; serta (3) menggunakan pendekatan pembelajaran yang berurutan, mulai dari konkret (menggunakan benda nyata) menuju semi-konkret (visualisasi) hingga abstrak, sehingga siswa dapat membangun pemahaman konsep secara bertahap pada materi matematika yang bersifat abstrak

Pembelajaran matematika yang ideal adalah proses belajar yang berpusat pada siswa dan tidak hanya terfokus pada hasil yang dicapai, tetapi juga pada proses yang dapat memberikan pemahaman, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu bagi siswa (Utari & Suriansyah, 2023). Selain itu, pembelajaran matematika yang ideal juga dapat mengubah perilaku siswa menjadi lebih baik dan memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, aktivitas pembelajaran matematika di sekolah dasar masih didominasi oleh guru dan siswa lebih menekankan pada hafalan algoritma daripada pemahaman konsep yang mendalam. Padahal kemampuan pemahaman konsep merupakan kemampuan dasar yang perlu dicapai siswa sekolah dasar selama mempelajari matematika (Radiusman, 2020). Kemampuan pemahaman konsep adalah kunci keberhasilan dalam belajar matematika. Dengan memahami konsep, siswa tidak hanya mampu menerima pelajaran dan menyelesaikan persoalan matematika, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis, kreatif, dan logis, menganalisis masalah serta menemukan solusi yang tepat. Jika kondisi seperti ini terus dibiarkan maka akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mempelajari materi matematika pada tingkat yang lebih tinggi.

Penelitian Sumatri & Een (2019), menemukan bahwa pemahaman konsep siswa sekolah dasar masih rendah yang dibuktikan dengan hasil test indikator pemahaman konsep, yaitu (1) siswa mampu menyatakan ulang sebuah konsep dengan kategori cukup sebesar 45%, (2) siswa mengklasifikasi objek menurut sifatnya dengan kategori kurang sebesar 35%, (3) siswa mampu memberikan contoh dan bukan contoh dengan kategori kurang sebesar 30%, (4) siswa mampu

menyajikan konsep dalam berbagai representasi matematis dengan kategori kurang sebesar 30%, (5) siswa mampu mengembangkan syarat perlu suatu konsep dengan kategori kurang sebesar 25%, (6) siswa mampu menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur tertentu dengan kategori kurang sebesar 20%, dan (7) siswa mampu mengaplikasikan konsep ke pemecahan masalah dengan kategori kurang sebesar 20%. Skor rata-rata yang diperoleh pada pemahaman konsep hanya 29,28%. Masalah dalam penelitian tersebut serupa dengan masalah yang ditemukan pada saat melakukan wawancara dan observasi di SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring. Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Gusus I Kecamatan Tampaksiring pada tanggal 16 s/d 20 Agustus 2024 ditemukan beberapa masalah terkait proses pembelajaran matematika. (1) Siswa cenderung menghafal rumus atau materi tanpa memahami konsep dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Materi yang disajikan lebih berpatokan pada buku ajar dan belum dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa. Hal inilah yang mengakibatkan siswa hanya mengenal konsep matematika secara abstrak bukan secara konkret. (2) Pengalaman negatif atau kegagalan sebelumnya yang pernah dialami siswa dalam memecahkan permasalahan matematika membuat minat belajar rendah. (3) Materi yang dipelajari di sekolah kurang dilatih dan dipelajari kembali di rumah sehingga ingatan siswa terhadap materi yang dipelajari hanya bersifat jangka pendek. (4) Aktivitas pembelajaran belum didominasi oleh siswa. Siswa hanya menerima ilmu yang diberikan oleh guru tanpa menggali sendiri pengetahuannya. Pembelajaran yang seperti itu, membuat interaksi hanya bersifat satu arah. Selain itu, proses pembelajaran juga jarang menyediakan pembelajaran kelompok atau

diskusi antar siswa sehingga interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sangat minim. Terbatasnya keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran, juga berdampak pada suasana belajar, seperti tidak fokus, cepat bosan, dan tidak termotivasi dalam belajar matematika. Suasana pembelajaran seperti ini akan menghambat perkembangan kemampuan pemahaman konsep siswa. Rendahnya pemahaman konsep matematika siswa juga akan berdampak pada hasil belajar. Hal tersebut diperkuat dengan adanya hasil belajar siswa pada penilaian akhir semester (PAS) muatan matematika yang masih rendah. Berikut ini studi dokumen hasil belajar siswa kelas IV di SD Gugus I Tampaksiring pada saat kelas sebelumnya yaitu kelas III Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024 khususnya pada mata pelajaran matematika.

Tabel 1.1
Nilai PAS Matematika Kelas III di SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa yang sudah mencapai KKM		Jumlah Siswa yang belum mencapai KKM	
				Siswa	%	Siswa	%
1.	SD Negeri 1 Manukaya	28	70	10	35,7	18	64,3
2.	SD Negeri 2 Manukaya	27	70	12	44,4	15	55,6
3.	SD Negeri 3 Manukaya	24	70	9	37,5	15	62,5
4.	SD Negeri 4 Manukaya	41	70	16	39,1	25	60,9
5.	SD Negeri 5 Manukaya	25	70	9	36	16	64
6.	SD Negeri 6 Manukaya	28	70	12	42,8	16	57,2
7.	SD Negeri 7 Manukaya	16	65	4	25	12	75

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 diketahui bahwa ketuntasan belajar matematika siswa kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring, masih terbilang rendah dan perlu bimbingan. Hal itu dibuktikan dari persentase pencapaian KKM, bahwa lebih banyak siswa yang tidak mencapai KKM dibandingkan siswa yang mencapai KKM dalam pembelajaran matematika. Ini artinya hasil pembelajaran yang dilaksanakan masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan.

Ada banyak materi dalam mata pelajaran matematika yang harus dipahami oleh siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring, ditemukan bahwa dominan siswa kelas IV masih sulit memahami materi pecahan pada mata pelajaran matematika. Untuk mengetahui lebih lanjut kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa. Peneliti dan guru kelas IV memberikan 5 butir soal uraian tentang materi pecahan yang telah dilakukan pada salah satu SD di Gugus I Kecamatan Tampaksiring, yaitu siswa kelas IV SD Negeri 5 Manukaya. Data hasil tes tentang materi pecahan siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.2
Data Hasil Tes Siswa Pada Materi Pecahan

Kriteria Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
81-100	Sangat Baik	2	8%
71-80	Baik	3	12%
61-70	Cukup	3	12%
≤ 60	Perlu Bimbingan	17	68%
Jumlah		25	100%
Tuntas (≥ 70)		8	32%
Tidak Tuntas (< 70)		17	68%
KKM		70	
Rata-Rata Nilai		56,4	

Berdasarkan data yang diperoleh dari Tabel 1.2 menunjukkan bahwa 32% (8 orang siswa) telah mencapai KKM dan 68% (17 orang siswa) belum mencapai KKM. Ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang perlu diberikan perhatian khusus untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan. Kemampuan siswa kelas IV dalam mengerjakan soal pecahan masih rendah dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa berada pada rerata 56,4. Hal ini terjadi karena siswa kurang memahami materi pecahan dengan baik sehingga berdampak pada kemampuan mengerjakan atau mengaplikasikan konsep pecahan dalam pemecahan masalah.

Setelah diobservasi lebih lanjut, ada beberapa faktor yang menyebabkan pemahaman konsep pecahan siswa rendah, yaitu (1) materi pecahan adalah materi yang bersifat abstrak dan cakupan materi terbilang luas sehingga diperlukan pemahaman yang abstrak agar dapat dipahami. Sedangkan siswa kelas IV adalah anak yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, yaitu masih sulit berpikir secara abstrak dan memvisualisasikan suatu objek; (2) motivasi belajar siswa rendah dalam mempelajari pecahan karena guru masih jarang melakukan inovasi pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan pemahaman konsep pecahan. Di lapangan sebagian besar menggunakan strategi pembelajaran yang bersifat konvensional dalam mengajar pecahan, seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan; (3) materi yang disajikan sangat berpatokan pada buku ajar dan jarang memberikan ilustrasi pecahan pada kumpulan benda serta mengaitkan konsep pecahan dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Akibatnya ketika siswa diberikan soal serupa dengan contoh yang diajarkan mereka bisa mengerjakan soal tersebut, tetapi ketika diberikan soal cerita dengan sedikit pengembangan dari materi yang sudah diajarkan, siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikannya; (4) sebagian besar siswa SD beranggapan bahwa materi pecahan sulit dipahami karena bersifat abstrak, melibatkan angka dan rumus, serta operasi hitung sehingga banyak siswa kurang menyukainya; dan (5) media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar materi pecahan kurang beragam. Biasanya media yang digunakan untuk mengajarkan materi pecahan adalah gambar bangun datar yang digambar sendiri oleh guru di papan tulis dengan salah satu bagian dari gambar tersebut diberi arsiran. Media gambar saja tidak cukup untuk membantu siswa dalam memahami

materi pecahan karena siswa hanya melakukan kegiatan pengamatan dan membaca materi pecahan yang terdapat dalam buku ajar. Semua faktor tersebut mengakibatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa menjadi rendah. Permasalahan ini juga ditemukan dalam penelitian (Diputra et al., 2023) bahwa siswa sekolah dasar mengalami miskonsepsi dan permasalahan pada kemampuan pemahaman konsep pecahan. Permasalahan kemampuan pemahaman konsep pecahan perlu segera diatasi agar nantinya tidak berdampak pada pencapaian tujuan pendidikan. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi pecahan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*.

Model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokkan dengan melakukan kerja sama antar siswa untuk menyelesaikan suatu masalah melalui diskusi dan kerja kelompok. Ada banyak tipe dalam model pembelajaran kooperatif. Salah satunya adalah model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kemampuan bekerja sama, berpikir cepat, dan kreatif dalam memecahkan masalah agar mampu mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain (Fauhah & Rosy, 2021).

Teknik belajar menggunakan pendekatan *make a match* akan mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan dan mencari pasangan jawabannya dengan menggunakan media kartu. Karakteristik model pembelajaran *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain. Pelaksanaan model pembelajaran *make a match* harus

didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut (Hardiati & Juhri, 2018). Aktivitas tersebut, akan menuntun siswa lebih aktif dan terbiasa dalam memecahkan permasalahan matematika, terutama dalam materi pecahan. Jika model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat membuat siswa aktif, senang, dan berantusias dalam mempelajari materi pecahan maka dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran perlu dikombinasikan dengan media yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa agar masuk ke dalam proses pembelajaran (Kurniawan et al., 2020). Salah satu media pembelajaran yang cocok dipadukan dengan model pembelajaran *make a match* adalah puzzle.

Media puzzle adalah alat peraga yang digunakan untuk membantu guru penyampaian materi pelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar (Putra et al., 2023). Media puzzle adalah media konkret dalam bentuk tiga dimensi yang dapat dilihat, diraba, dipegang, dan dibongkar pasang oleh siswa. Media puzzle terdiri dari sejumlah potongan yang dapat disusun menjadi bentuk-bentuk utuh sehingga siswa dapat secara konkret melihat bagaimana pecahan saling berkaitan secara keseluruhan.

Pemilihan model dan media pembelajaran ini bertumpu pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Penelitian Kusnaedi (2023), menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar, yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa, yaitu rata-rata nilai pemahaman awal siswa sebesar 61,43. Sedangkan nilai rata-rata pemahaman siswa setelah dilaksanakan

pembelajaran dengan model *make a match* adalah sebesar 86,93. Penelitian (Gosachi & Japa, 2020) juga mengemukakan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa SD Lab Singaraja yang dibuktikan saat pemberian post-test. Skor pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan skor kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Patmawati et al., 2018) menunjukkan adanya pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas III yang tidak menggunakan media puzzle (kelas kontrol) memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 65,76. Sedangkan hasil belajar siswa kelas III yang menggunakan media puzzle (kelas eksperimen) memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 80,6. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dan media puzzle dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Merujuk dari penjabaran penelitian terdahulu, terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Perbedaannya adalah penelitian ini mengombinasikan model pembelajaran *make a match* dengan media puzzle yang dirancang menarik dan disesuaikan dengan materi pecahan yang dipelajari siswa. Adapun materi yang dipelajari lebih spesifik, yakni pecahan berpembilang satu, pecahan berpenyebut sama, pecahan senilai, dan pecahan desimal. Penelitian ini menargetkan peningkatan pemahaman konsep pecahan yang masih seringkali dianggap sulit oleh siswa. Selain itu, pada penelitian terdahulu subjek yang di

gunakan adalah siswa kelas III dan kelas V, sedangkan pada penelitian ini diterapkan pada siswa kelas IV. Sejauh ini, belum pernah diterapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media puzzle pada saat pembelajaran pecahan di kelas IV SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring. Saat pembelajaran pecahan siswa diharapkan mampu memahami konsep pecahan dengan benar karena hal itu menjadi landasan penting untuk berpikir dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang lebih kompleks di jejang berikutnya. Kemampuan pemahaman konsep pecahan juga menjadi salah satu kemampuan dasar yang diharapkan dapat tercapai dalam tujuan pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan yang dialami siswa di SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring, yaitu rendahnya kemampuan pemahaman konsep pada materi pecahan, maka sudah dilakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, adapun identifikasi permasalahannya, yaitu sebagai berikut.

1. Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa rendah.
2. Siswa cenderung menghafal rumus dan materi tanpa memahami konsep dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
3. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat minim sehingga suasana pembelajaran menjadi membosankan.
4. Motivasi belajar siswa rendah dalam mempelajari materi pecahan.

5. Kemampuan pemahaman konsep siswa kelas empat khususnya pada materi pecahan masih rendah.
6. Materi pecahan bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar.
7. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah dilihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).
8. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media puzzle belum pernah diterapkan pada siswa kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat menunjukkan bahwa ruang lingkup permasalahan yang ditemukan cukup luas dan kompleks, sehingga dipandang perlu untuk melakukan pembatasan masalah. Penelitian ini difokuskan pada rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa sekolah dasar pada materi pecahan.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media puzzle terhadap kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media puzzle terhadap kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibedakan menjadi dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis dan praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian eksperimen tentang pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media puzzle terhadap kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring, dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan matematika di sekolah dasar. Selain itu, model pembelajaran *make a match* berbantuan media puzzle mampu memberikan gambaran strategi pembelajaran yang inovatif dan menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian eksperimen tentang pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media puzzle terhadap kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring,

diharapkan dapat mengatasi kesulitan belajar siswa sehingga motivasi belajar, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa dapat meningkat dengan maksimal.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian eksperimen tentang pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media puzzle terhadap kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring, dapat digunakan oleh guru saat pembelajaran matematika dan dijadikan masukan untuk menambah wawasan guru dalam mengajarkan materi pecahan menggunakan strategi dan media pembelajaran yang inovatif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian eksperimen tentang pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media puzzle terhadap kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring, dapat memberikan solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang program pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran yang berkualitas dan berpihak pada murid dapat tercapai.

d. Bagi Penelitian Lain

Hasil penelitian eksperimen tentang pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media puzzle terhadap kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Tampaksiring, dapat dijadikan bahan rujukan, pertimbangan, masukan, dan pendukung bagi

penelitian selanjutnya yang sejenis terkhusus dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar.

1.7 Daftar Istilah

Berikut adalah definisi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Penelitian eksperimen semu atau *quasi experiment* adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Jenis penelitian ini memiliki keterbatasan dalam kontrol subjek penelitian atau dalam artian tidak menggunakan pembagian kelompok secara random melainkan menggunakan kelompok yang sudah ada (Abraham & Supriyati, 2022). Random kelompok biasanya dipakai sebagai dasar untuk menetapkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Meskipun subjek dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak, tetapi tetap dilakukan pre-test dan post-test untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Model pembelajaran *make a match* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan interaksi siswa selama pembelajaran dengan cara mencocokkan kartu soal dan jawaban dalam waktu yang ditentukan. Model ini menekankan aktivitas kerja sama kelompok, interaksi antar siswa, dan aktivitas belajar sambil bermain yang membuat pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan.
3. Media puzzle adalah alat pembelajaran berbentuk tiga dimensi yang dapat dibongkar pasang untuk membantu siswa memahami suatu konsep secara konkret. Puzzle merupakan teka-teki yang dimainkan dengan menyusun potongan-potongan gambar hingga membentuk satu kesatuan yang utuh

4. Kemampuan pemahaman konsep pecahan adalah kemampuan seseorang dalam mengerti dan mengorganisasikan konsep pecahan ke dalam kategori yang sesuai. Kemampuan ini juga mencakup kemampuan seseorang dalam menyatakan ulang konsep pecahan yang sudah dipelajari dengan kata-kata sendiri, mengidentifikasi contoh atau bukan contoh dari konsep pecahan, dan mengaplikasikan konsep pecahan dengan benar dalam berbagai macam situasi.

