



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN
MEDIA MAGIC BALL PADA PESERTA DIDIK KELAS 5
DI SEKOLAH DASAR NEGERI RAPA 02 BANYUBIRU**

Skripsi

**Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar akademik
Sarjana Pendidikan**

Oleh Anita Sari

NIM. 19320074

**Dosen Pembimbing Dra. Hj. Sri Widayati, M.Si
Yogi Ageng Sri Legowo, M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNRARIS**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Magic Ball* Pada Peserta Didik Kelas 5 Di Sekolah Dasar Negeri Rapan 02 Banyubiru

Penulis : Anita Sari

NPM : 19.32.0074

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal : 6-10-2023

Setelah diperiksa/ diteliti ulang, dinyatakan memenuhi Persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Menyetujui :

Pembimbing Utama

Dra. Hj. Sri Widayati, M.Si
NIDN . 06.150863.02

Pembimbing Pendamping

Yogi Ageng Sri Legowo, M.Pd
NIDN . 06.240692.01

Mengetahui,

Dekan FKIP UNDARIS

Drs. H. Abdul Karim, M.H.
NIDN. 06.170857.01

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Magic Ball* Pada Peserta Didik Kelas 5 Di Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Banyubiru

Penulis : Anita Sari

NPM : 19.32.0074

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNDARIS pada hari Senin 22 Oktober 2023.

Panitia Penguji :

Ketua : Nimas Puspitasari, M.Pd. ()

Anggota : 1. Atrianing Yessi Wijayanti, M.Pd. ()

2. Dra. Hj. Sri Widayati, M.Si. ()

3. Yogi Ageng Sri Legowo, M.Pd ()

Ungaran, 8 November 2023

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

UNDARIS



Drs. H. Abdul Karim, M.H.

NIDN.06.180962.01

ABSTRAK

Sari, Anita. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Magic Ball* Pada Peserta Didik Kelas 5 Di Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Banyubiru. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas DarulUlum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran. Pembimbing Utama : Dra. Hj.Sri Widayati, M.Si., Pembimbing : Yogi Ageng Sri Legowo, M.Pd.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika. Rumusan masalahnya yaitu apakah melalui penerapan Model *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* pada Materi BangunRuang dapat meningkatkan Hasil Belajar peserta didik kelas 5SD Negeri Rapah 02Banyubiru Tahun Pelajaran 2022/2023.

Jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket aktivitaspeserta didik, keterampilan peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Penelitianini menggunakan subjek berjumlah 17 yang terdiri dari terdiri dari 5 peserta didikputri dan 12 peserta didik putra.

Hasil belajar siklus 1 ini, menunjukkan adanya kenaikan persentase sebelumnya yakni 24%. Hasil belajar pada siklus 2 belajar peserta didik mengalamipeningkatan dari sebelumnya yakni 11 peserta didik menjadi 16 peserta didik yangmencapai kriteria tuntas. Dari kriteria yang diperoleh menunjukkan bahwa 94% peserta didik tuntas dalam belajar dengan nilai ≥ 70 . Hasil siklus 2 sangat tinggi dengan persentase ketuntasan pada kriteria tuntas sebesar 94%.

Simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball* dapat meningkatkan

hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada pra siklus rata-rata 68,8 menjadi 87,6 pada siklus II. Peningkatan juga terjadi pada hasil ketuntasan belajar peserta didik dari 41% atau 7 peserta didik pada pra siklus menjadi 94% atau 16 peserta didik pada siklus II.

Kata kunci: *Make A Match, Magic Ball*, Hasil Belajar

Abstract

Sari, Anita. 2023. *Improving Mathematics Learning Outcomes Using the Make A Match Learning Model Assisted by Magic Ball Media for Grade 5 Students at Rapah 02 Banyubiru State Elementary School. Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Darul Ulum Islamic Center University Sudiraman GUPPI Ungaran. Main Supervisor: Dra. Hj. Sri Widayati, M.Si., Supervisor: Yogi Ageng Sri Legowo, M.Pd.*

This research was motivated by the low learning outcomes of students in Mathematics learning. The formulation of the problem is whether the application of the Make A Match Model assisted by Magic Ball Media in Space Building Material can improve the Learning Outcomes of Grade 5 students at SD Negeri Rapah 02 Banyubiru for the 2022/2023 academic year.

This type of classroom action research (PTK) consists of two cycles. Each cycle consists of the stages of action planning, action implementation, observation and reflection. The data collection instrument uses a questionnaire on student activities, student skills and student learning outcomes. This research used 17 subjects consisting of 5 female students and 12 male students.

The results of this cycle 1 study show an increase in the previous percentage, namely 24%. Learning outcomes in the second cycle of student learning increased from previously 11 students to 16 students who reached the completion criteria. From the criteria obtained, it shows that 94% of students have completed their studies with a score of ≥ 70 . The results of cycle 2 were very high with a completion percentage of the completion criteria of 94%.

The conclusion obtained from the research results is that the application of the Make A Match learning model assisted by Magic Ball Media can improve student learning outcomes. Student learning outcomes in the pre-cycle averaged

69.7 to 87.6 in cycle II. An increase also occurred in students' learning completion results from 41% or 7 students in the pre-cycle to 94% or 16 students in cycle II.

Keywords: Make A Match, Magic Ball, Learning Results

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anita Sari
NPM : 19320074
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan ataupun pikiran orang lain yang saya akui menjadi milik sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik atas perbuatan tersebut.

Ungaran, November 2023

Yang membuat pernyataan



Anita Sari

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap" (QS. Al-Insyirah: 6-8).

“Pembelajaran tidak didapatkan hanya karena kebetulan, kamu perlu semangatjuang dan ketekunan untuk mencarinya” (Abigail Adams).

Persembahan

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan YME, kupersembahkan karya tugas akhir ini untuk orang-orang yang kusayangi :

1. Bapak, dan Ibu, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah bosan mendoakan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini.
2. Adik-adik tercinta yang tak henti juga untuk selalu membantu dan memberikan dorongan dari awal perkuliahan hingga akhir sampai tugas akhirini tuntas.
3. Laki-laki tercinta yang tidak henti dan tidak bosan untuk terus memberikan dukungan dalam menata hidup agar lebih baik lagi dan selalu memberikan dorongan untuk tetap semangat dalam menyelesaikan perkulilahan ini.
4. Rekan-rekan seperjuangan di Lembaga Kemahasiswaan, baik dari himpunan mahasiswa program studi, bidang profesional skill senatmahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, dan badan

perwakilan mahasiswa universitas,yang selalu memberikan dorongan dan masukan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

5. Terima kasih buat sahabat-sahabat yang tak kenal lelah mengejar-ngejar sayakapan nyusul wisudanya, begitu. Memberi motivasi untuk segera meraih togawisuda juga.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Magic Ball* Pada Peserta Didik Kelas 5 Di Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Banyubiru” dapat terselesaikan.

Laporan tugas akhir ini saya ajukan untuk mendapatkan dukungan moril maupun material dari semua pihak yang berhubungan langsung maupun tidak langsung dalam penelitian tindakan kelas ini. Penulisan penelitian tindakan kelas ini dibuat untuk mengetahui manfaat penggunaan metode berkelompok dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Banyubiru Semester II Tahun Ajaran Th 2022/2023. Selain itu juga skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu tugas mata kuliah.

Skripsi ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa bantuan dari orang-orang sekeliling saya. Pada kesempatan ini tidak lupa ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Drs. H. Hono Sejati SH, M Hum., Rektor Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Kabupaten Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada Peneliti untuk menyelesaikan Studi di Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Kabupaten Semarang.
2. Drs. H. Abdul Karim, MH, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UNDARIS yang bertanggung jawab penuh atas terselenggaranya pendidikan di FKIP.
3. Dra. Sri Widayati M.Si. selaku dosen pembimbing 1, bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran guna memberikan bimbingan dan pengarahan pada penulis sehingga Skripsi ini dapat selesai.
4. Yogi Ageng Sri Legowo, M.Pd. Dosen pembimbing 2 yang telah bersedia

meluangkan waktu, tenaga dan pikiran guna memberikan bimbingan dan pengarahan pada penulis hingga Skripsi ini selesai.

5. Semua guru dan karyawan SD Negeri Rapah 02 yang telah memberi dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
6. Yang termulia orang tua yang telah memberikan dukungan moral dan material demi kelancaran dalam pembuatan Skripsi ini.
7. Suami dan anak yang selama ini telah memberi motivasi baik secara material maupun spiritual.
8. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan demi terselesainya Skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu guru SD Negeri Rapah 02 yang memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.
10. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namun telah membantu dalam melaksanakan program ini.

Demikian skripsi yang saya buat apabila dalam penyusunan masih terdapat banyak kekurangan maka dari itu saran dan kritik yang diberikan membantu penulis untuk perbaikan penulis kedepannya. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Ungaran, November 2023



Anita Sari

NIM.19320074

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
Abstract	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	viii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Penegasan Istilah	6
H. Sistematika Penulisan Skripsi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Deskripsi Teori	9
B. Kerangka Pikir.....	22
C. Hipotesis Tindakan	24

BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
C. Subjek Penelitian	27
D. Jenis Tindakan	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Instrumen Penelitian	33
G. Teknik Analisis Data	35
H. Kriteria Keberhasilan Penelitian.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Penelitian.....	39
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	64
BAB V PENUTUP	67
A. Simpulan.....	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Hasil Belajar Pra Siklus.....	45
Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model pembelajaran <i>Make A Match</i> berbantuan Media <i>Magic Ball</i> Siklus.....	52
Gambar 4.3 Diagram Lingkaran Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> berbantuan Media <i>Magic Ball</i> Siklus 2.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar.....	35
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Aktivitas <i>Peserta didik</i>	37
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Keterampilan Guru dalam mengajar	38
Tabel 4.3 Hasil Belajar Pra Siklus	44
Table 4.4 Deskripsi Prestasi Belajar Pra Siklus	45
Table 4.5 Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> berbantuan Media <i>Magic Ball</i> Siklus 1.....	51
Table 4.6 Deskripsi Nilai Minimum, Nilai Maksimum dan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta didik Siklus 1	52

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pikir.....	23
Bagan 3.1 Alur Pelaksanakan Penelitian Tindakan Kelas.....	26
Bagan 3.2 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	28

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Pendidikan No. 1 Tahun 2022 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memfasilitasi dan mewujudkan pembelajaran dan suasana belajar agar pelajar secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan pendidikan berdasarkan Lampiran Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan kemampuan, membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kegiatan belajar mengajar merupakan komponen penting dalam dunia pendidikan. Daya tarik guru dalam menciptakan suasana pembelajaran di kelas mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam kegiatan belajar. Guru dituntut kreatif, aktif, dan inovatif dalam menciptakan suasana kelas yang menarik sebagai daya tarik peserta didik untuk belajar di kelas. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran maka tidak hanya bersumber dari guru.

Suasana kelas yang menarik dibutuhkan saat pembelajaran terutama pada mata pelajaran yang dianggap sukar oleh sebagian besar peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang dianggap sukar yaitu mata pelajaran Matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan penguasaan peserta didik. Matematika mendasari segala pembelajaran sains berupa angka, simbol dan operasi bilangan. Mata pelajaran Matematika berperan penting dalam menentukan Kelulusan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Proses pembelajaran yang kreatif, menarik, inovatif, dan menyenangkan mempermudah peserta didik

dalam menguasai dan menyerap materi pembelajaran yang didapat dalam proses pembelajaran.

Khairunnisa dkk (2022:1166) berpendapat bahwa matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk memajukan daya pikir manusia yang diperoleh dari pengalaman serta menggunakan benda konkrit. Matematika merupakan pelajaran yang disusun berjenjang dari yang paling mudah ke paling rumit secara logis (Muah, 2016:139). Sedangkan Avisca (2018:2) berpendapat bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan ide, aturan, dan hubungan untuk menemukan konsep- konsep dan polanya yang bersifat abstrak sebagai simpulan.

Dari pendapat di atas tampak bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan aturan, ide dan hubungan untuk menemukan konsep-konsep dan polanya sebagai simpulan yang bersifat abstrak serta mendasari perkembangan teknologi yang berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu. Namun mata pelajaran matematika masih dapat dikuasai oleh peserta didik jika model pembelajaran yang diterapkan guru dilakukan dengan bervariasi maka akan menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat proses Pembelajaran Matematika di Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rapah 02 Banyubiru pada tanggal 7 Maret 2022 didapatkan bahwa pembelajaran matematika masih menggunakan model ceramah (Teacher Center), media gambar dibuku paket dan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) sehingga peserta didik cenderung jenuh dan bosan. Selain itu dalam pembelajaran kurang bervariasi dan berinovasi sehingga model pembelajaran terkesan monoton pada ceramah dan penugasan berbentuk soal latihan. Peserta didik sebagian berbicara bersama teman, bercanda dan saling melempar kertas. Dari hasil studi pendahuluan diketahui kurang cocoknya model pembelajaran Teacher Center yang digunakan.

Berdasarkan wawancara kepada Guru Kelas 5, hasil tes ulangan harian kelas

5 SD Negeri Rapah 02 Banyubiru dari 17 peserta didik, hanya terdapat 41% (7 peserta didik) yang sudah mencapai KKM Individu (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 70 dan 59% (10 peserta didik) tidak sesuai dengan apa yang diharapkan karena masih dibawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) individu yaitu 70 dan KKM Klasikal 70. Untuk mencapai Nilai Ketuntasan Individu dan Klasikal, maka perlu diterapkan Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Magic Ball*.

Suprpta (2020: 242) berpendapat bahwa model pembelajaran "*Make A Match*" digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik, yang dilakukan dengan cara mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari materi pembelajaran yang sudah diajarkan. Sedangkan Avisca (2017:58) menyatakan bahwa sebuah model pembelajaran berkelompok yang menggunakan permainan mencari pasangan menggunakan kartu untuk membentuk konsep-konsep belajar dalam suasana yang menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe "*Make A Match*".

Magfirah (2020:9-18) telah melakukan penelitian yang hasilnya menyatakan bahwa SD yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* yaitu di SDN 20 Baraka tidak ada peserta didik berada pada kategori kurang memenuhi target, ada 2 peserta didik kategori kurang memenuhi target, 6 peserta didik cukup, 5 peserta didik baik dan pada kategori sangat baik ada 6 peserta didik. Ada 8 peserta didik yang belum mencapai nilai KKM sedangkan ada 11 peserta didik yang sudah mencapai KKM (≥ 70).

Media pembelajaran adalah unsur penting dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat untuk membangun pemahaman materi pembelajaran. Menurut Mawardi (2018:29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana dalam penyampaian pesan informasi materi pembelajaran. Sedangkan Avisca (2018:11) mengatakan bahwa media pembelajaran harus dapat diraba, dilihat, di dengar dan diamati menggunakan panca indra adalah ciri-ciri umum media pembelajaran. Simpulan dari pernyataan diatas

bahwa sesuatu yang harus dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati menggunakan panca indera sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam suasana yang kondusif, efisien, dan efektif demi tercapainya tujuan pembelajaran merupakan media pembelajaran. Untuk mengkondisikan peserta didiknya agar lebih efektif, kreatif, dan mandiri didalam suasana kelas yang menyenangkan guru perlu menggunakan media pembelajaran. *Magic Ball* adalah bola warna-warni serta kertas soal dan jawaban digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan *Magic Ball* antar kelompok yang saling memberi soal dan jawaban. Dengan mencari bola soal dan bola jawaban yang telah diletakkan di tempat-tempat tertentu disekitar lingkungan sekolah akan membuat peserta didik lebih aktif.

Hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan setiap pertemuan pada hasil belajar peserta didik tersebut menunjukkan adanya respon positif dari peserta didik dalam mengikuti pelajaran matematika dengan model pembelajaran "*Make A Match* dengan media *Magic Ball* " dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Magic Ball* Pada Peserta Didik Kelas 5 Di Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Banyubiru".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis uraikan, maka ditemukan permasalahan-permasalahan yaitu dalam proses pembelajarannya.

1. Guru menggunakan model ceramah (*teacher centre*).
2. Media gambar dibuku paket dan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) sehingga peserta didik cenderung jenuh dan bosan.

3. Pembelajaran kurang bervariasi dan berinovasi.
4. Model pembelajaran terkesan monoton pada ceramah dan penugasan berbentuk soal latihan.
5. Kurang cocoknya model pembelajaran Teacher Center yang digunakan.
6. Peserta didik sebagian berbicara bersama teman, bercanda dan saling melempar kertas.

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Pembatasan masalah agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji mendalam maka diperlukan pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini. Adapun pembatasan masalah : Masalah yang diteliti terbatas pada peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Banyubiru Tahun pelajaran 2022-2023?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dipaparkan penulis diatas, maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

Apakah melalui penerapan Model *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball* pada Materi Bangun Ruang dapat meningkatkan Hasil Belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Banyubiru?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini didasarkan pada latar belakang masalah sebagai berikut : Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika menggunakan Model *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball* pada peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Kecamatan Banyubiru Kabupaten Semarang Tahun pelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memperkuat hasil teori yang berkaitan dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*. Memberikan referensi media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu media *Magic Ball*. Dengan penelitian ini akan memperkuat argumen tentang model pembelajarankooperatif Tipe *Make A Match* dalam memajukan dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi peserta didik, menambah rasa menyenangkan dalam proses pembelajaran di kelas.
- b. Bagi guru, sebagai referensi cara mengajar menggunakan model pembelajaran Tipe *Make A Match* berbantuan *Magic Ball* agar peserta didik semakin tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan Hasil Belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran Matematika.
- c. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam proses pembelajaran supaya lebih berkembang dan mengangkat mutu sekolah.

Bagi peneliti, sebagai bekal dan wawasan dalam melaksanakan proses pembelajaran saat menjadi seorang pendidik.

G. Penegasan Istilah

1. Hasil Belajar Matematika pada materi Bangun Ruang. Menjelaskan dan

menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume dengan (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga. Instrumen Tes menggunakan lembar evaluasi/ tes yang tersusun dari lembar kisi-kisi soal, lembar kriteria penilaian/pedoman penilaian, lembar soal, yang terdiri dari 20 soal pertanyaan dan jawaban postes dengan bobot C1 berjumlah 15 dan C2 berjumlah 5 soal.

2. Model Pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran berkelompok yang menggunakan permainan mencari pasangan menggunakan bola berisi kartu soal atau jawaban untuk membentuk konsep-konsep belajar dalam suasana yang menyenangkan salahsatunya.
3. Media *Magic Ball* digunakan untuk menarik perhatian anak dalam memahami materi melalui sebuah permainan yang menyenangkan dengan media bola yang di isi soal serta jawabannya oleh peserta didik dalam kelompok dan akan di acak oleh guru, setiap siswa mencari pasangan antara soal dengan jawaban yang tepat.
4. Model *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* merupakan model pembelajaran berkelompok yang menggunakan permainan mencaripasangan menggunakan bola warna-warni berisi kartu soal dan jawaban untuk membentuk konsep-konsep belajar dalam suasana yang menarik dan menyenangkan. Sintak model pembelajaran *Make A Match* sebagai berikut :
 - 1) guru mempersiapkan bola yang akan diisi kartu soal atau jawaban soal peserta didik;
 - 2) setiap peserta didik mendapat satu bola berisi kartu soal atau jawaban dan bola berisi kartu soal atau jawaban soalnya;
 - 3) peserta didik mencari pasangan yang memiliki bola berisi kartu soal atau jawaban yang cocok dengan pemilikinya;
 - 4) peserta didik yang menemukan pasangannya sebelum waktu habis, peserta akan mendapatkan hadiah atau poin;
 - 5) jika semua peserta sudah menemukan pasangannya. Kumpulkan kembali bola berisi kartu soal atau jawabannya dan kocok kembali, begitu seterusnya.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Pada penyusunan skripsi ini terdapat sistematika penulisan yang terdiri dari bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari sampul, halaman persetujuan, kata pengantar, daftar isi, abstrak. Sedangkan pada bagian ini terdiri atas lima bab, diantaranya yaitu :

Bab I : Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan fokus penelitian, Rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Pustaka berisi tentang teori-teori pendukung dalam mengerjakan penulisan Penelitian, kerangka pikir, proses pengolahan data, meliputi landasan konseptual, landasan teori dan hipotesis tindakan.

Bab III : Metode Penelitian berisi tentang jenis penelitian, model pembelajaran, lokasi, waktu penelitian, subjek penelitian, jenis tindakan, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data, Kriteria keberhasilan penelitian.

Bab IV : Hasil Penelitian Dan Pembahasan berisi tentang proses penelitian hingga hasil penelitian serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V : Penutup berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk peneliti selanjutnya. Bagian akhir terdiri daftar pustaka dan lampiran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu indikator yang dipakai untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran merupakan hasil belajar. Menurut Mini dkk (2020:76) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Danil dkk (2022:168) Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Dimiyati (2013) sudut pandang belajar, hasil belajar adalah kemampuannya dalam menerima hasil akhir dalam bentuk skor setelah mengikuti tes pada akhir setiap kelas. Hasil pembelajaran dapat dilihat dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Dalam penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui pengembangan ranah kognitif. Menurut Astuti (2017:61) bahwa meningkatkan hasil belajar dengan membangun pengetahuan peserta didik secara mandiri memerlukan ranah kognitif. Untuk mencapai hasil belajar yang ditetapkan (KKM) membutuhkan model dan media yang tepat. Peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri lebih didukung cara berfikirnya dengan memilih model pembelajaran yang tepat.

Sedangkan Avisca (2018:4) berpendapat bahwa Hasil belajar akan dapat dipengaruhi oleh suasana kelas yang gaduh. Suasana kelas menjadi lebih efektif dan efisien, maka dibutuhkan sesuatu untuk mengendalikannya. Alat kendali agar suasana kelas menjadi efektif dan efisien itu dapat berupa media. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien akan menjadi lebih berkesan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut menjadi dasar peneliti memilih model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Magic Ball* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Dari keterangan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki peserta didik dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

b. Klasifikasi Hasil Belajar

Menurut Howard Kingsley membagi 3 macam hasil belajar yaitu a. keterampilan dan kebiasaan, b. pengetahuan dan pengertian, c. sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne mmebagi lima kategori hasil belajar yaitu a. informasi verbal, b. keterampilan intelektual c. strategi kognitif d. sikap, dan e. keterampilan motoris. Sedangkan dalam sistem Pendidikan Nasional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin S. Bloom yang dikenal dengan Taksonomi Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Psikomotorik

Psikomotorik yaitu sebagai suatu aktifitas fisik yang

berhubungan dengan proses mental dan psikologi. Psikomotorik berkaitan dengan tindakan terampilan, seperti lari, melompat, melukis, dan sebagainya. Psikomotorik dalam dunia Pendidikan terkandung dalam mata pelajaran praktik. Psikomotorik memiliki korelasi dengan hasil belajar yang dicapai melalui manipulasi otot dan fisik. Menurut Dave (1967) mengatakan bahwa hasil belajar psikomotor dapat dibedakan menjadi lima tahap.

- a. Imitasi adalah kemampuan melakukan kegiatan – kegiatan sederhana dan sama persis dengan yang dilihat atau diperhatikan sebelumnya.
- b. Manipulasi adalah kemampuan melakukan kegiatan sederhana yang belum pernah dilihat tetapi berdasarkan pada pedoman atau petunjuk saja.
- c. Kemampuan tingkat presisi adalah kemampuan melakukan kegiatan – kegiatan yang akurat sehingga mampu menghasilkan produk kerja yang tepat.
- d. Kemampuan pada tingkat artikulasi adalah kemampuan melakukan kegiatan yang kompleks dan tepat sehingga hasil kerjanya merupakan sesuatu yang utuh.
- e. Kemampuan pada tingkat naturalisasi adalah kemampuan kegiatan secara reflek, yakni kegiatan yang melibatkan fisik saja sehingga efektivitas kerjanya tinggi.

2) **Kognitif**

Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Ranah Kognitif ini dibagi menjadi enam yaitu :

- a. Pengetahuan adalah kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali. Mengingat, memanggil,

Kembali tentang adanya konsep, prinsip, fakta, ide, rumus – rumus, istilah, nama.

- b. Pemahaman yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkan dengan hal – hal lain.
- c. Penerapan/ aplikasi yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide – ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip dan teori – teori dalam situasi baru dan konkret.
- d. Analisis yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur - unsur atau komponen pembentuknya.
- e. Sintesis yaitu penyatuan unsur – unsur atau bagian – bagian kedalam bentuk meneluruh.
- f. Evaluasi yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

3) Afektif

Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

C. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam individu itu sendiri dalam mencapai tujuan belajar. faktor yang ada dalam diri peserta didik meliputi faktor fisiologi (fisik) dan faktor psikologis (kewijawaan). Faktor internal

meliputi : 1). Minat, menurut (Ratnasari 2017) minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh 2). bakat ; menurut semiawan dkk dalam buku karangan Yudrik Jahja mendefinikan bahwa bakat merupakan kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu latih atau dikembangkan (Angraeni et al., 2020). 3).

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi - kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. 4). Cara belajar adalah perilaku individu peserta didik yang lebih khusus berkaitan dengan usaha yang sedang atau sudah biasa dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. a) faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan sekolah adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekolah, cara mengajar guru, fasilitas yang diberikan sekolah kepada peserta didik, suasana belajar dan hal – hal yang berkaitan dengan lingkungan sekolah. b) faktor lingkungan keluarga adalah faktor yang dipengaruhi adalah faktor yang dipengaruhi oleh keadaan keluarga peserta didik tersebut, yang meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anak, bagaimana kondisi ekonomi peserta didik, c) faktor lingkungan masyarakat, faktor masyarakat adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan yang ada disekitar peserta didik tersebut. Lingkungan yang baik akan memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar peserta didik. Sebaliknya lingkungan yang kurang baik akan menimbulkan dampak yang kurang baik untuk hasil belajar peserta didik tersebut.

Pada penelitian ini materi yang diteliti yaitu menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume dengan (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga

dengan akar pangkat tiga peserta didik masih belum menguasai sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

D. Indikator Hasil belajar

Ranah belajar menurut Menurut Fauhah (2021:327) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu: 1) ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi; 2) ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai; 3) ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebagai hasil melakukan proses pembelajaran mencakup ranah efektif (affective domain), ranah kognitif (cognitive domain), dan ranah Psikomotorik (psychomotoric domain) merupakan perubahan perilaku seseorang.

2. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Wujud restasi belajar peserta didik disekolah tidak hanya melalui keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Tetapi, suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil Ketika proses tersebut mampu memberi dampak kepada peserta didik sehingga mampu mengembangkan dan mengaplikasikan apa yang telah mereka terima dalam kehidupannya. Nizhamiyah (2017:65) menjelaskan pembelajaran matematika adalah belajar tentang suatu konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep dan struktur Matematika di dalamnya.

b. Pembelajaran Matematika SD

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar (SD) sekolah

menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), hingga perguruan tinggi (Yuliana & Fajriah, 2012). Menurut Fauzi (2020) pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting untuk anak-anak, karena ilmu yang mereka dapatkan pada jenjang ini akan sangat berpengaruh pada jenjang berikutnya. Lampiran Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa proses interaksi yang direncanakan antara peserta didik dengan peserta lainnya, dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar adalah pembelajaran.

Pembelajaran. Avisca (2017:27) menyatakan bahwa upaya pengembangan komponen pembelajaran secara sistematis menggunakan pembelajaran tertentu adalah hakikat pembelajaran. Avisca (2018:2) berpendapat bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan ide, aturan, dan hubungan untuk menemukan konsep-konsep dan polanya yang bersifat abstrak sebagai simpulan. Akan tetapi masih banyak keluhan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. Kebanyakan peserta didik SD menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, tidak menarik dan membosankan.

c. **Bangun Ruang**

Kompetensi Dasar

3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume dengan (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.

Materi pokok yang digunakan penelitian ini adalah volume bangun ruang.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Magic Ball*

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

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

Pengertian pembelajaran kooperatif menurut Danil dkk (2022:167) Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya dan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Suprpta (2020:242) model pembelajaran "*Make a Match*" digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik, yang dilakukan dengan cara mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari materi pembelajaran yang sudah diajarkan. Untuk menyelesaikan persoalan yang terdapat pada materi pembelajaran dapat melalui kelompok peserta didik akan lebih saling terbuka dalam bertukar informasi.

Menurut Wandy (2017) Model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Kusuma dkk (2018:2) menyatakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik memahami materi pembelajaran dengan mencari jawaban dari sebuah pertanyaan melalui permainan mencari pasangan menggunakan bola berisi kartu soal atau jawaban dalam batas waktu tertentu adalah tipe *Make A Match*. Sedangkan Avisca (2017:58) menyatakan bahwa sebuah model pembelajaran berkelompok yang menggunakan permainan mencari pasangan menggunakan kartu untuk membentuk konsep-konsep belajar dalam suasana yang menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make*

A Match.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berkelompok yang menggunakan permainan mencari pasangan menggunakan bola berisi kartu soal atau jawaban untuk membentuk konsep-konsep belajar dalam suasana yang menyenangkan salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

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

Model Pembelajaran *Make A Match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi. Dalam memberikan peserta didik pengetahuan, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi adalah tujuan yang paling penting dari model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*. Benny (2009, h. 168) mengatakan bahwa untuk menciptakan hubungan baik antara guru dengan siswa, dengan cara mengajak siswa bersenang-senang sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik adalah tujuan dari pembelajaran. Model Pembelajaran Tipe *Make A Match* paling sedikit memiliki tiga tujuan yang saling terkait

- a) Investigasi terhadap suatu topik secara sistematis dan analitik tipe *Make A Match* dapat membantu peserta didik. Pengembangan keterampilan penemuan dan membantu mencapai tujuan, mempunyai implikasi yang positif.
- b) Topik yang dilakukan melalui investigasi adalah pemahaman secara mendalam terhadap suatu topik.

- c) Melatih peserta didik bekerja secara Kooperatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan *tipe Make A Match*. Kegiatan tersebut, dapat membekali peserta didik dalam keterampilan hidup (*life skill*) yang berharga dalam kehidupan bermasyarakat. Jadi guru menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dapat mencapai tiga hal, dapat dengan penemuan, belajar isi dan belajar untuk bekerjasama secara Kooperatif.

3) **Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *MakeA Match***

Kelebihan dan kelemahan model *Make A Match* menurut Huda (2013, h. 253-254) adalah :

- a) **Kelebihan Model *Make A Match***
- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar pesertadidik, baik secara kognitif maupun fisik.
 - b. Karena ada unsur permainan model ini menyenangkan.
 - c. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
 - d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi.
 - e. Efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar.
- b) **Kelemahan Model *Make A Match***
- a. Jika srategi ini tidak di persiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
 - b. Pada awal-awal penerapan metode banyak peserta didik yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.

- c. Jika guru tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, akan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat pasangan presentasi.
- d. Guru harus hati – hati pada saat memberi hukuman pada peserta didik yang tidak dapat pasangan, karenamereka malu.
- e. Menggunakan model ini secara terus – menerus akan menimbulkan kebosanan.

4) **Langkah–langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match**

Riyanti (2018:442) langkah model *Make A Match*: (a) guru memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik; (b) guru membagi peserta didik kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing- masing kelompok ini saling berhadapan; (c) guru memberikan kelompok 1 berupa kartu pertanyaan dan kelompok 2 berupa kartu jawaban; (d) guru memberitahukan peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu yang dibawa; (e) guru mengharuskan seluruh anggota kelompok 1 untuk mencari pasangan kartu dikelompok 2. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartunya, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya; (f) 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; (g) peserta didik yang bisa menemukan pasangan satu-persatu diminta untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas; (h) guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai materi; (i) guru meminta pasangan

selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesaimelakukan presentasi.

Sedangkan menurut Danil (2022:167) langkah- langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yaitu : (a) guru melakukan persiapan dengan membuat beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban;

(b) tiap peserta didik mendapatkan satu jenis kartu;

(c) tiap peserta didik berfikir mengenai soal atau jawaban dari kartuyang sudah dipegang; (d) tiap peserta didik diminta mencaripasangan kartu yang memiliki kecocokan dengan kartu yang dipegang; (e) tiap peserta didik yang dapat menemukan kartu sebelumnya mencapai batasan waktu yang ditentukan, maka diberikan poin; (f) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Dari kedua pendapat diatas tentang langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* maka dapat disimpulkan bahwa sintak model pembelajaran *Make A Match* sebagai berikut : 1) siswa dibagikan 6 bola setiapkelompok.; 2) siswa bekerjasama dengan kelompok untuk membuat 3 soal dan jawabannya pada kertas yang berbeda;

3) siswa memasukkan soal dan jawaban dalam bola yang berwarna sama dengan percaya diri; 4) siswa mengumpulkan bola yang berisi soal dan jawaban dengan warna yang sama; 5) siswa mencari bola soal dan bola jawaban yang telah diacak dan diletakkan disetiap sudut kelas oleh guru dengan tepat; Kemudian peserta didik peserta didik mencari pasangan yang memiliki bola berisi kartu soal atau jawaban yang cocok dengan

pemilikinya. Peserta didik yang menemukan pasangannya sebelum waktu habis, peserta akan mendapatkan hadiah atau poin. Jika semua peserta sudah menemukan pasangannya. Kumpulkan kembali bola berisi kartu soal atau jawabannya dan kocok kembali, begitu seterusnya.

b. Media Pembelajaran Magic Ball

1) Pengertian Media Pembelajaran Magic Ball

Avisca (2012:132) *Magic Ball* adalah media pembelajaran yang menggunakan bola warna-warni serta kertas soal dan jawaban. Permainan *Magic Ball* antar kelompok yang saling memberi soal dan jawaban. Dengan mencari bola soal dan bola jawaban yang telah diletakkan di tempat-tempat tertentu disekitar lingkungan sekolah akan membuat peserta didik lebih aktif. Kelompok akan mendapat hukuman untuk menjawab bersama kelompoknya apabila kelompok itu tidak dapat menemukan pasangan bola soal dengan bola jawaban tepat waktu. Dengan menemukan pasangan bola soal dan bola jawaban tepat waktu maka kelompok akan mendapatkan hadiah. Membantu menciptakan suasana yang menyenangkan didalam kelas dengan peran aktif dari peserta didik.

2) Kelebihan Media Pembelajaran Magic Ball

Avisca (2012:132) *Magic Ball* adalah media pembelajaran yang menggunakan bola warna-warni serta kertas soal dan jawaban.

Beberapa kelebihan yang menarik minat penulis untuk menerapkannya pada penelitiannya Media pembelajaran.

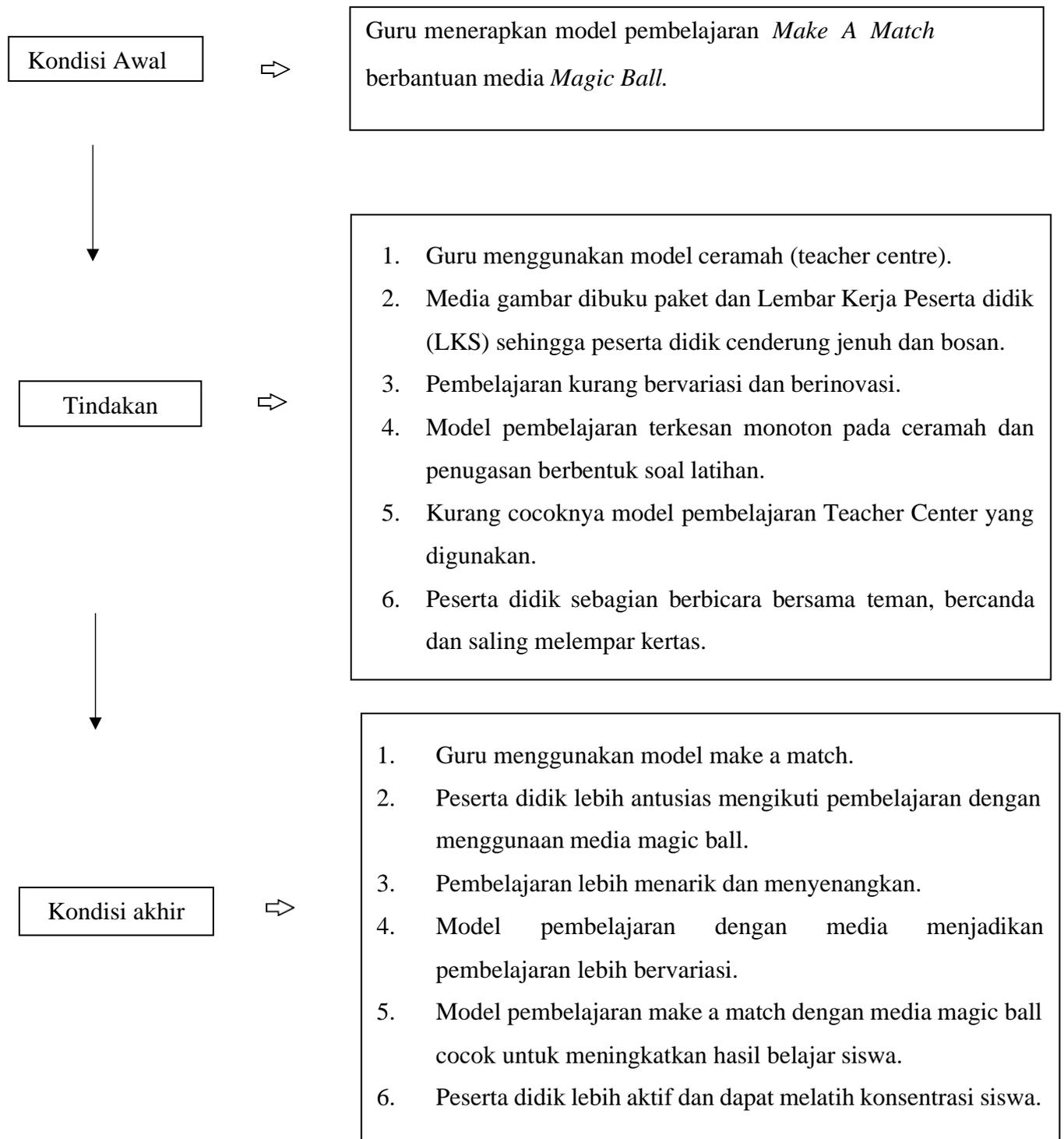
Kelebihan media pembelajaran *Magic Ball* yang di ungkapkan Avisca (2018: 3) yaitu :

- a) Menciptakan kegiatan yang menyenangkan berbasis permainan mencari pasangan soal dan jawaban yang tepat.
 - b) Menggunakan bola kecil warna-warni yang akan menarik perhatian peserta didik.
 - c) Menciptakan pembelajaran dengan sistem kerjasama.
 - d) Mengasah keterampilan memecahkan masalah yang ada di dalam bola.
- ⇒
- e) Menciptakan gerak aktif peserta didik dalam proses pemecahan masalah bersama teman satu kelompok.

Dari kelebihan media pembelajaran *Magic Ball* diatas ada kesamaan dengan tujuan penelitian. Tujuan tersebut untuk meningkatkan Hasil Belajar dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan media pembelajaran *Magic Ball* dapat memperlancar dalam mencapai tujuan penelitian.

B. Kerangka Pikir

Model ceramah (Teacher Center), media gambar dibuku paket dan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) sehingga peserta didik cenderung jenuh dan bosan. Selain itu dalam pembelajaran kurang bervariasi dan berinovasi sehingga metode pembelajaran terkesan monoton pada ceramah dan penugasan berbentuk soal latihan. Peserta didik sebagian berbicara bersama teman, bercanda dan saling melempar kertas. Oleh karena itu perlu adanya penggunaan model pembelajaran pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas. Peserta didik sebagian berbicara bersama teman, bercanda dan saling melempar kertas.



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang dan kerangka pikir yang dijabarkan peneliti, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan media *Magic Ball* pada mata pelajaran Matematika dapat membantu pesertadidik meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Banyubiru.

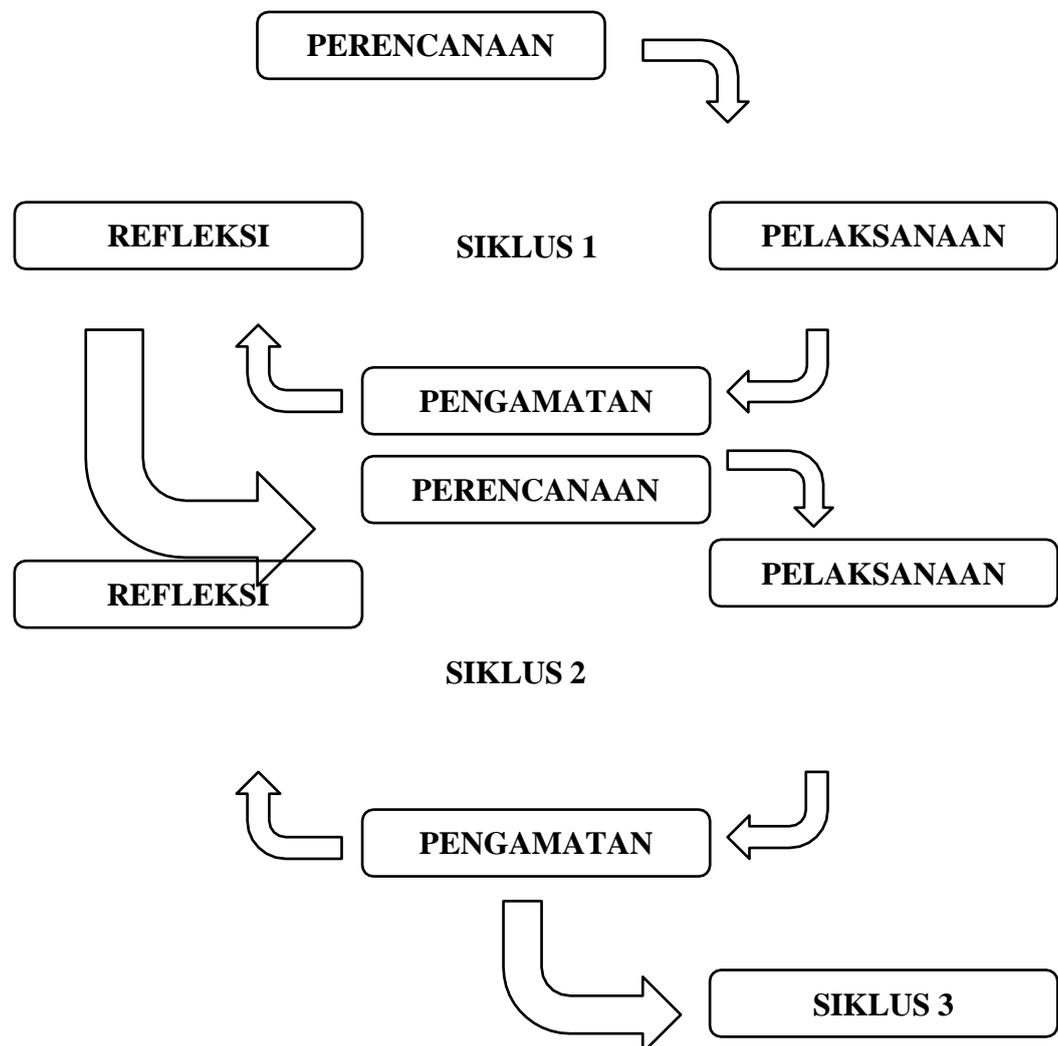
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang akan digunakan peneliti dalam penelitiannya. Menurut Suyadi (2017:70) pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan merupakan pengertian dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian yang digunakan penelitian ini oleh peneliti yaitu jenis Penelitian Tindakan Kelas. Sistem cara kerja, proses, isi, dan situasi pembelajaran merupakan objek yang akan diperbaiki dalam Penelitian Tindakan Kelas. Dalam mencapai tujuan penelitian pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaborasi antara guru, kepala sekolah dan peserta didik sangat berpengaruh, agar penilaian dalam pelaksanaan tindakan lebih objektif. Siklus pada Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan melalui tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan, dan refleksi. Tujuan dari tahap tersebut yang dilakukan secara berulang berupa peningkatan hasil belajar peserta didik. Memperbaiki dasar pemikiran dan kepastian dari praktik-praktik belajar-mengajar, memperbaiki pemahaman dari praktik belajar-mengajar, serta memperbaiki situasi atau lembaga tempat praktik dilakukan merupakan tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Suyadi, 2017:70).

Adapun alur pelaksanaan PTK dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Bagan 3.1 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Banyubiru yang akan dilaksanakan pada semester II Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Waktu Penelitian dan Tempat

Subjek penelitian ini dilaksanakan di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Semester II waktu dilaksanakan penelitian pada awal bulan April sampai Mei 2023. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester II Tahun Pelajaran 2022/2023. Lokasi waktu semester II sesuai dengan program semester yang terdapat di kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Desa Ngrapah Kecamatan Banyubiru Kabupaten Semarang Jawa Tengah. Pada bulan Mei mulai melaksanakan penelitian Tindakan kelas siklus I dan siklus II. Setelah selesai kegiatan penelitian maka dimulai pembuatan laporan hasil penelitian sehingga teruji jika hasil penelitian sudah memenuhi laporan analisis data.

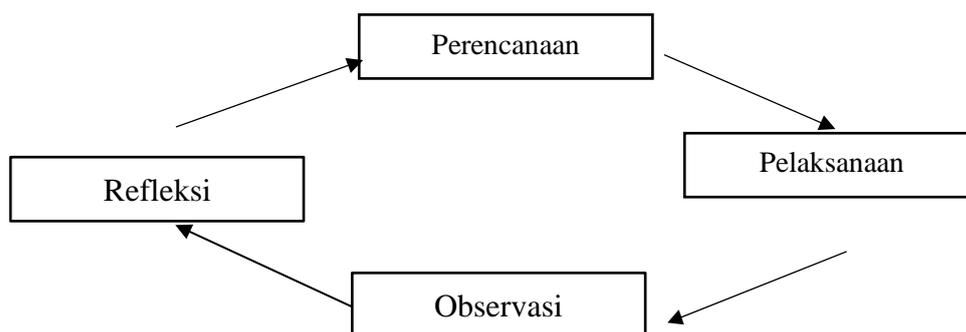
C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Semester II Tahun Pelajaran 2022/2023, yang berjumlah 17 peserta didik, terdiri dari 5 peserta didik putri dan 12 peserta didik putra. Sebagian besar orang tua peserta didik bermata pencaharian sebagai buruh atau petani. Hal ini sebagai alasan orang tua peserta didik untuk menyerahkan pendidikan anaknya secara penuh terhadap pihak sekolah. Hal ini, dikarenakan perhatian mendidik anaknya dan kurangnya waktu untuk memperhatikan perkembangan dalam belajar di sekolah maupun di rumah.

D. Jenis Tindakan

Menggunakan model dari C. Kemmis dan MC. Taggart yang dikembangkan oleh Khairunnisa (2022:77) yang masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi penelitian ini akan dilaksanakan dengan 2 siklus. Sebelum dilaksanakan penelitian terlebih dahulu dibuat perencanaan mengenai apa yang ingin dilaksanakan dan diperlukan dalam kegiatan pembelajaran dalam penelitian akan dilaksanakan melalui 2 siklus. Kekurangan yang terdapat pada kegiatan di siklus 1 ini diketahui setelah

melakukan kegiatan pembelajaran melalui refleksi dengan melihat hasilnya refleksinya. Perbaikan pada siklus 2 dilaksanakan setelah mengetahui kekurangan–kekurangan yang terdapat pada siklus 1 dengan langkah–langkah pelaksanaannya sama.



Bagan 3.2 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Menggunakan Model *Make A Match*

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membuat skenario pembelajaran dengan menyusun rencana pembelajaran yang dilengkapi LKS.
2. Menyiapkan alat dan bahan pelajaran untuk pelaksanaan pengamatan maupun diskusi.
3. Membuat RPP Siklus 1 sebagaimana pada lampiran.

b. Pelaksanaan

Langkah penelitian masing-masing siklus adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan materi pembelajaran
2. Guru membagikan materi volume bangun ruang dan meminta peserta didik untuk bekerja secara mandiri.
3. Guru memberikan pengarahan kepada peserta didik, supaya peserta

didik yang sudah memahami materi dapat menjelaskan kembali kepada peserta didik yang belum paham dengan materi tersebut.

4. Masing-masing peserta didik mempresentasikan hasilnya di depan kelas
5. Guru memberikan tanggapan dan penegasan.
6. Memberikan penghargaan kepada beberapa peserta didik yang meraih prestasi tertinggi.

c. Observasi

1. Penelitian ini dapat terlaksana atas kerjasama antara peneliti guru olahraga peserta didik kelas 5 SD Rapah 02 Banyubiru. Bahwa direncanakan yang bertindak sebagai observer terhadap keterampilan guru adalah :

- a. Yang bertindak sebagai Observer terhadap Aktivitas peserta didik adalah Peneliti dan Guru Olahraga. Peneliti dan Guru Olahraga mengamati proses perbaikan pembelajaran yang terutama difokuskan pada kegiatan keterampilan guru dalam penggunaan model pembelajaran *make a match*.
- b. Untuk peserta didik yaitu perhatian peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, semangat peserta didik dalam belajar mandiri secara langsung dan keaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugas.
- c. Untuk guru yaitu persiapan, membuka pelajaran, memotivasi peserta didik, penguasaan materi, penyajian sesuai dengan uraian materi, metode, bimbingan yang diberikan pada peserta didik dan evaluasi.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi tersebut, guru dapat merefleksikan diri tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan demikian peneliti (guru) akan dapat mengetahui efektivitas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil refleksi ini akan diketahui kelemahan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan guru sehingga dapat digunakan untuk menentukan tindakan kelas pada siklus berikutnya.

2. Siklus 2

a. Perencanaan

1. Permasalahan diidentifikasi dan dirumuskan berdasarkan refleksi pada siklus I.
2. Merancang kembali instrumen penelitian seperti pada siklus II yang meliputi RPP sebagaimana pada lampiran 5 hal 120 lembar observasi dan soal-soal.

b. Pelaksanaan

- 1) Guru menjelaskan materi pembelajaran.
- 2) Guru membagikan materi volume kubus yang berbeda kepada setiap peserta didik disertai dengan lembar kerja.
- 3) Guru memberikan pengarahan kepada peserta didik, supaya peserta didik yang sudah memahami materi dapat menjelaskan kembali kepada peserta didik yang belum mengerti.
- 4) Masing-masing peserta didik mempresentasikan di depan kelas guru memberikan tanggapan dan penegasan. Memberikan penghargaan kepada beberapa peserta didik yang meraih prestasi tertinggi.

c. Observasi

Pengamatan yang dilakukan adalah:

- 1) Yang bertindak sebagai Observer terhadap Aktivitas peserta didik adalah Peneliti dan Guru Olahraga. Peneliti dan Guru Olahraga mengamati proses perbaikan pembelajaran yang terutama difokuskan pada kegiatan keterampilan guru dalam penggunaan model pembelajaran *make a match*.
- 2) Untuk peserta didik yaitu perhatian peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, semangat peserta didik dalam belajar

mandiri secara langsung dan keaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugas.

- 3) Untuk guru yaitu persiapan, membuka pelajaran, memotivasi peserta didik, penguasaan materi, penyajian sesuai dengan uraian materi, metode, bimbingan yang diberikan pada peserta didik dan evaluasi.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi tersebut, guru dapat merefleksi diri tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan demikian peneliti (guru) akan dapat mengetahui efektivitas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Apabila telah dilaksanakannya Siklus 1 dan Siklus 2 belum memperoleh hasil yang sesuai dengan KKM maka perlu dilakukan kembali penelitian siklus 3.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah cara–cara untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Model pembelajaran pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi atau pengamatan adalah sebagai alat penelitian yang banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan peserta didik yang diamati, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan Tarigan (2016:58).

Observasi dalam penelitian yaitu menggunakan lembar kerja observasi untuk mengukur konsistensi RPP dengan pelaksanaan pembelajaran, dalam ketrampilan cara guru mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* Berbantuan *Magic Ball*, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Semester II Tahun Pelajaran 2022/2023. Pernyataan yang ada dari beberapa aspek kognitif pada pelajaran Matematika terdiri dari 5 aspek indikator hasil belajar yaitu, ketertarikan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, perasaan suka peserta didik dalam belajar, perhatian peserta didik dalam belajar, kesadaran

peserta didik akan manfaat belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Penilaian hasil belajar Matematika melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Magic Ball* ditentukan berdasarkan kriteria hasil belajar Matematika.

1. Teknik Tes

Tes menurut Kusuma (2018:4) menyatakan bahwa tes merupakan instrumen alat ukur pengumpulan data dalam memberikan respons atas pernyataan dalam instrumen, peserta didorong untuk menunjukkan penampilan yang maksimum. Penampilan ini dapat ditunjukkan untuk memberikan kesimpulan kepada kemampuan yang dimilikinya. Tes yang digunakan sebagai teknik penilaian guru adalah tes tertulis pilihan ganda yang berbentuk tes obyektif dan isian singkat dapat melanjutkan dari pertanyaan yang sesuai dengan jawaban yang telah ada pada tiap- tiap materi pelajaran.

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan Maulidta (2018:682). Tes berfungsi sebagai alat ukur penilaian hasil belajar. Dengan pemberian tes kepada peserta didik, maka akan muncul minat dan hasil yang dapat mengukur pemahaman, kemampuan, ketrampilan peserta didik untuk menyelesaikan tugas mandiri atau mendemonstrasikan penguasaan pada pengetahuan yang dimilikinya sesuai dengan materi yang dipelajari. Hasil tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik.

2. Teknik Non Tes

Teknik non tes dalam penelitian ini adalah observasi. Dimana observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Khairunnisa (2022:1167). Pelaksanaan observasi dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pada observasi diamati keaktifan dan ketertarikan pada media pembelajaran, serta pengaruh media pembelajaran terhadap keaktifan peserta didik dan

keterampilan guru. Observasi memberi gambaran untuk dapat menentukan langkah selanjutnya dalam setiap siklus perencanaan perbaikan dalam proses pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Lubis (2018:101), mengartikan instrumen penelitian sebagai alat bantu merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda misalnya angket, soalpretes (lembar evaluasi), pedoman wawancara, dan lembaran pengamatan. Instrumen penelitian disusun berdasarkan kisi-kisi soal tes dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan dalam pembelajaran yang mencakup kegiatan guru dan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung sampai akhir pembelajaran. Instrumen penelitian berupa butir-butir pernyataan hasil belajar. Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi hasil belajar matematika.

a. Aktivitas peserta didik selama belajar

Penilaian non tes terhadap Aktivitas peserta didik melalui lembar angket dengan lima butir indikator penilaian yaitu :

- 1) Aktivitas peserta didik mengidentifikasi/ merumuskan masalah di kelompok.
- 2) Aktivitas peserta didik menentukan hipotesis atau dugaan sementara dan tingkat prioritasnya dalam kelompok.
- 3) Aktivitas peserta didik merencanakan percobaan dan menetapkan langkah percobaan melalui pengumpulan data dan informasi.
- 4) Aktivitas peserta didik dalam percobaan dengan kelompok dibimbing guru.
- 5) Aktivitas peserta didik penyampaian hasil pengolahan data dan membuat kesimpulan.

e. Aktivitas guru selama pembelajaran

Instrumen observasi guru untuk mengamati kemampuan guru dalam pembelajaran dengan :

- 1) Keterampilan guru membimbing peserta didik mengidentifikasi masalah.
- 2) Keterampilan guru membimbing diskusi menentukan hipotesis dalam kelompok.
- 3) Keterampilan guru membimbing peserta didik merancang pengumpulan data atau percobaan.
- 4) Keterampilan guru membimbing peserta didik mendapatkan informasi melalui pembelajaran.
- 5) Keterampilan guru membimbing peserta didik menyampaikan hasil belajar dengan materi volume bangun ruang.

2. Lembar Evaluasi

Lembar evaluasi ini diberikan kepada masing-masing peserta didik untuk mengerjakan secara mandiri, sehingga dapat diketahui atau mengukur minat dan hasil kemampuan peserta didik secara individual setelah mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan *Magic Ball*. Kisi-kisi Instrumen Tes dapat digunakan untuk menguji hasil belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Magic Ball* dapat bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dari pembelajaran sebelumnya maupun pembelajaran sesudah menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Magic Ball*.

Instrumen Tes menggunakan lembar evaluasi/ tes yang tersusun dari lembar kisi-kisi soal, lembar kriteria penilaian/pedoman penilaian, lembar soal, yang terdiri dari 20 soal pertanyaan dan jawaban postes dengan bobot C1 berjumlah 15 dan C2 berjumlah 5 soal.

G. Teknik Analisis Data

3. Data kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan terhadap hasil belajar kognitif melalui hasil penilaian berdasarkan materi pembelajaran yang diajarkan dalam siklus penelitian. Penetapan nilai hasil evaluasi belajar peserta didik adalah dari nilai 0 sampai 100 dengan menggunakan rumus :

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Individu

Skor maksimum

Jumlah peserta didik yang tuntas

$$\text{KKM Klasikal} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Jumlah seluruh peserta didik

Nilai evaluasi peserta didik dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal baik kriteria ketuntasan individu maupun klasikal sebagaimana ditunjukkan dalam table berikut :

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Kriteria ketuntasan		Kriteria
Klasikal	Individual	
$\geq 70\%$	≥ 70	Tuntas
$< 70\%$	< 70	Tidak tuntas

4. Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data dalam penelitian yang diperoleh melalui pengamatan dan pencatatan sebagai gambaran dari kegiatan yang dilakukan oleh individu yang menjadi subjek penelitian. Dalam penelitian ini adalah Aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Kriteria untuk mengetahui dan menentukan tingkat Aktivitas peserta didik dan keterampilan guru dalam pembelajaran sebagai berikut :

a. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran

Aktivitas yang ditunjukkan peserta didik selama pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* dinilai dengan skor 1-4 kemudian nilai yang diperoleh dibagi dengan nilai keseluruhan atau nilai maksimum yang dapat diperoleh. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$\text{Skor} = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100$$

Pengelompokan tingkatan Kriteria Aktivitas peserta didik melalui hasil penilaian dengan nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 4 sebagaimana dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Aktivitas Peserta didik

Skala Nilai	Kriteria Aktivitas Peserta didik
<60	Kurang Baik (KB) / Kurang aktif
69-79	Cukup Baik (CB) / Cukup Aktif
80-89	Baik (B) / Aktif
90-100	Sangat Baik (SB) / Sangat Aktif

(Sugiyono, 2010:135)

f. Keterampilan guru dalam mengajar

Penilaian keterampilan guru selama pembelajaran Matematikadengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Magic Ball* diperoleh dari penilaian lembar observasi keterampilan guru dengan skor penilaian dari 1-4 kemudian nilai yang diperoleh dibagi dengan nilai maksimum untuk memperoleh nilai keterampilan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Aktivitas Guru} = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100$$

Pengelompokan tingkatan kriteria keterampilan guru melalui hasil penilaian selama pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Keterampilan Guru dalam mengajar

Skala Nilai	Kriteria Keterampilan Guru
<60	Kurang Terampil (KT) / Kurang aktif
69-79	Cukup Terampil (CB) / Cukup Aktif
80-89	Terampil (T) / Aktif
90-100	Sangat Terampil (ST) / Sangat Aktif

(Sugiyono, 2010:135)

H. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Mata pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan *Magic Ball* memiliki keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar. Meningkatnya hasil belajar mata pelajaran matematika pada peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Banyubiru merupakan keberhasilan pada Penelitian Tidakkan Kelas ini. Peningkatan hasil belajar mata pelajaran matematika di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Banyubiru mengalami peningkatan yang terjadi apabila 70% dari seluruh peserta didik (secara Klasikal) telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pengguna model *Make A Match* dalam pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Rapah 02 Banyubiru dinyatakan berhasil jika telah memenuhi kriteria keberhasilan sebagai berikut:

- a. Keaktifan peserta didik meningkat dan peningkatan secara optimal mencapai Kriteria Baik $\geq 80-89$.
- b. Keaktifan Guru meningkat dan peningkatan secara optimal mencapai Kriteria Baik $\geq 80-89$.

Hasil belajar individu peserta didik meningkat ≥ 70 KKM secara Klasikal sebesar 70% dari seluruh peserta didik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanakan Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan peneliti pada mata pembelajaran Matematika menggunakan Model Pembelajaran *Make A Macth* Berbantuan *Magic Ball* pada Peserta Didik Kelas 5 Di Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Banyubiru dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah 17 peserta didik yang terdiri 10 peserta didik putra dan 6 peserta didik putri. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik.

2. Deskripsi Hasil Tindakan

a. Hasil Penelitian Pra Siklus

1) Perencanaan

Dalam tahap perencanaan tindakan, langkah awal yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah pembelajaran. Analisis dilakukan terhadap hasil identifikasi permasalahan yang ada pada peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Semester II tahun pelajaran 2022/2023. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Semester II tahun pelajaran 2022/2023 memiliki permasalahan dalam pembelajaran yang terkait dengan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik sehingga menyebabkan hasil belajar yang rendah dengan rata – rata sebesar 41% yang tuntas dan 59% ang tidak tuntas.

Kompetensi dasar yang digunakan untuk pemecahan masalah pembelajaran ditentukan oleh guru kelas 5 yaitu menggunakan

KD 3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume dengan (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.

Disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) beserta perangkatnya. Selain penyusunan RPP peneliti juga menyiapkan instrumen berupa pengembangan lembar observasi untuk melakukan pengamatan terhadap tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball* yang dilakukan guru dan lembar observasi untuk mengukur peningkatan respon peserta didik dalam pembelajaran.

- 2) Pelaksanaan Tindakan dan Observasi Pra Siklus Pelaksanaan tindakan dan observasi pada Pra siklus dilaksanakan pada 7 Maret 2022 dengan pemetaan KD pada pembelajaran Matematika sebagai berikut:

KD. 3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume dengan (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.

Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Guru kelas 5 melaksanakan RPP yang sudah disediakan dan dipelajari. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru, nampak sebagai berikut:

Pada saat pembelajaran Pra Siklus berlangsung, dilakukan pengamatan oleh observer. Observer mengamati proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran dengan cara

memberi tanda check list (√) pada lembar observasi yang telah disediakan. Lembar observasi tersebut meliputi lembar observasi tindakan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* oleh guru dan peserta didik yang berisi butir pernyataan untuk mengamati tindakan guru dalam pengelolaan pembelajaran dan respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi diperoleh informasi tentang kelemahan dan kelebihan selama pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pelaksanaan Tindakan :

Pendahuluan,

1. Guru mengawali aktivitas belajar dengan berdo'a Bersama;
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.;
3. Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik.;
4. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu "Indonesia Raya";
5. Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran hari ini;
6. Guru menyampaikan penilaian pembelajaran pada pembelajaran hari ini;
7. Guru memberikan gambaran kegiatan pembelajaran hari ini;
8. Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi "Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok)";
9. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab: "Apa yang ingin kamu tanyakan pada gambar? Cobauatlah satu pertanyaan tentang gambar yang di layarLCD!"

Pertemuan 1 :

1. Peserta didik mengambil undian yang dibagikan guru.
2. Peserta didik membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik.;
3. Peserta didik mendapatkan identitas kelompoknya;
4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang cara satuan volume;
5. Peserta didik mengidentifikasi penguasaan satuan volume.

Kegiatan Inti :

Pertemuan 2 :

6. Siswa dibagikan 6 bola setiap kelompok;
7. Siswa bekerjasama dengan kelompok untuk membuat 3 soal dan jawabannya pada kertas yang berbeda;
8. Siswa memasukkan soal dan jawaban dalam bola yang berwarna sama dengan percaya diri;
9. Siswa mengumpulkan bola yang berisi soal dan jawaban dengan warna yang sama;
10. Siswa mencari bola soal dan bola jawaban yang telah diacak dan diletakkan di setiap sudut kelas oleh guru dengan tepat.

Pertemuan 3 :

11. Peserta didik mengidentifikasi masalah matematika yang ditemukan dengan teliti;
12. Peserta didik memecahkan masalah bersama kelompok dengan toleransi;
13. Peserta didik mempresentasikan hasil temuannya dengan berani;

14. Peserta didik mengkonfirmasi jawaban bersama guru;
15. Peserta didik dibagikan lembar kerja peserta didik berupa soal evaluasi;
16. Peserta didik menyelesaikan soal evaluasi;
17. Peserta didik mengumpulkan hasil pengerjaan soal evaluasi.

Kegiatan Penutup :

1. Guru bersama – sama peserta didik membuat simpulan tentang Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok);
2. Guru merefleksi dengan bertanya kepada peserta didik “Bagian mana yang belum kalian pahami dari materi Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok)?”;
3. Guru memberikan tindak lanjut kepada peserta didik tentang Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok);
4. Guru memberikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan datang;
5. Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu “Cublak-cublak Suweng”;
6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

Berdasarkan hasil observasi tindakan guru dalam penerapan model pembelajaran *Make A match* dapat dilihat bahwa tindakan guru dalam megimplementasikan semua tahap terlaksana yaitu 15 kegiatan.

Berdasarkan hasil observasi Aktivitas peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *Make A match* dapat dilihat bahwa tindakan guru dalam megimplementasikan semua tahap terlaksana yaitu 15 kegiatan.

3) Hasil Penelitian Pra Siklus

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pembelajaran Matematika pada peserta didik kelas 5 di SD Negeri Rapah 02 tahun pelajaran 2022/2023 adalah ≥ 70 . Hasil penelitian pada pra siklus diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Belajar Pra Siklus

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tuntas	7	41
2.	Tidak Tuntas	10	59
Jumlah		17	100

Sumber: Data Sekunder

Pada tabel 4.1, menunjukkan bahwa hasil belajar pada pra siklus ada 10 peserta didik atau 59% yang tidak tuntas. Sedangkan 7 peserta didik atau 41 % telah mencapai kategori tuntas. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) telah ditetapkan yakni ≥ 70 , maka harus segera dilakukan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Pembelajaran Matematika kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Semester II tahun pelajaran 2021/2022 pada pra siklus menunjukkan bahwa belum ada tindakan yang menggunakan model pembelajaran tertentu. Pembelajaran berbasis guru berlaku pada proses pembelajaran yang berlangsung. Guru menyajikan materi secara teoritis yang tidak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Peserta didik hanya memperoleh informasi terkait dengan materi melalui ceramah yang disampaikan oleh guru dan hasil membaca buku teks. Peserta didik tidak keterlibatan langsung dalam memperoleh

materi pembelajaran. Peserta didik hanya menghafal materi yang ada pada buku teks.

Hasil belajar pra siklus peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapan 02 Banyubiru Semester II tahun pelajaran 2022/2023 dapat disajikan dalam bentuk grafik padagambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Hasil Belajar PraSiklus

Berdasarkan gambar 4.1 nampak hasil belajar pra siklus peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapan 02 Banyubiru Semester II tahun pelajaran 2022/2023 masih rendah yang ditunjukkan pada persentase ketuntasan terdapat (59%) peserta didik masih dalam kriteria tidak tuntas lebih besar dari kriteria tuntas (41%).

Prestasi belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapan 02 Banyubiru dapat dilihat dari nilai minimum, nilai maksimum, dan nilai rata-rata kelas. Deskripsi nilai secara rinci disajikan melalui tabel 4.2 berikut.

Table 4.4 Deskripsi Prestasi Belajar Pra Siklus

Deskripsi	Nilai
Nilai Minimum	60
Nilai Maksimum	80
Nilai Rata-rata	68,8

Sumber: Data Sekunder

Berdasarkan tabel 4.4 nampak bahwa nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Banyubiru Semester II tahun pelajaran 2022/2023 pra siklus berada di bawah $KKM \geq 70$. Pengukuran hasil belajar diperoleh dari pengukuran tes saja. Kondisi hasil belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Banyubiru Semester II tahun pelajaran 2022/2023 pra siklus ini menimbulkan permasalahan belajar, sehingga perlu diadakan perbaikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball*.

b. Hasil Penelitian Siklus 1

1) Perencanaan

Dalam tahap perencanaan tindakan, langkah awal yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah pembelajaran. Analisis dilakukan terhadap hasil identifikasi permasalahan yang ada pada peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Semester II tahun pelajaran 2022/2023. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Semester II tahun pelajaran 2022/2023 memiliki permasalahan dalam pembelajaran yang terkait dengan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Hal ini nampak, melalui tabel 4.1 bahwa 6 peserta didik atau sebesar 35% tidak tuntas dalam pembelajaran Matematika. Nilai rata-rata kelas masih di bawah KKM, nilai minimum masih di bawah KKM. Oleh karena itu permasalahan ini perlu segera diatasi melalui pemberian tindakan yang berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball*.

Kompetensi dasar yang digunakan untuk pemecahan masalah pembelajaran ditentukan oleh guru kelas 5 yaitu menggunakan :

KD 3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume dengan (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.

Disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) beserta perangkatnya. Selain penyusunan RPP peneliti juga menyiapkan instrumen berupa pengembangan lembar observasi untuk melakukan pengamatan terhadap tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball* yang dilakukan guru dan lembar observasi untuk mengukur peningkatan respon peserta didik dalam pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan dan Observasi siklus 1

Pelaksanaan tindakan dan observasi pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Mei 2023 dengan pemetaan KD pada pembelajaran Matematika sebagai berikut :

KD. 3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume dengan (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.

Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Guru kelas 5 melaksanakan RPP yang sudah disediakan dan dipelajari.

Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru, nampak sebagai berikut:

Pada saat pembelajaran siklus 1 berlangsung, dilakukan pengamatan oleh observer. Observer mengamati proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran dengan cara memberi tanda check list (√) pada lembar observasi yang telah disediakan. Lembar observasi tersebut meliputi lembar observasi tindakan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball* oleh guru dan peserta didik yang berisi butir pernyataan untuk mengamati tindakan guru dalam pengelolaan pembelajaran dan respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi diperoleh informasi tentang kelemahan dan kelebihan selama pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pelaksanaan tindakan yaitu:

Pendahuluan :

1. Guru mengawali aktivitas belajar dengan berdo'a bersama;
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik;
3. Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik;
4. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu "Indonesia Raya";
5. Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran hari ini;
6. Guru menyampaikan penilaian pembelajaran pada pembelajaran hari ini;
7. Guru memberikan gambaran kegiatan pembelajaran hari

ini;

8. Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi “Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok)”;
9. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab; “Apa yang ingin kamu tanyakan pada gambar? Coba buatlah satu pertanyaan tentang gambar yang di layarLCD!”

Pertemuan 1,

1. Peserta didik mengambil undian yang dibagikan guru;
2. Peserta didik membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik;
3. Peserta didik mendapatkan identitas kelompoknya;
4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang cara satuan volume;
5. Peserta didik mengidentifikasi penguasaan satuan volume.

Kegiatan Inti :

Pertemuan 2,

6. Siswa dibagikan 6 bola setiap kelompok;
7. Siswa bekerjasama dengan kelompok untuk membuat 3 soal dan jawabannya pada kertas yang berbeda;
8. Siswa memasukkan soal dan jawaban dalam bola yang berwarna sama dengan percaya diri;
9. Siswa mengumpulkan bola yang berisi soal dan jawaban dengan warna yang sama;
10. Siswa mencari bola soal dan bola jawaban yang telah diacak dan diletakkan disetiap sudut kelas oleh guru dengan tepat.

Pertemuan 3,

11. Peserta didik mengidentifikasi masalah matematika yang ditemukan dengan teliti;
12. Peserta didik memecahkan masalah bersama kelompok dengan toleransi;
13. Peserta didik mempresentasikan hasil temuannya dengan berani;
14. Peserta didik mengkonfirmasi jawaban bersamaguru;
15. Peserta didik dibagikan lembar kerja peserta didik berupa soal evaluasi;
16. Peserta didik menyelesaikan soal evaluasi;
17. Peserta didik mengumpulkan hasil pengerjaan soal evaluasi.

Kegiatan Penutup,

1. Guru bersama – sama peserta didik membuat simpulan tentang Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok);
2. Guru merefleksi dengan bertanya kepada peserta didik “Bagian mana yang belum kalian pahami dari materi Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok)?”;
3. Guru memberikan tindak lanjut kepada peserta didik tentang Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok);
4. Guru memberikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan datang;
5. Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu “Cublak-cublak Suweng”;
6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

Berdasarkan hasil observasi tindakan guru dalam penerapan model pembelajaran Make A match dapat dilihat

bahwa tindakan guru dalam megimplementasikan semua tahap terlaksana yaitu 15 kegiatan.

Berdasarkan hasil observasi Aktivitas peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *Make A match* dapat dilihat bahwa tindakan guru dalam megimplementasikan semua tahap terlaksana yaitu 15 kegiatan.

3) Hasil Belajar Siklus 1

Hasil belajar pada siklus 1 diperoleh dari tes formatif, pengukuran sikap dan keterampilan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball*. Hasil belajar pada siklus 1, secara rinci disajikan melalui tabel 6 berikut.

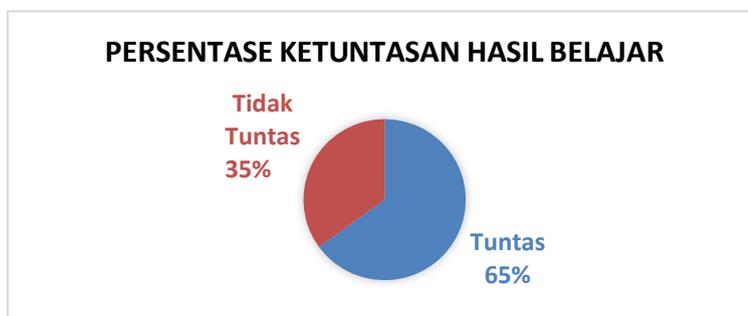
Table 4.5 Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* Siklus 1

No	Kategori	Frekuensi Pesertadidik	Persentase (%)
1	Tuntas	11	65
2	Tidak Tuntas	6	35
Jumlah		17	100

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 4.5 nampak bahwa hasil belajar peserta didik berdasarkan mengalami peningkatan dari sebelumnya (pra siklus) 10 peserta didik atau 59% mencapai ketuntasan menjadi 65% (11 peserta didik) mencapai ketuntasan pada siklus 1. Hasil belajar siklus 1 ini, menunjukkan adanya kenaikan persentase sebelumnya yakni 24%.

Hasil belajar peserta didik siklus 1 dapat disajikan melalui gambar 4.3 di halaman berikut.



Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* Siklus 1

Berdasarkan gambar 2 diagram lingkaran hasil belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Banyubiru Semester II tahun pelajaran 2022/2023 siklus I, tingkat persentase ketuntasan pada kriteria tidak tuntas (35%) dan 65% mencapai kriteria tuntas.

Adapun deskripsi hasil belajar siklus 1, secara rinci disajikan melalui tabel 4.4 di halaman berikut.

Table 4.6 Deskripsi Nilai Minimum, Nilai Maksimum dan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta didik Siklus 1

Deskripsi	Nilai
Nilai Minimum	65
Nilai Maksimum	100
Nilai Rata-rata	73,5

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 4.6, nampak bahwa nilai minimum

hasil belajar yang dicapai peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Banyubiru Semester II tahun pelajaran 2022/2023 siklus 1, menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* meningkat menjadi 65, yang sebelumnya (pra siklus) hanya mencapai 60. Perolehan nilai maksimum meningkat menjadi 100, yang sebelumnya (pra siklus) hanya mencapai 80, dan nilai rata-rata kelas yang diperoleh meningkat menjadi 73,5 yang sebelumnya (pra siklus) hanya mencapai 68,8. Perolehan nilai ini, menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya, yang masih berbasis guru dan tidak menggunakan desain pembelajaran tertentu. Artinya peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran siklus 1 adalah signifikan atau bermakna dengan persentase peningkatan sebesar 24%.

4) Refleksi

a. Hasil Belajar Peserta Didik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa dalam siklus I ini perubahan pada hasil belajar peserta didik belum begitu nampak. Selain itu terdapat kekurangan dalam pelaksanaan siklus I, untuk mengatasi kekurangan tersebut maka peneliti harus membuat perbaikan dalam siklus yang kedua yang akan dilaksanakan pada pertemuan yang berikutnya. Hal ini dilakukan agar dalam siklus II tidak mengulang kesalahan yang sama pada siklus I.

b. Aktivitas peserta didik

Sebagian peserta didik belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena masih ada yang kurang paham dengan sintaks model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball*. Peserta didik belum aktif semua dalam pembelajaran, karena masih ada yang kurang paham dengan sintaks model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball*. Ketika diberi waktu untuk bertanya belum semua aktif bertanya tentang pelajaran yang kurang dipahami, hal ini terlihat ketika hasil observasi dikoreksi masih banyak yang belum tuntas nilainya.

c. **Aktivitas Guru**

Ketika Guru mengajar dalam kegiatan pembelajaran belum sesuai dengan RPP yang dirancang sebelumnya, sehingga alokasi waktunya kurang sesuai dengan yang sudah direncanakan. Ketika diberi waktu untuk bertanya belum semua aktif bertanya tentang pelajaran yang kurang dipahami, hal ini terlihat ketika hasil observasi dikoreksi masih banyak yang belum tuntas nilainya.

Adapun tindakan perbaikan untuk siklus ini yaitu:

- a. Peneliti mengondisikan terlebih dahulu langkah-langkah dari model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball* supaya semua peserta didik paham materi yang diajarkan.
- b. Memberi arahan kepada peserta didik supaya memperhatikan materi yang diajarkan.
- c. Membuat kelompok dalam mempelajari materi

yang diajarkan, agar kondisi kelas menjadi kondusif karena pembelajaran berbasis permainan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik.

Setelah pembelajaran selesai, maka dilakukan evaluasi terhadap hasil belajar yang telah diajarkan.

Evaluasi atau penilaian ini bertujuan untuk pemahaman dan penguasaan materi peserta didik setelah diberi pelajaran.

3. Hasil Tindakan Siklus 2

a. Perencanaan

Perencanaan dan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam siklus 2, didasarkan pada hasil refleksi siklus 1, yakni mengacu pada kelemahan dan kelebihan yang terjadi. Adapun perencanaan yang disiapkan adalah sama dengan yang telah dilaksanakan dalam siklus 1 dengan sedikit modifikasi pada media pembelajaran dan cara memainkan yang lebih menarik. Perbedaan yang muncul terletak pada Kompetensi Dasar yang diberikan. Pada siklus 2 menggunakan pemetaan KD sebagai berikut:

KD 3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume dengan (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.

b. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi Siklus 2

Pelaksanaan tindakan dan observasi siklus 2 dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Mei 2023 dengan

pemetaan KD sebagai berikut:

KD 3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume dengan (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.

Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan pembelajaran, guru dan peserta didik sudah nampak melakukan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* dengan lebih runtut dan utuh. Pada saat pembelajaran siklus 2 jam ke-1 berlangsung, juga dilakukan pengamatan oleh observer seperti yang dilakukan pada siklus 1 untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan selama pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pelaksanaan tindakan yaitu :

Pendahuluan :

1. Guru mengawali aktivitas belajar dengan berdo'a bersama.;
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.;
3. Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik.;
4. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu "Indonesia Raya";
5. Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran hari ini;
6. Guru menyampaikan penilaian pembelajaran pada pembelajaran hari ini;

7. Guru memberikan gambaran kegiatan pembelajaran hari ini;
8. Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi “Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok)”;
9. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab: “Apa yang ingin kamu tanyakan pada gambar? Coba buatlah satu pertanyaan tentang gambar yang di layar LCD!”

Pertemuan 1:

1. Peserta didik mengambil undian yang dibagikan guru;
2. Peserta didik membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik;
3. Peserta didik mendapatkan identitas kelompoknya;
4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang cara satuan volume;
5. Peserta didik mengidentifikasi penguasaan satuan volume.

Kegiatan Inti :

Pertemuan 2

6. Siswa dibagikan 6 bola setiap kelompok;
7. Siswa bekerjasama dengan kelompok untuk membuat 3 soal dan jawabannya pada kertas yang berbeda;
8. Siswa memasukkan soal dan jawaban dalam bola yang berwarna sama dengan percaya diri;
9. Siswa mengumpulkan bola yang berisi soal dan jawaban dengan warna yang sama;

10. Siswa mencari bola soal dan bola jawaban yang telah diacak dan diletakkan disetiap sudut kelas oleh guru dengan tepat.

Pertemuan 3

11. Peserta didik mengidentifikasi masalah matematika yang ditemukan dengan teliti;
12. Peserta didik memecahkan masalah bersama kelompok dengan toleransi;
13. Peserta didik mempresentasikan hasil temuannya dengan berani;
14. Peserta didik mengkonfirmasi jawaban bersama guru;
15. Peserta didik dibagikan lembar kerja peserta didik berupa soal evaluasi;
16. Peserta didik menyelesaikan soal evaluasi;
17. Peserta didik mengumpulkan hasil pengerjaan soal evaluasi.

Kegiatan Penutup :

1. Guru bersama – sama peserta didik membuat simpulan tentang Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok);
2. Guru merefleksi dengan bertanya kepada peserta didik “Bagian mana yang belum kalian pahami dari materi Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok)?”;
3. Guru memberikan tindak lanjut kepada peserta didik tentang Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok);
4. Guru memberikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan datang;

5. Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu “Cublak- cublak Suweng”;

6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

Berdasarkan hasil observasi tindakan guru dalam penerapan model pembelajaran *Make A match* dapat dilihat bahwa tindakan guru dalam megimplementasikan semua tahap terlaksana yaitu 15 kegiatan.

Berdasarkan hasil observasi Aktivitas peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *Make A match* dapat dilihat bahwa tindakan guru dalam megimplementasikan semua tahap terlaksana yaitu 15 kegiatan.

c. Hasil Belajar Siklus 2

Hasil belajar pada siklus 2 diperoleh dari tes formatif, pengukuran sikap dan keterampilan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball*.

Hasil belajar pada siklus 2 secara rinci disajikan melalui tabel 4.5 di halaman berikut.

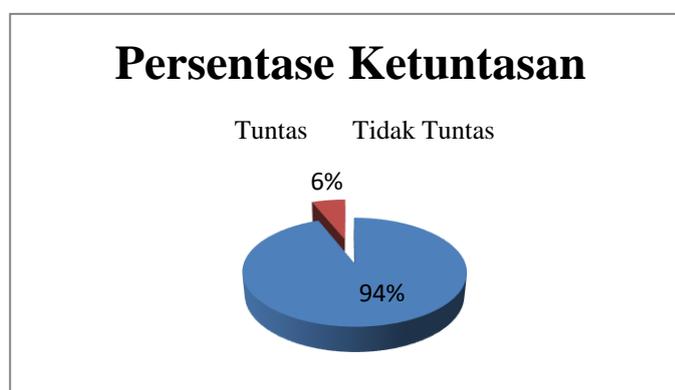
Table 4.5 Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* Siklus 2

No	Kriteria Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tuntas	16	94
2	Tidak Tuntas	1	6
Jumlah		17	100

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 4.5 nampak bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari sebelumnya yakni 6 peserta didik menjadi 16 peserta didik yang mencapai kriteria tuntas. Dari kriteria yang diperoleh menunjukkan bahwa 94% peserta didik tuntas dalam belajar dengan nilai ≥ 70 . Peningkatan hasil belajar ini bermakna, karena dalam pembelajaran ada tindakan belajar yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball* mengakibatkan peserta didik terlibat langsung dalam belajar.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat disajikan dalam bentuk diagram lingkaran, melalui gambar 3 berikut:



Gambar 4.3 Diagram Lingkaran Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball* Siklus 2

Berdasarkan gambar 3 nampak bahwa hasil belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Banyubiru Semester II tahun pelajaran 2022/2023 siklus 2 sangat tinggi dengan persentase ketuntasan pada kriteria tuntas sebesar 94%.

Adapun deskripsi hasil belajar siklus 1, secara rinci disajikan melalui tabel 4.6 di halaman berikut.

Table 4.6 Deskripsi Nilai Minimum, Nilai Maksimum dan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball* Siklus 2

Deskripsi	Nilai
Nilai Minimum	68
Nilai Maksimum	90
Nilai Rata-rata	87,6

Sumber: Data Sekunder

Berdasarkan tabel 4.6 nampak bahwa nilai minimum hasil belajar yang dicapai peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Banyubiru menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Media Magic Ball* sebesar 68, nilai maksimum sebesar 90, dan nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 87,6. Perolehan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya pada siklus 1. Artinya peningkatan hasil belajar peserta didik nampak pada kenaikan nilai minimum dari 60 menjadi 68; kenaikan nilai maksimum dari 80 meningkat menjadi 90, dan nilai rata-rata dari 68,8 menjadi 87,6. Hasil belajar yang diperoleh dalam siklus 2, baik nilai minimum, nilai maksimum maupun nilai rata-rata, menunjukkan nilai di atas 70, yang merupakan batas minimal ketuntasan.

Dengan demikian, pencapaian hasil belajar pada siklus 2, telah mencapai persentase peningkatan ketuntasan belajar 94% atau hampir seluruh peserta didik (17 peserta didik) kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Banyubiru Semester II tahun pelajaran 2022/2023.

d. Refleksi

Setelah kegiatan pembelajaran pada jam ke-1 dan ke-2 siklus 2 selesai, maka dilakukan refleksi. Hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik di dalam mengikuti pembelajaran Tema 1 Diriku dengan pemetaan KD sebagai berikut:

KD 3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume dengan (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.

Dilaksanakan melalui 2 pertemuan, meliputi observasi terhadap kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

a. Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa dalam siklus II ini perubahan pada hasil belajar peserta didik sudah mencapai yang diharapkan bahkan melebihi indikator pencapaian yaitu dari 16 prdrts didik, sudah 16 peserta didik yang tuntas 94% dan 1 peserta didik yang tidak tuntas 6%. Hal ini berarti sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar $\geq 75\%$.

b. **Aktivitas Peserta didik**

Aktivitas peserta didik pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Model *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* peserta didik lebih aktif dalam bertanya dan menjawab soal yang diberikan oleh guru karena sudah paham dengan materi dan sintaksnya model pembelajaran tersebut.

c. **Aktivitas Guru**

Aktivitas guru yang nampak adalah guru telah melakukan seluruh kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP, dan kinerja guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Balls* sudah baik. Walaupun masih ada 4 peserta didik yang membuat keributan di kelas, namun guru sudah nampak tegas dalam memperingatinya. Aktivitas menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* pada kegiatan awal, inti dan akhir, seluruhnya sudah dilaksanakan oleh guru, baik pada jam ke-1 maupun jam ke-2.

Table 4.7 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Rekapitulasi hasil belajar			
No	Pembelajaran	Tidak Tuntas	Tuntas
1.	Pra Siklus	10 peserta didik (59%)	7 peserta didik (41%)
2.	Siklus I	6 peserta didik (35%)	11 peserta didik (65%)
3.	Siklus II	1 peserta didik (6%)	16 peserta didik (94%)

Table 4.8 Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	80	100	90
2	Nilai Terendah	60	65	68
3	Nilai Rata-rata	68,8	73,5	87,6
4	Kenaikan	-	24%	29%
5	Tuntas	7 peserta didik (41%)	11 peserta didik (65%)	16 peserta didik (94%)

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil belajar pada pembelajaran tema 1 Diriku dengan subtema 2 Tubuhku diukur melalui tes hasil belajar pada pra siklus nilai rata-rata 68,8 dan ketuntasan 41%. Hasil belajar pada pra siklus menunjukkan belum mencapai ketuntasan. Untuk mencapai ketuntasan dilakukan penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* dan terjadi peningkatan. Siklus I mencapai nilai rata-rata 73,5 dan ketuntasan 65%. Pada siklus II hasil belajar peserta didik mencapai nilai rata-rata 87,6 dan ketuntasan 94%. Menurut Avisca (2017:58) menyatakan bahwa kelebihan *Make A Match* yaitu siswa dapat memahami sebuah konsep dalam suasana kelas yang menyenangkan secara aktif, menarik perhatian peserta didik dalam belajar, terjadi kerjasama antar peserta didik, dan dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik.

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* berdampak pada suasana kelas dan minat belajar peserta didik. Perubahan minat belajar peserta didik antara lain lebih aktif, berani mengemukakan

pendapat sedangkan suasana kelas menjadi efektif dan menyenangkan. Menurut Wandy (2017) Model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Kusuma dkk (2018:2) menyatakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik memahami materi pembelajaran dengan mencari jawaban dari sebuah pertanyaan melalui permainan mencari pasangan menggunakan bola berisi kartu soal atau jawaban dalam batas waktu tertentu adalah tipe *Make A Match*. Sedangkan Avisca (2017:58) menyatakan bahwa sebuah model pembelajaran berkelompok yang menggunakan permainan mencari pasangan menggunakan kartu untuk membentuk konsep-konsep belajar dalam suasana yang menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Pada siklus II pembelajaran menjadi lebih baik karena penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dengan mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dan dapat mengendalikan suasana kelas agar lebih kondusif dan efektif demi kelangsungan proses pembelajaran.

Aktivitas peserta didik pada Siklus I sebagian belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena masih ada yang kurang paham dengan sintaks model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball*. Peserta didik belum aktif semua dalam pembelajaran, karena masih ada yang kurang paham dengan sintaks model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball*. Ketika diberi waktu untuk bertanya belum semua aktif bertanya tentang pelajaran yang kurang dipahami, hal ini terlihat ketika hasil observasi dikoreksi masih banyak yang belum tuntas nilainya. Aktivitas peserta didik Siklus II pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Model *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* peserta didik lebih aktif dalam bertanya dan menjawab soal yang diberikan oleh guru karena sudah paham dengan materi dan sintaksnya model pembelajaran tersebut.

Aktivitas Guru ketika mengajar dalam kegiatan pembelajaran Siklus 1 belum sesuai dengan RPP yang dirancang sebelumnya, sehingga alokasi waktunya kurang sesuai dengan yang sudah direncanakan. Ketika diberi waktu untuk bertanya belum semua aktif bertanya tentang pelajaran yang kurang dipahami, hal ini terlihat ketika hasil observasi dikoreksi masih banyak yang belum tuntas nilainya. Aktivitas guru pada Siklus II yang nampak adalah guru telah melakukan seluruh kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP, dan kinerja guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* sudah baik. Walaupun masih ada 4 peserta didik yang membuat keributan di kelas, namun guru sudah nampak tegas dalam memperingatinya. Aktivitas menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* pada kegiatan awal, inti dan akhir, seluruhnya sudah dilaksanakan oleh guru, baik pada jam ke-1 maupun jam ke-2.

Hasil Belajar peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada prasiklus rata-rata 68,8 menjadi 87,6 pada siklus II. Peningkatan juga terjadi pada hasil ketuntasan belajar peserta didik dari 41% atau 7 peserta didik pada pra siklus menjadi 94% atau 16 peserta didik pada siklus II.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode PTK dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika melalui Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan *MagicBall* Pada Peserta Didik Kelas 5 di SD Negeri Rapah 02 Banyuwiru. Penelitian ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik ≥ 70 (KKM) secara klasikal sebesar 94% dari seluruh peserta didik. Penelitian ini dilakukan 2 Siklus, Siklus I belum memenuhi target kemudian dilanjutkan ke siklus II. Hal ini nampak pada perbandingan hasil belajar Pembelajaran Matematika berdasarkan (1) ketuntasan hasil belajar, antara pra siklus: siklus 1: siklus 2 adalah 41 % : 65% : 94%, (2) nilai minimum, antara pra siklus: siklus 1: siklus 2 adalah 60,00 : 65,00 : 68,00, (3) nilai maksimum, antara pra siklus : siklus 1: siklus 2 adalah 80,00: 100,00 : 90,00. (4) nilai rata-rata, antara pra siklus : siklus 1 : siklus 2 adalah 68,8 : 73,5 : 87,6. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan, nampak bahwa pada siklus 1, ketuntasan belajar Pembelajaran Matematika peserta didik kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Banyuwiru pada semester II tahun ajaran 2022/2023 mencapai 65% atau 11 peserta didik, dan siklus 2 ketuntasan belajar Pembelajaran Matematika peserta didik mencapai 94 % atau 16 peserta didik. Sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil, karena hasil penelitian telah memenuhi indikator yang ditetapkan, yakni $\geq 70\%$ dari seluruh peserta didik mencapai ketuntasan pada siklus 1, dan $\geq 94\%$ dari seluruh peserta didik mencapai ketuntasan pada siklus 2 dengan $KKM \geq 70$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam PTK di kelas 5 SD Negeri Rapah 02 Banyubiru, maka saran yang diberikan sebagaiberikut.

Bagi Guru

Diharap guru kelas dalam kegiatan pembelajaran Tematik-Terpadu, terampil menggunakan berbagai model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran *Make A Match berbantuan Media Magic Ball*, sehingga guru dapat meningkatkan keterampilan dalam mengajar. Hal ini penting karena hasil belajar peserta didik harus ditingkatkan.

Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah selaku manager di dalam merancang dan mengevaluasi program pendidikan, hendaknya menjadi penggerak dalam perbaikan pembelajaran, melalui model pembelajaran *Make A Match berbantuan Media Magic Ball* refleksi dan berkomitmen untuk selalu memantau pembelajaran di kelas.

Bagi Peserta didik

Peserta didik sebagai generasi penerus bangsa, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar serta minat belajar melalui pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match berbantuan Media Magic Ball*.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Suhandi. 2017. *Supervisi Akademik Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Di SD Laboratorium UKSW. Jurnal Kelola Vol. 7 No. 1*, 49-70. Tanggal download 11/2/2023
- https://www.researchgate.net/publication/315301318_SUPERVISI_AKADEMIK_UNTUK_MENINGKATKAN_KOMPETENSI_GURU_DI_SD_LABORATORIUM_UKSW
- Avisca, Keke Citra Wahyu. 2017. *Penggunaan model Pembelajaran Koopertif Tipe Make Match Berbantuan Media Speaking Card Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar. FKIP Universitas Satya Wacana*. Tanggal download 10/2/2023
file:///C:/Users/ASUS/Downloads/796Article%20Text-3460-1-1020171024%20(4).pdf
- Avisca, K. C. W., Mawardi, M., & Astuti, S. 2018. *Peningkatan Critical Thinking Dan Collaborative Skill Matematika Melalui Model Group Investigation Berbantuan Magic Ball. Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 129-138. Tanggal 11/2/2023
<https://journal.umtas.ac.id/index.php/jp/article/view/2280/2149>.
- Danil, Muhammad dkk. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar di Kabupaten Wajo. Pinsi : Journal Of Education 2 (5) : 170-170*. Tanggal download 10/2/2023 link file:///C:/Users/ASUS/Downloads/36805-91359-1-PB.pdf
- Putri, Widya Anisa. 2023. *Analisis Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid – 19 Di SMK Kota Padang (Studi Pada Siswa di SMKN 3 Padang dan SMKS Nusatama Padang)*. Jurnal Salingka Nagasari.. 47 – 48. Tanggal 16/11/2023 link
available at <https://jsn.ppj.unp.ac.id/index.php/jsn/index>

- Fauzi,2020. *Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Vol 6, No 1. Tanggal 20/11/2023. download
<https://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>
- Halimah dkk. 2019. *Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SD N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)*. Journal for Leasson and Learning Studies. 2 (1) : 46-52. Tanggal 6/2/2023 link
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/17319>
- Huda, Miftahul. 2013. *Model – model Pengajaran dan Pembelajaran. Malang : Pustaka Pelajar*. Tanggal download 16/11/2023 link
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/1330/1191>
- Ismayanti, Ika. 2021. *Efektivitas Kebijakan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMPN 2 Sukamulya Kabupaten Tangerang*. Jurnal Papatung. 4 (1) : 79-89. Tanggal download 5/2/2023
<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2148707>
- Khairunnisa, Salma Ari. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar. 3 (1) : 1166-1180. Tanggal download 7/2/2023
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2978> .
- Kunandar. 2016. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada. Tanggal Download 8/2/20223. link
http://eprints.unm.ac.id/19366/1/JURNAL%20SYAMSINAR_162904_2039.pdf
- Kusuma, Arie Purwa dkk. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar*. Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika 2 (1) : 1-6. Tanggal download 12/2/2023.
<https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/numerical/article/view/186>

- Lubis, Rizkika Walda. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Make A- Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*. 1 (1) : 64-71. Tanggal download 12/2/2023. file:///C:/Users/ASUS/Downloads/1632-Article%20Text-5544-1-10-20221212.pdf
- Maulidta, Hidayatul dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Peserta didik Kelas III SD*. JPGSD. 06 (05) : 681-692. Tanggal download 13/2/2023. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23593>
- Mawardi. 2018. *Merancang Model Dan Media Pembelajaran*. Scolari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan 8 (1): 26-24. Tanggal download 7/1/2023. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1352>
- Mawardi. 2018. *Merancang Model Dan Media Pembelajaran*. *Scholaria Vol. 8 No.1*, tanggal download 26-40. 8/2/2023. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=DrmcXOwAAAAJ&citation_for_view=DrmcXOwAAAAJ:Zph67rFshoC
- Mini, Siti Jumrotul dkk. 2020. *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar*. Ibtidai : Jurnal Kependidikan Dasar. 7(1): 73-88. Tanggal download 13/2/2023. file:///C:/Users/ASUS/Downloads/3359-Article%20Text-9235-1-10-20200925%20(2).pdf
- Muah, Tri. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Bagi Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2015/2016*.
- Satya, Widya 2016. 138-143. Tanggal download 13/2/2023 link https://www.researchgate.net/publication/315335903_PENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR_MATEMATIKA_MELALUI_MODEL_PEMBELAJARAN_KOOPERAT

IF TIPE MAKE A MATCH BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII G SMP NEGERI 2 TUNTANG KABUPATEN SEMARANG TAHUN AJARAN 2015-2016.

- Nizhamiyah. 2017. Pembelajaran Matematika dalam Perspektif Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan* Vol. VII, No 2. Tanggal Download 17/11/2023
<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/nizhamiyah/article/download/188/175>
- Putri, Eliza Nola Dwi. 2020. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar.* *Jurnal Basicedu.* 4 (3) : 517-623. Tanggal download 15/3/2023. link
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/405>
- Rasyid, Harun Al. 2016. *Fungsi Kelompok Kerja Guru (KKG) Bagi Pengembangan Keprofesionalan Guru Sekolah Dasar.* *Sekolah Dasar.* 24 (2): 143-160. tanggal download 15/2/2023. link
<http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/1355>
- Riyanti, Neni Nisroah. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik.* *JPGSD, Volume 06 Nomor 04 Tahun 2018,* 440-460. Tanggal download 15/2/2023. link
<https://www.neliti.com/id/publications/254971/penerapan-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-make-a-match-untuk-meningkatkan-has>
- Rostika, D., & Junita, H. 2017. *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik SD Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Model Diskursus Multy Representation (DMR).* *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar,* 9(1), 35–46. Tanggal download 16/2/2023 link
<https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/6176>
- Ruknan. 2017. *Pengintegrasian Penelitian Tindakan Kelas PTK Dalam Pembelajaran Berbasis Nilai Karakter Sebagai Pemenuhan Karya Ilmiah Tenaga Pendidik.* *Semnasdik : Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 73-81 Tanggal download

3/2/2023. link

<https://repository.ummetro.ac.id/semnasdik/halaman/82>

Sulistiyowati, Tri. 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 30. (7). 2.976-2.987. tanggal 27/1/23
file:///C:/Users/ASUS/Downloads/13517-29812-1-SM%20(1).pdf

Suprpta, Dewa Nyoman. 2020. *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta didik*. Journal Of Education Action Research, vol. 4, No 3, Tahun 2020,pp.240 246.
file:///C:/Users/ASUS/Downloads/jearmanager,+1.+Dewa+Nyoman+Suprpta+240-246%20(1).pdf. tanggal 11/2/23

Suyadi. 2017. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Strategi Cooperative Learning Teknik Jigsaw Peserta didik Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tawang Sari Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018*. Edunomika: 01 (02) : 67-70. Tanggal download 2/3/2023 link
<https://www.neliti.com/publications/301161/upaya-meningkatkan-prestasi-belajar-sejarah-melalui-strategi-cooperative-learnin>

Tarigan, Daitin. 2016. *Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 060687 Sawit Seberang*. Jurnal Kreano. 5 (1) : 56-62. Tanggal download 2/3/2023 link
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/3278/3223>

Wandy. 2017. *Metode Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora Vol. 3 No. 1. Tanggal 5/2/2023 link
<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/suaraguru/article/view/3053>

Yuliana, I., & Fajriah, N. (2013), Penerapan Metode Belajar PQ4R Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP, *EDU-MATH Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 27-33. Tanggal download 16/11/23 Link download <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/1119/0>

-----2016. *Lampiran Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.

-----2022. *Lampiran Permendikbud Pasal 1 Nomor 1 Tahun 2022 tentang sistem Pendidikan Nasional Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian Tugas Akhir



YAYASAN UNDARIS KABUPATEN SEMARANG
 UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. TentaraPelajar No. 13 Telp (024) 6923180, Fax. (024) 76911689 Ungaran Timur 50514
 Website : undaris.ac.id email : info@undaris.ac.id

Nomor : 194/A.1/3/ X/2023
 Lampiran : 1 (satu) eksemplar
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada : Yth. Kepala SDN Rapah 02
 di
 Banyubiru

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia-Nya sholawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai uswah, pemberi peringatan dan petunjuk bagi seluruh umat.

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : Anita Sari
 NPM : 193200074
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Progdil : PGSD

Akan mengadakan penelitian guna penulisan skripsi yang berjudul "**Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Magic Ball Pada Peserta Didik Kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri Rapah 2 Banyubiru**"

Sehubungan dengan itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah agar yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perkenan dan perhatian yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ungaran, 4 Oktober 2023

 Dekan
Drs. H. Abdul Karim, M.H.
 NIDN 0618096201

Lampiran 2 Surat Keterangan dari Sekolah



DHARMOTAMMA SATYA PRAJA

PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN,
DAN OLAAHRAGA

SEKOLAH DASAR NEGERI RAPAH 02

Jl.HM Noor No. 03, Desa Ngrapah.Kecamatan Banyubiru

SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 421.2/171/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SUNGKONO, S.Pd.**
NIP : 1960107 198908 1 001
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina tingkat I / IV-b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Rapah 02 Kecamatan Banyubiru

Dengan ini memberikan izin kepada

Nama : **ANITA SARI, A.Ma.Pust**
Jabatan : Mahasiswa S1 PGSD UNRARIS
NPM : 19320074

Untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SD Negeri Rapah 02,
Kecamatan Banyubiru, Kabupaten Semarang.

Demikian surat izin melaksanakan penelitian ini kami buat untuk dapat
digunakan sebagaimana mestinya.



Ngrapah, 07 Oktober 2023
Kepala SD Negeri Rapah 02
[Signature]
Sungkono, S.Pd
NIP. 19640107 198908 1 001

Lampiran 3 Silabus**SILABUS MATEMATIKA**

NAMA SEKOLAH	: SD Negeri Rapah 02
MATA PELAJARAN	: Matematika
KELAS / SEMESTER	: lima (V)/ 2
PEMBELAJARAN	: Volume bangun Ruang

Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga,teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingintahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Bahan Ajar
3.5 Menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga. 5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan	3.5.1. Memahami bangun ruang Kubus 3.5.2. Memahami volume bangun ruang 3.5.6. Memahami volume Volume Kubus 3.5.7. Memahami volume bangun ruang balok 5.1. Menjelaskan bangun ruang kubus	Volume Bangun Ruang Kubus Volume Bangun Ruang Balok	Menentukan cara menghitung volume bangun ruang sederhana dengan menggunakan kubus satuan <ul style="list-style-type: none"> Mencermati pembahasan pemecahan masalah nyata yang berkaitan dengan volume bangun ruang sederhana (kubus dan balok) dengan menggunakan kubus satuan sebagai satuan volume Menggunakan konsep menggunakan kubus satuan untuk menentukan volume kubus dan balok dalam menyelesaikan masalah 	Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas	Siswa mampu menghitung satuan volume kubus dan balok Siswa mampu menghitung volume kubus dan balok. Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> Praktek menyusun satuan volume Praktek menghitung 	Buku Matematika K13 Kelas 5 Referensi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan). Media Ajar K13 matematika

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Bahan Ajar
satuan volume (seperti kubus satuan) melibatkan pangkat tiga dan akar pangkat tiga	5.6. Menghitung volume bangun kubus 5.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang balok		Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume • Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume		volume kubus dan Balok	

Lampiran 4 RPP**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Rapah 02Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : Matematika

Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (3 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-bendayang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.5 Menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.

5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) melibatkan pangkat tiga dan akar pangkat tiga.

C. Indikator

Pertemuan 1

- 3.5.1. Memahami satuan volume
- 3.5.2. Memahami cara mengubah satuan volume

Pertemuan 2

- 3.5.1. Menganalisis unsur kubus
- 3.5.2. Menganalisis unsur balok

Pertemuan 3

- 3.5.1. Memecahkan masalah unsur kubus dan balok.
- 3.5.2. Mengkomunikasikan hasil pemecahan masalah unsur kubus dan balok.

D. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Dengan diundi, peserta didik dapat belajar tentang keadilan dan kerjasamadalam memecahkan masalah.
2. Dengan kegiatan berkelompok, peserta didik mampu menyebutkan satuan volume dengan benar.

Pertemuan 2

1. Dengan membuat soal serta jawabannya, peserta didik dapat mengidentifikasi unsur kubus dan balok dengan teliti.
2. Setelah melakukan kegiatan permainan dengan media *Magic Ball*,

pesertadidik mampu menemukan jawaban dari sebuah masalah dengantepat.

Pertemuan 3

1. Setelah mengidentifikasi masalah yang ada dalam media *Magic Ball*, peserta didik mampu berfikir kritis untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan unsur kubus dan balok dengan tepat.
2. Dengan mengkomunikasikan hasil pemecahan masalah matematika, peserta didik mampu menjelaskan langkah pemecahan masalah yang berhubungan dengan unsur kubus dan balok dengan runtut.

E. Karakter Yang Diharapkan

1. Disiplin
2. Bekerjasama
3. Toleransi
4. Percaya Diri
5. Berani
6. Tanggung Jawab

F. Materi Ajar

- Satuan volume, unsur-unsur kubus dan balok

G. Metode dan Model pembelajaran Pembelajaran

1. Model pembelajaran

- Sainitifik (Scientifik)

2. Model Pembelajaran

- Kooperatif Tipe *Make A Match*

3. Metode Pembelajaran

- Tanya jawab, diskusi, permainan, pemecahan masalah, penugasan

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 1, 2, 3 (6x35menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengawali aktivitas belajar dengan berdo'abersama. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik. 4. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu "Indonesia Raya". 5. Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran hari ini. 6. Guru menyampaikan penilaian pembelajaran pada pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan gambaran kegiatan pembelajaran hari ini. 8. Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi "Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok)". 9. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab: "Apa yang ingin kamu tanyakan pada gambar? Coba buatlah satu pertanyaan tentang gambar yang di layar LCD!" 	5 Menit

Kegiatan Inti	<p>Pertemuan 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengambil undian yang dibagikan guru. 2. Peserta didik membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik. 3. Peserta didik mendapatkan identitas kelompoknya. 4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang cara satuan volume. 5. Peserta didik mengidentifikasi penggunaan satuan volume. <p>Pertemuan 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa dibagikan 6 bola setiap kelompok. 7. Siswa bekerjasama dengan kelompok untuk membuat 3 soal dan jawabannya pada kertas yang berbeda. 8. Siswa memasukkan soal dan jawaban dalam bola yang berwarna sama dengan percaya diri. 9. Siswa mengumpulkan bola yang berisi soal dan jawaban dengan warna yang sama. 10. Siswa mencari bola soal dan bola jawaban yang telah diacak dan diletakkan disetiap sudut kelas oleh guru dengan tepat. <p>Pertemuan 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Peserta didik mengidentifikasi masalah matematika yang ditemukan dengan teliti. 12. Peserta didik memecahkan masalah bersama kelompok dengan toleransi. 13. Peserta didik mempresentasikan hasil temuannya dengan berani. 14. Peserta didik mengkonfirmasi jawaban bersama guru. 15. Peserta didik dibagikan lembar kerja peserta didik berupa soal evaluasi. 16. Peserta didik menyelesaikan soal evaluasi. 17. Peserta didik mengumpulkan hasil pengerjaan soal evaluasi. 	200 menit
----------------------	--	-----------

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama – sama peserta didik membuat simpulan tentang Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok). 2. Guru merefleksi dengan bertanya kepada peserta didik 3. “Bagian mana yang belum kalian pahami dari materi Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok)?” 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada peserta didik tentang Unsur Bangun Ruang (Kubus dan Balok). 5. Guru memberikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan datang. 6. Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu “Cublak-cublak Suweng”. 7. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa. 	5 menit
----------------	--	--------------------

I. Penilaian

a. Penilaian Sikap

- 1) Teknik Penilaian : Non Tes
- 2) Bentuk Penilaian : Kuisisioner dan Observasi
- 3) Instrumen Penilaian : (terlampir)
- 4) Pedoman Penilaian : (terlampir)

b. Penilaian Pengetahuan

- 1) Teknik Penilaian : Tes
- 2) Bentuk Penilaian : Tes Tertulis
- 3) Instrumen Penilaian : (terlampir)
- 4) Pedoman Penilaian : (terlampir)

J. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

- a. Gambar “Bangun Ruang (Kubus dan Balok)”.
- b. Benda berbentuk Bangun Ruang (Kubus dan Balok).
- c. Bola warna-warni

2. Sumber Pembelajaran

- a. Yuliati, Yuyun. 2016. *Buku Peserta didik Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013*. Jawa Barat: CV. Arya Duta (hal. 109-136).
- b. Aji, M. Mukti, dkk. 2004. *Matematika Kelas 4 Sekolah Dasar*. Klaten: PT. Intan Pariwara (hal. 162-176).
- c. Sumber gambar dari internet

Banyubiru, 11 Mei 2023

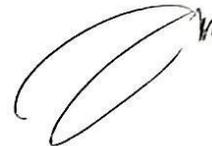
Mengetahui,

Guru Kelas V



Ninik Jumiarti, S.Pd. SD
NIP.196906081994012004

Pengembang



Anita Sari
NIM.19320074

Kepala Sekolah



Sungkono, S.Pd.
NIP.1964010719890801001

Materi

B. Bangun Ruang Sederhana

Lakukanlah kegiatan berikut, agar kamu mengetahui tentang bangun ruang.

Mari Mencoba

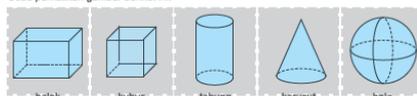
Amatilah benda-benda yang ada di dalam ruang kelasmu. Coba perhatikan dengan saksama masing-masing benda tersebut. Diskusikan bersama teman sebangkumu dan lengkapi tabel berikut ini.

Berikan tanda centang (✓) jika memiliki dan tanda silang (X) jika tidak memiliki.

No.	Nama Benda	Panjang	Lebar	Tinggi
1.	Lemari	✓	✓	✓
2.	Papan tulis
3.	Kertas
4.
5.
6.
7.
8.

Dari kegiatan yang sudah kamu lakukan, apa yang bisa kamu simpulkan? Kemukakan jawabanmu di depan teman dan gurumu. Sekarang, pelanjutlah lebih lanjut tentang bangun ruang sederhana.

Apa yang kamu ketahui tentang bangun ruang sederhana? Coba perhatikan gambar berikut ini.



Sumber: Dokumen Penerbit

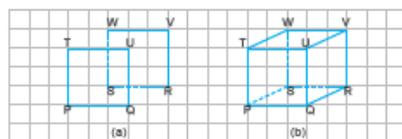
Gambar 3.2 Berbagai bentuk bangun ruang

Dari gambar tersebut, dapatkan kamu menjelaskan arti dari bangun ruang? Bangun ruang adalah bangun yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi. Bangun ruang juga disebut bangun dimensi tiga. Bangun ruang juga memiliki isi atau volume yang dibatasi oleh beberapa sisi. Bagian-bagian dari bangun ruang adalah sebagai berikut.

- 6) Kubus memiliki 4 bidang diagonal. Bidang diagonal kubus tersebut adalah EFHK, DGIJ, FGIH, dan DEKJ. Diagonal sisi, diagonal ruang, dan bidang diagonal akan dibahas pada jenjang selanjutnya.

b. Melukis Kubus

Untuk melukis kubus, kamu dapat melakukannya dengan menggunakan kertas berpetak. Hal ini akan memudahkanmu dalam menggambar kubus sesuai dengan ukuran yang ditentukan. Perhatikan gambar dalam kertas berpetak berikut.



Sumber: Dokumen Penerbit

Gambar 3.4 Kubus digambar dengan menghubungkan garis pada (a) dua buah persegi yang sama panjang sehingga terbentuk kubus (b).

Gambar di atas adalah cara melukis kubus dilihat dari depan. Bagian yang tidak terlihat ditunjukkan dengan garis putus-putus. Untuk melukis kubus, ikutilah langkah-langkah berikut.

- Lukislah sisi kubus bagian depan dan belakang. Perhatikan Gambar 3.4 a, terdapat persegi PQUT dan SRVW. Rusuk yang tidak terlihat dari depan digambar putus-putus, yaitu SR dan SW.
 - Hubungkan rusuk yang mengarah dari depan ke belakang. Perhatikan Gambar 3.4 b, terdapat rusuk PS, QR, UV, dan TW sehingga terbentuk kubus PQRS.TUVW.
- Kamu telah mengenal sifat-sifat kubus dan cara melukis kubus. Selanjutnya, agar kemampuan pemahamanmu bertambah, kerjakan latihan berikut.

- Sisi adalah bidang atau permukaan yang membatasi bangun ruang.
- Rusuk adalah garis yang merupakan perpotongan dari dua buah sisi bangun ruang.
- Titik sudut adalah titik perpotongan dari tiga buah rusuk/lebar. Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah kamu pelajari, tentunya kamu sudah paham apa itu bangun ruang sederhana. Selanjutnya kamu akan lebih mengenal tentang sifat-sifat kubus dan balok.

C. Mengenal Sifat Kubus dan Balok

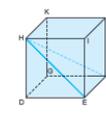
1. Kubus

Tahukah kamu apa itu kubus? Kubus adalah bangun ruang yang tersusun dari 6 buah persegi yang memiliki bentuk dan ukuran sama. Panjang dari sisi persegi disebut sebagai rusuk. Untuk mengenal kubus lebih jauh, pelanjutlah sifat-sifat kubus sebagai berikut.

a. Sifat-Sifat Kubus

Untuk mengetahui sifat-sifat kubus, coba kamu perhatikan Gambar 3.3.

- Kubus memiliki 6 sisi yang berbentuk persegi. Pada bangun ruang kubus di samping, sisi-sisinya adalah DEFG, HIJK, EFJI, DEIH, DGKH, dan GFJK. Sisi-sisi pada kubus memiliki panjang yang sama, yaitu sebagai berikut.
 $DEFG = HIJK = EFJI = DEIH = DGKH = GFJK$.
- Kubus memiliki 12 rusuk. Rusuk-rusuk kubus tersebut adalah DE, EF, FG, DG, HI, IJ, JK, KH, HD, HE, FJ, dan GK. Semua rusuk pada kubus memiliki panjang yang sama.
- Kubus memiliki 8 titik sudut. Pada kubus tersebut, titik-titik sudutnya adalah D, E, F, G, H, I, J, dan K.
- Kubus memiliki 4 diagonal ruang. Diagonal ruang kubus tersebut adalah DJ, EK, FH, dan GI.
- Kubus memiliki 12 diagonal sisi. Diagonal sisi kubus tersebut adalah DI, EH, EJ, FI, GJ, FK, DK, GH, DF, EG, HJ, dan IK.



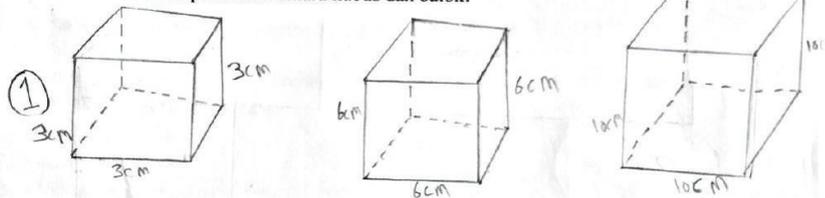
Sumber: Dokumen Penerbit
Gambar 3.3 Kubus

Soal Latihan 1

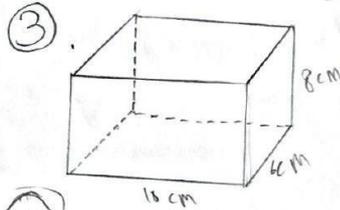
Anggota Kelompok : Nanas Vana
Kelas : V (5)

Jawablah soal berikut dengan lengkap (diketahui, ditanya, dijawab)!

1. Gambarkan 3 kubus dengan panjang rusuk 3 cm, 6 cm, dan 10 cm!
2. Sebutkan unsur-unsur dari kubus!
3. Gambarkan balok dengan panjang 10 cm, lebar 6 cm, dan tinggi 8 cm!
4. Sebutkan unsur-unsur dari balok!
5. Buatlah kolom 5 perbedaan antara kubus dan balok!



② Kubus mirip dengan balok, kubus merupakan bangun ruang 3 dimensi dan berbentuk persegi



④ Mempunyai rusuk, mempunyai titik sudut dan sebagainya bangun ruang 3 dimensi

Tabel 3.4

Kisi-kisi Soal Tes Siklus I

Mata pelajaran Matematika Kelas 5 Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Standar Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Item Soal
1.	3.5 Menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga	Memahami bangun ruang Kubus dan balok	Tes tertulis	Pilihan ganda	1,2,3
		Memahami volume bangun ruang kubus dan balok			4,5,6,7,8, 9,10,11,12, 13,14,15
		Menjelaskan bangun ruang kubus dan balok			16,17,18, 19,20

SOAL EVALUASI

Siklus 1

Nama	: Afinka Sakhi Q
No. Absen	: 4
Tanggal	: 11-5-2023

100

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. Kubus adalah ...

- a. Bangun ruang dua dimensi yang dibatasi oleh enam sisi berbentuk persegi.
- b. Bangun ruang dua dimensi yang dibatasi oleh enam sisi berbentuk persegi panjang.
- c. Bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh enam sisi berbentuk persegi.
- d. Bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh enam sisi berbentuk persegi panjang.

2. Unsur kubus adalah ...

- a. Bagian-bagian pembentuk dari sebuah kubus.
- b. Daerah yang membatasi bagian dalam kubus.
- c. Pembatas tiap-tiap sisi kubus.
- d. Titik pertemuan antar tiga rusuk.

3. Unsur-unsur yang tidak dimiliki oleh kubus adalah ...

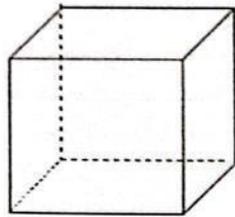
- a. Sisi
- b. Titik Puncak
- c. Titik Sudut
- d. Diagonal Ruang

4. Banyak sisi pada kubus adalah...

- a. 6
- b. 5
- c. 4
- d. 3

5. Rusuk adalah ...

- a. Pembatas tiap-tiap titik sudut kubus.
- b. Ruas garis yang menghubungkan dua titik sudut yang saling berhadapan.
- c. Enam buah persegi yang sama besar.
- d. Pembatas tiap-tiap sisi kubus.



6. Banyak rusuk pada kubus disamping adalah...

- a. 6
- b. 12
- c. 8
- d. 16

7. Titik sudut adalah ...

- a. Titik pertemuan antar dua rusuk.
- b. Titik pertemuan antar tiga rusuk.
- c. Titik pertemuan antar dua sisi.
- d. Titik pertemuan antar dua sisi.

8. Banyak titik sudut pada kubus adalah...

- a. 6
- b. 8
- c. 12
- d. 16

9. Banyak diagonal bidang pada kubus adalah...

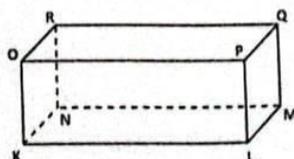
- a. 6
- b. 8
- c. 16
- d. 12

- a. KN, MN, QR, OR, QL
- b. KL, MN, PM, QR, KO
- c. KL, MN, OP, QR, KO
- d. KO, NR, LP, KQ, QM

14. Di bawah ini yang merupakan sifat dari bangun ruang balok adalah ...

- a. Memiliki 12 buah rusuk, memiliki 6 buah titik sudut, memiliki 6 buah bidang sisi, memiliki 6 diagonal ruang
- b. Memiliki 10 buah rusuk, memiliki 8 buah titik sudut, memiliki 6 buah bidang sisi, memiliki 2 diagonal ruang
- c. Memiliki 10 buah rusuk, memiliki 8 buah titik sudut, memiliki 4 buah bidang sisi, memiliki 2 diagonal ruang
- d. Memiliki 12 buah rusuk, memiliki 8 buah titik sudut, memiliki 6 buah bidang sisi, memiliki 4 diagonal ruang

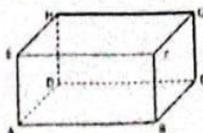
15. Perhatikan gambar berikut!



Pada gambar bangun ruang di atas, yang merupakan diagonal bidang adalah

- a. KL, PQ, NO, KR, NQ, LQ
- b. KN, LO, OR, KR, PL, LQ
- c. NM, QR, OR, KR, PM, LQ
- d. KP, LO, NO, KR, PM, LQ

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 16-18!



16. Nama sisi alas dan tutup bangun di atas adalah ...

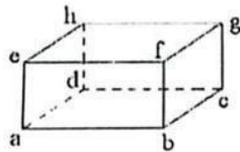
- a. ABCD, EFGH
- b. ADHE, BCGF
- c. ABFE, DCGH
- d. ABCD, DCGH

17. Yang bukan termasuk rusuk bangun di atas adalah ...

- a. AB
- b. AD
- c. AC
- d. AE

18. Bidang diagonal bangun di atas adalah ...

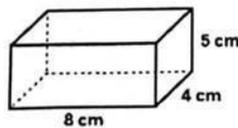
- a. AB
- b. AC
- c. AD
- d. AE



19.

Garis bg disebut ...

- a. Rusuk
- b. Titik Sudut
- c. Diagonal Sisi
- d. Diagonal Ruang



20.

Panjang, lebar, dan tinggi balok di

samping secara berurutan adalah ...

- a. 8 cm, 4 cm, 5 cm
- b. 8 cm, 5 cm, 4 cm
- c. 4 cm, 5 cm, 8 cm
- d. 5 cm, 4 cm, 8 cm

SOAL EVALUASI

Siklus I

Nama	: alecia regina maharani
No. Absen	: 5
Tanggal	: 11-5-2023

65

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. Kubus adalah ...
 - a. Bangun ruang dua dimensi yang dibatasi oleh enam sisi berbentuk persegi.
 - b. Bangun ruang dua dimensi yang dibatasi oleh enam sisi berbentuk persegi panjang.
 - c. Bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh enam sisi berbentuk persegi.
 - d. Bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh enam sisi berbentuk persegi panjang.

2. Unsur kubus adalah ...
 - a. Bagian-bagian pembentuk dari sebuah kubus.
 - b. Daerah yang membatasi bagian dalam kubus.
 - c. Pembatas tiap-tiap sisi kubus.
 - d. Titik pertemuan antar tiga rusuk.

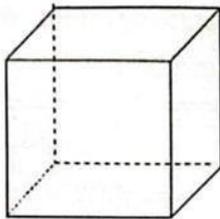
3. Unsur-unsur yang tidak dimiliki oleh kubus adalah ...
 - a. Sisi
 - c. Titik Puncak
 - b. Titik Sudut
 - d. Diagonal Ruang

4. Banyak sisi pada kubus adalah...

<input checked="" type="checkbox"/> a. 6	c. 4
b. 5	d. 3

5. Rusuk adalah ...

- a. Pembatas tiap-tiap titik sudut kubus.
- b. Ruas garis yang menghubungkan dua titik sudut yang saling berhadapan.
- c. Enam buah persegi yang sama besar.
- d. Pembatas tiap-tiap sisi kubus.



6. Banyak rusuk pada kubus disamping adalah...

- a. 6
- b. 12
- c. 8
- d. 16

7. Titik sudut adalah ...

- a. Titik pertemuan antar dua rusuk.
- b. Titik pertemuan antar tiga rusuk.
- c. Titik pertemuan antar dua sisi.
- d. Titik pertemuan antar dua sisi.

8. Banyak titik sudut pada kubus adalah...

- a. 6
- b. 8
- c. 12
- d. 16

9. Banyak diagonal bidang pada kubus adalah...

- a. 6
- b. 8
- c. 12
- d. 16

10. Banyak diagonal ruang pada kubus adalah...

~~a. 3~~
b. 4

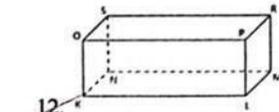
c. 5
d. 6

11. Perhatikan sifat bangun ruang berikut!

- i. Mempunyai 6 buah bidang sisi dengan bentuk persegi.
- ii. Mempunyai 6 buah bidang sisi dengan bentuk persegi panjang.
- iii. Mempunyai rusuk sebanyak 12 buah.
- iv. Mempunyai rusuk sebanyak 14 buah.
- v. Mempunyai 8 buah titik sudut

Berdasarkan sifat bangun ruang diatas, yang merupakan sifat dari balok adalah

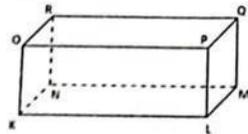
- a. i, iii, dan v c. ii, iii, dan v
~~b. ii, iv, dan v~~ d. ii, iii, dan iv



Pada bangun di atas yang merupakan bidang sisi adalah

- ~~a. OPRS, KNSO, MNSR, LMRP~~
b. LMSO, KPRN, MNSR, LMRP
c. KLMN, OPRS, KLRS, MNSO
d. KLMN, OPRS, MNSR, LMRP

13. Perhatikan gambar di bawah ini!



Yang merupakan rusuk dari bangun ruang di atas adalah garis

- a. KN, MN, QR, OR, QL

b. KL, MN, PM, QR, KO

c. KL, MN, OP, QR, KO

d. KO, NR, LP, KQ, QM

14. Di bawah ini yang merupakan sifat dari bangun ruang balok adalah

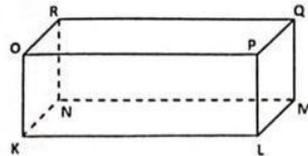
a. Memiliki 12 buah rusuk, memiliki 6 buah titik sudut, memiliki 6 buah bidang sisi, memiliki 6 diagonal ruang

b. Memiliki 10 buah rusuk, memiliki 8 buah titik sudut, memiliki 6 buah bidang sisi, memiliki 2 diagonal ruang

c. Memiliki 10 buah rusuk, memiliki 8 buah titik sudut, memiliki 4 buah bidang sisi, memiliki 2 diagonal ruang

d. Memiliki 12 buah rusuk, memiliki 8 buah titik sudut, memiliki 6 buah bidang sisi, memiliki 4 diagonal ruang

15. Perhatikan gambar berikut!



Pada gambar bangun ruang di atas, yang merupakan diagonal bidang adalah

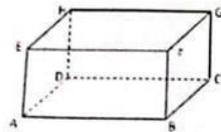
a. KL, PQ, NO, KR, NQ, LQ

b. KN, LO, OR, KR, PL, LQ

c. NM, QR, OR, KR, PM, LQ

d. KP, LO, NO, KR, PM, LQ

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 16-18!



16. Nama sisi alas dan tutup bangun di atas adalah ...

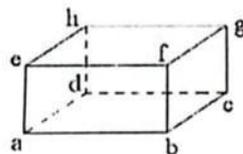
- a. ABCD, EFGH
- b. ADHE, BCGF
- c. ABFE, DCGH
- d. ABCD, DCGH

17. Yang bukan termasuk rusuk bangun di atas adalah ...

- a. AB
- b. AD
- c. AC
- d. AE

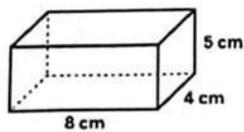
18. Bidang diagonal bangun di atas adalah ...

- a. AB
- b. AC
- c. AD
- d. AE



19. Garis bg disebut ...

- a. Rusuk
- b. Titik Sudut
- c. Diagonal Sisi
- d. Diagonal Ruang



20. Panjang, lebar, dan tinggi balok di samping secara berurutan adalah ...

- a. 8 cm, 4 cm, 5 cm
- b. 8 cm, 5 cm, 4 cm
- c. 4 cm, 5 cm, 8 cm
- d. 5 cm, 4 cm, 8 cm

Kunci Jawaban

1. A
2. D
3. C
4. A
5. D
6. C
7. B
8. A
9. BONUS
10. A
11. B
12. D
13. D
14. B
15. A
16. A
17. A
18. C
19. C
20. C

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SD Negeri Rapah 02

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : Matematika

Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (3 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-bendayang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.5 Menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.

- 5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) melibatkan pangkat tiga dan akar pangkat tiga.

C. Indikator

Pertemuan 1

3.5.3. Memahami pengertian volume

3.5.4. Memahami cara mencari volume

Pertemuan 2

3.5.3. Menganalisis rumus volume kubus dan balok

3.5.4. Memahami cara menentukan volume kubus dan balok

Pertemuan 3

3.5.3. Memecahkan masalah volume kubus dan balok

3.5.4. Mengkomunikasikan hasil pemecahan masalah volume kubus dan balok

D. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Dengan diundi, peserta didik dapat belajar tentang keadilan dan kerjasamadalam memecahkan masalah.
2. Dengan kegiatan berkelompok, peserta didik mampu menjelaskan pengertian dan cara mencari volume dengan benar.

Pertemuan 2

1. Dengan membuat soal serta jawabannya, peserta didik dapat mengidentifikasi volume kubus dan balok dengan teliti.
2. Setelah melakukan kegiatan permainan dengan media *Magic Ball*, peserta

didik mampu menemukan jawaban dari sebuah masalah dengan tepat.

Pertemuan 3

1. Setelah mengidentifikasi masalah yang ada dalam media *Magic Ball*, peserta didik mampu berfikir kritis untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan volume kubus dan balok dengantepat.
2. Dengan mengkomunikasikan hasil pemecahan masalah matematika, peserta didik mampu menjelaskan langkah pemecahan masalah yang berhubungan dengan volume kubus dan balok dengan runtut.

E. Karakter Yang Diharapkan

1. Disiplin
2. Bekerjasama
3. Toleransi
4. Percaya Diri
5. Berani
6. Tanggung Jawab

F. Materi Ajar

- Volume kubus dan balok

G. Metode dan Model pembelajaran Pembelajaran

1. Model pembelajaran

- Sainitifik (Scientifik)

2. Model Pembelajaran

- Kooperatif Tipe *Make A Match*

3. Metode Pembelajaran

- Tanya jawab, diskusi, permainan, pemecahan masalah, penugasan

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 1, 2, 3 (6x35menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengawali aktivitas belajar dengan berdo'a bersama. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik. 4. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu "Garuda Pancasila". 5. Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran hari ini. 6. Guru menyampaikan penilaian pembelajaran pada pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan gambaran kegiatan pembelajaran hari ini. 8. Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi "Volume Bangun Ruang (Kubus dan Balok)". 9. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab: "Apa yang ingin kamu tanyakan pada gambar? Coba buatlah satu pertanyaan tentang gambar yang di layar LCD!" 	5 Menit

Kegiatan Inti	<p>Pertemuan 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengambil undian yang dibagikan guru. 2. Peserta didik membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik. 3. Peserta didik mendapatkan identitas kelompoknya. 4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang Volume Bangun Ruang (Kubus dan Balok). 5. Peserta didik mengidentifikasi cara mencari Volume Bangun Ruang (Kubus dan Balok). <p>Pertemuan 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Peserta didik dibagikan 6 bola setiap kelompok. 7. Peserta didik bekerjasama dengan kelompok untuk membuat 3 soal dan jawabannya pada kertas yang berbeda. 8. Peserta didik memasukkan soal dan jawaban dalam bola yang berwarna sama dengan percaya diri. 9. Peserta didik mengumpulkan bola yang berisi soal dan jawaban dengan warna yang sama. 10. Peserta didik mencari bola soal dan bola jawaban yang telah diacak dan diletakkan disetiap sudut kelas oleh guru dengan tepat. <p>Pertemuan 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Peserta didik mengidentifikasi masalah matematikayang ditemukan dengan teliti. 12. Peserta didik memecahkan masalah bersama kelompok dengan toleransi. 13. Peserta didik mempresentasikan hasil temuannya dengan berani. 14. Peserta didik mengkonfirmasi jawaban bersama guru. <p>Peserta didik dibagikan lembar kerja peserta didik</p>	200 menit
----------------------	--	----------------------

	<p>15. berupa soal evaluasi.</p> <p>16. Peserta didik menyelesaikan soal evaluasi. Peserta didik mengumpulkan hasil pengerjaan soal evaluasi.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama – sama peserta didik membuat simpulantentang Volume Bangun Ruang (Kubus dan Balok). 2. Guru merefleksi dengan bertanya kepada peserta didik “Bagian mana yang belum kalian pahami dari materi Volume Bangun Ruang (Kubus dan Balok)?” 3. Guru memberikan tindak lanjut kepada peserta didik tentang Volume Bangun Ruang (Kubus dan Balok). 4. Guru memberikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan datang. 5. Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu “Gundul-gundul Pacul”. 6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa. 	5 menit

I. Penilaian**a. Penilaian Sikap (*Collaborative*)**

- 1) Teknik Penilaian : Non Tes
- 2) Bentuk Penilaian : Kuisisioner dan Observasi
- 3) Instrumen Penilaian : (terlampir)
- 4) Pedoman Penilaian : (terlampir)

b. Penilaian Pengetahuan

- 1) Teknik Penilaian : Tes
- 2) Bentuk Penilaian : Tes Tertulis
- 3) Instrumen Penilaian : (terlampir)
- 4) Pedoman Penilaian : (terlampir)

J. Media dan Sumber Pembelajaran**1. Media Pembelajaran**

- a. Gambar “Bangun Ruang (Kubus dan Balok)”.
- b. Benda berbentuk Bangun Ruang (Kubus dan Balok).
- c. Bola warna-warni

2. Sumber Pembelajaran

- a. Yuliati, Yuyun. 2016. *Buku Peserta didik Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013*. Jawa Barat: CV. Arya Duta (hal. 109-136).
- b. Aji, M. Mukti, dkk. 2004. *Matematika Kelas 4 Sekolah Dasar*. Klaten: PT. Intan Pariwara (hal. 162-176).
- c. Sumber gambar dari internet

Banyubiru, 16 Mei 2023

Mengetahui,

Guru Kelas V



Ninik Jumiarti, S.Pd. SD
NIP.196906081994012004

Pengembang



Anita Sari
NIM. 19320074



Kepala Sekolah

Sangkono, S.Pd.

NIP.1964010719890801001

Materi

B. Bangun Ruang Sederhana

Lakukanlah kegiatan berikut, agar kamu mengetahui tentang bangun ruang.

Mari Mencoba

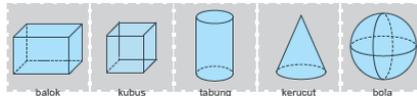
Amatilah benda-benda yang ada di dalam ruang kelasmu. Coba perhatikan dengan saksama masing-masing benda tersebut. Diskusikan bersama teman sebangkumu dan lengkapi tabel berikut ini.

Berikan tanda centang (✓) jika memiliki dan tanda silang (X) jika tidak memiliki.

No.	Nama Benda	Panjang	Lebar	Tinggi
1.	Lemari	✓	✓	✓
2.	Papan tulis
3.	Kertas
4.
5.
6.
7.
8.

Dari kegiatan yang sudah kamu lakukan, apa yang bisa kamu simpulkan? Kemukakan jawabanmu di depan teman dan gurumu. Sekarang, pelajilah lebih lanjut tentang bangun ruang sederhana.

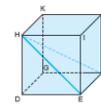
Apa yang kamu ketahui tentang bangun ruang sederhana? Coba perhatikan gambar berikut ini.



Sumber: Dokumen Penerbit

Gambar 3.2 Beragam bentuk bangun ruang

Dari gambar tersebut, dapatkan kamu menjelaskan arti dari bangun ruang? Bangun ruang adalah bangun yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi. Bangun ruang juga disebut bangun dimensi tiga. Bangun ruang juga memiliki isi atau volume yang dibatasi oleh beberapa sisi. Bagian-bagian dari bangun ruang adalah sebagai berikut.



Sumber: Dokumen Penerbit

Gambar 3.3 Kubus

1. Sisi adalah bidang atau permukaan yang membatasi bangun ruang.
2. Rusuk adalah garis yang merupakan pertemuan dari dua buah sisi bangun ruang.
3. Titik sudut adalah titik pertemuan dari tiga buah rusuk/lebih. Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah kamu pelajari, tentunya kamu sudah paham apa itu bangun ruang sederhana. Selanjutnya kamu akan lebih mengenal tentang sifat-sifat kubus dan balok.

C. Mengenal Sifat Kubus dan Balok

1. Kubus

Tahukah kamu apa itu kubus? Kubus adalah bangun ruang yang tersusun dari 6 buah persegi yang memiliki bentuk dan ukuran sama. Panjang dari sisi persegi disebut sebagai rusuk. Untuk mengenal kubus lebih jauh, pelajilah sifat-sifat kubus sebagai berikut.

a. Sifat-Sifat Kubus

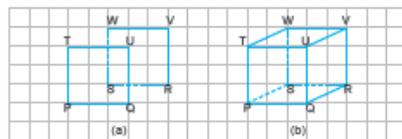
Untuk mengetahui sifat-sifat kubus, coba kamu perhatikan Gambar 3.3.

- 1) Kubus memiliki 8 sisi yang berbentuk persegi. Pada bangun ruang kubus di samping, sisi-sisinya adalah DEFG, HUIK, EFJI, DEIH, DGKH, dan GFJK. Sisi-sisi pada kubus memiliki panjang yang sama, yaitu sebagai berikut. $DEFG = HUIK = EFJI = DEIH = DGKH = GFJK$.
- 2) Kubus memiliki 12 rusuk. Rusuk-rusuk kubus tersebut adalah DE, EF, FG, DG, HI, IJ, JK, KH, HD, IE, FJ, dan GK. Semua rusuk pada kubus memiliki panjang yang sama.
- 3) Kubus memiliki 8 titik sudut. Pada kubus tersebut, titik-titik sudutnya adalah D, E, F, G, H, I, J, dan K.
- 4) Kubus memiliki 4 diagonal ruang. Diagonal ruang kubus tersebut adalah DJ, EK, FH, dan GI.
- 5) Kubus memiliki 12 diagonal sisi. Diagonal sisi kubus tersebut adalah DI, EH, EJ, FI, GJ, FK, DK, GH, DF, EG, HJ, dan IK.

- 6) Kubus memiliki 4 bidang diagonal. Bidang diagonal kubus tersebut adalah EFHK, DGIJ, FGIH, dan DEKJ. Diagonal sisi, diagonal ruang, dan bidang diagonal akan dibahas pada jenjang selanjutnya.

b. Melukis Kubus

Untuk melukis kubus, kamu dapat melakukannya dengan menggunakan kertas berpetak. Hal ini akan memudahkanmu dalam menggambar kubus sesuai dengan ukuran yang ditentukan. Perhatikan gambar dalam kertas berpetak berikut.



Sumber: Dokumen Penerbit

Gambar 3.4 Kubus digambar dengan menghubungkan garis pada (a) dua buah persegi yang sama panjang sehingga terbentuk kubus (b).

Gambar di atas adalah cara melukis kubus dilihat dari depan. Bagian yang tidak terlihat ditunjukkan dengan garis putus-putus. Untuk melukis kubus, ikutilah langkah-langkah berikut.

- 1) Lukislah sisi kubus bagian depan dan belakang. Perhatikan Gambar 3.4 a, terdapat persegi PQUT dan SRVW. Rusuk yang tidak terlihat dari depan digambar putus-putus, yaitu SR dan SW.
- 2) Hubungkan rusuk yang mengarah dari depan ke belakang. Perhatikan Gambar 3.4 b, terdapat rusuk PS, QR, UV, dan TW sehingga terbentuk kubus PQRSTUWV. Kamu telah mengenal sifat-sifat kubus dan cara melukis kubus. Selanjutnya, agar kemampuan pemahamanmu bertambah, kerjakan latihan berikut.

Soal Latihan 2

Anggota Kelompok : Marsya

Kelas : 6/10/20

Jawablah soal berikut dengan lengkap (diketahui, ditanya, dijawab)!

1. Kendra memiliki kotak mainan berbentuk kubus dengan Panjang rusuk 20 cm. Volume kotak mainan yang dimiliki Kendra adalah $20 \times 20 \times 20 = 8000 \text{ cm}^3$
2. Marsya mempunyai kubus yang panjang rusuknya 7 cm. Elis mempunyai kubus yang panjang rusuknya 10 cm. berapa selisih kubus Marsya dan Elis? 1.216 cm^3
3. Sebuah kubus memiliki volume 729 cm^3 . Panjang rusuk kubus tersebut adalah 9 cm
4. Sebuah bak mandi berbentuk balok dengan Panjang 3 m, lebar 2 m, dan 9 m. Volume bak mandi adalah $3 \times 2 \times 9 = 54 \text{ cm}^3$
5. Sebuah balok mempunyai volume 4.010 cm^3 . Ukuran Panjang dan tinggi balok tersebut adalah 27 cm dan 10 cm. Ukuran lebar balok adalah 270 cm

Soal Latihan 2

Anggota Kelompok : Denis

Kelas : 6

Jawablah soal berikut dengan lengkap (diketahui, ditanya, dijawab)!

1. Kendra memiliki kotak mainan berbentuk kubus dengan Panjang rusuk 20 cm. Volume kotak mainan yang dimiliki Kendra adalah 8000
2. Marsya mempunyai kubus yang panjang rusuknya 7 cm. Elis mempunyai kubus yang panjang rusuknya 10 cm. berapa selisih kubus Marsya dan Elis? 12
3. Sebuah kubus memiliki volume 729 cm^3 . Panjang rusuk kubus tersebut adalah 9
4. Sebuah bak mandi berbentuk balok dengan Panjang 3 m, lebar 2 m, dan 9 m. Volume bak mandi adalah 54
5. Sebuah balok mempunyai volume 4.010 cm^3 . Ukuran Panjang dan tinggi balok tersebut adalah 27 cm dan 10 cm. Ukuran lebar balok adalah 14

Tabel 3.5

Kisi-kisi Soal Tes Siklus II

Mata pelajaran Matematika Kelas 5 Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Standar Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Item Soal
1.	Menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga	Memahami bangun ruang Kubus dan balok	Tes tertulis	Pilihan ganda	1,2,3,4,5
		Memahami volume bangun ruang kubus dan balok			6,7,8,9,10,11,12,13,14,15
		Menjelaskan bangun ruang kubus dan balok			16,17,18,19,20

SOAL EVALUASI
Siklus 2

Nama	: Aman Rida
No. Absen	: 4
Tanggal	: 16-5-2025

90

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d pada lembar jawab yang sudah disediakan!

1. Bangun kubus memiliki sisi sebanyak ...

<input checked="" type="checkbox"/> a. 3	c. 5
b. 4	d. 6

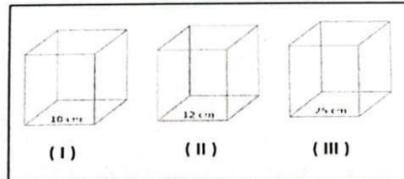
2. Bangun kubus adalah bangun yang sisi-sisinya berbentuk ...

a. Segitiga	<input checked="" type="checkbox"/> Persegi Panjang
b. Persegi	d. Trapesium

3. Rumus untuk mencari volume kubus adalah ...

a. $V = s \times s$	c. $V = p \times l \times t$
b. $V = \pi \times r \times r \times t$	<input checked="" type="checkbox"/> $V = s \times s \times s$

Perhatikan gambar berikut untuk mengisi soal nomor 4 – 6



4. Volume gambar nomor I adalah ...

a. 343 cm^3	<input checked="" type="checkbox"/> 512 cm^3
b. 1.000 cm^3	d. 729 cm^3

10. Panjang sisi kubus nomor II adalah ...

- a. 7 cm
b. 9 cm

- c. 11 cm
d. 15 cm

11. Panjang sisi kubus nomor III adalah ...

- a. 17
b. 16

- c. 14
d. 13

12. Rumus untuk mencari volume balok adalah ...

- a. $V = P \times l$
 b. $V = P \times l \times t$

- c. $V = P \times a \times t$
d. $V = r \times a \times t$

13. Balok adalah bangun ruang yang sisinya paling banyak berbentuk

- a. Segi empat
 b. Layang-layang

- c. Lingkaran
d. Persegi panjang

14. Balok mempunyai jumlah rusuk sebanyak ...

- a. 12 buah
b. 15 buah

- c. 6 buah
d. 8 buah

15. Perbedaan antara balok dan kubus di antaranya adalah...

- a. Jumlah sisinya
 b. Besar sudut-sudutnya

- c. Jumlah rusuknya
d. Bentuk sisi-sisinya

SOAL EVALUASI
Siklus 2

Nama	: Danang
No. Absen	: 6
Tanggal	: 16 - 5 - 2023

63

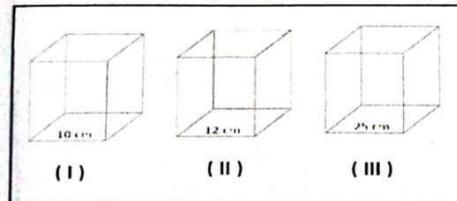
Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d pada lembar jawab yang sudah disediakan!

1. Bangun kubus memiliki sisi sebanyak ...
 - a. 3
 - ~~b. 4~~
 - c. 5
 - d. 6

2. Bangun kubus adalah bangun yang sisi-sisinya berbentuk ...
 - a. Segitiga
 - ~~b. Persegi Panjang~~
 - c. Persegi
 - d. Trapesium

3. Rumus untuk mencari volume kubus adalah ...
 - a. $V = s \times s$
 - ~~b. $V = \pi \times r \times r \times t$~~
 - c. $V = p \times l \times t$
 - d. $V = s \times s \times s$

Perhatikan gambar berikut untuk mengisi soal nomor 4 – 6



4. Volume gambar nomor I adalah ...
 - a. 343 cm^3
 - ~~b. 512 cm^3~~
 - c. 1.000 cm^3
 - d. 729 cm^3

10. Panjang sisi kubus nomor II adalah ...

- ~~a. 7 cm~~
b. 9 cm

- c. 11 cm
d. 15 cm

11. Panjang sisi kubus nomor III adalah ...

- ~~a. 17~~
b. 16

- c. 14
d. 13

12. Rumus untuk mencari volume balok adalah ...

a. $V = P \times l$

c. $V = P \times a \times t$

~~b. $V = P \times l \times t$~~

d. $V = r \times a \times t$

13. Balok adalah bangun ruang yang sisinya paling banyak berbentuk ...

a. Segi empat

c. Lingkaran

~~b. Layang-layang~~

d. Persegi panjang

14. Balok mempunyai jumlah rusuk sebanyak ...

- ~~a. 12 buah~~
b. 15 buah

- c. 6 buah
d. 8 buah

15. Perbedaan antara balok dan kubus di antaranya adalah...

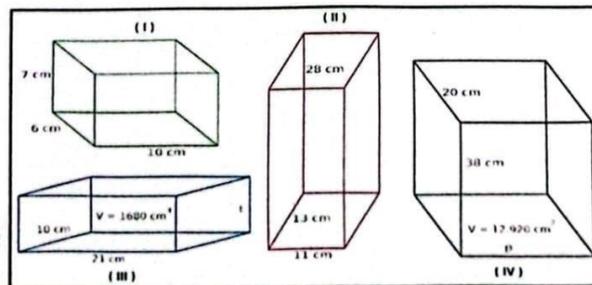
a. Jumlah sisinya

c. Jumlah rusuknya

~~b. Besar sudut-sudutnya~~

d. Bentuk sisi-sisinya

Perhatikan gambar berikut ini untuk menjawab soal nomor 16 – 19



16. Volume balok pada gambar nomor I adalah
- a. 430 cm^3
 - b. 210 cm^3
 - c. 480 cm^3
 - d. ~~420 cm^3~~
17. Volume balok pada gambar nomor II adalah
- a. 4.004 cm^3
 - b. 4.324 cm^3
 - c. ~~8.024 cm^3~~
 - d. 4.125 cm^3
18. Volume balok pada gambar nomor III adalah
- a. 6 cm
 - b. 7 cm
 - c. 8 cm
 - d. ~~9 cm~~
19. Panjang balok pada gambar nomor IV adalah
- a. 15 cm
 - b. 27 cm
 - c. ~~17 cm~~
 - d. 25 cm
20. Volume sebuah balok adalah 5 kali volume kubus. Jika Panjang sisi kubus adalah 10 cm. Maka volume balok tersebut adalah ...
- a. ~~500 cm^3~~
 - b. 5.000 cm^3
 - c. 5.000 dm^3
 - d. 50.000 cm^3

Kunci Jawaban

1. BONUS
2. C
3. BONUS
4. C
5. B
6. C
7. A
8. A
9. A
10. A
11. A
12. B
13. B
14. A
15. B
16. A
17. C
18. C
19. C
20. C

Lampiran 7 Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Lembar Observasi Aktifitas Siswa Dalam Tindakan Penelitian Pembelajaran Matematika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Magic Ball*

Nama Siswa : *Rehan*

Kelas/ Semester : 5/ II

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Unsur dan Volume Bangun Ruang (Kubus dan Balok)

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (v) pada salah satu angka 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), 4

(sangat baik) sesuai pernyataan-pernyataan berikut :

No	Item Instrumen	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa mengikuti undian untuk membentuk kelompok.				√
2	Siswa membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik.			√	
3	Siswa mendapat identitas kelompok.			√	
4	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan tentang unsur dan volume bangun ruang (kubus dan balok).			√	
5	Siswa dibagikan 6 bola setiap kelompok.			√	
6	Siswa bekerjasama dengan kelompok untuk membuat 3 soal dan jawabannya pada kertas yang berbeda.			√	
7	Siswa melakukan permainan menggunakan media <i>Magic Ball</i> dengan percaya diri.			√	
8	Siswa mengumpulkan bola yang berisi soal dan jawaban dengan warna yang sama.			√	
9	Siswa mencari bola soal dan bola jawaban yang telah di acak guru dengan tepat.			√	
10	Siswa mengidentifikasi masalah matematika yang di temukan dengan teliti.		√		
11	Siswa memecahkan masalah Bersama kelompok dengan toleransi.		√		
12	Siswa mempresentasikan hasil temuannya dengan berani.		√		
13	Siswa mengkonfirmasi jawaban bersama guru.			√	
14	Siswa di bagikan soal evaluasi.			√	
15	Siswa mengumpulkan hasil pengerjaan soal evaluasi.			√	
Jumlah				43	

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Skor} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100 \\
 &= \frac{43}{60} \times 100 \\
 &= 72
 \end{aligned}$$

**Lembar Observasi Aktifitas Siswa Dalam Tindakan Penelitian Pembelajaran
Matematika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Make A Match*
Berbantuan Media *Magic Ball***

Nama Siswa : *KeySa*
 Kelas/ Semester : 5/ II
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Unsur dan Volume Bangun Ruang (Kubus dan Balok)

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (v) pada salah satu angka 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), 4 (sangat baik) sesuai pernyataan-pernyataan berikut :

No	Item Instrumen	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa mengikuti undian untuk membentuk kelompok.			✓	
2	Siswa membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik.			✓	
3	Siswa mendapat identitas kelompok.			✓	
4	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan tentang unsur dan volume bangun ruang (kubus dan balok).			✓	
5	Siswa dibagikan 6 bola setiap kelompok.			✓	
6	Siswa bekerjasama dengan kelompok untuk membuat 3 soal dan jawabannya pada kertas yang berbeda.			✓	
7	Siswa melakukan permainan menggunakan media <i>Magic Ball</i> dengan percaya diri.			✓	
8	Siswa mengumpulkan bola yang berisi soal dan jawaban dengan warna yang sama.			✓	
9	Siswa mencari bola soal dan bola jawaban yang telah di acak guru dengan tepat.			✓	
10	Siswa mengidentifikasi masalah matematika yang di temukan dengan teliti.		✓		

11	Siswa memecahkan masalah Bersama kelompok dengan toleransi.			✓	
12	Siswa mempresentasikan hasil temuannya dengan berani.			✓	
13	Siswa mengkonfirmasi jawaban bersama guru.				✓
14	Siswa di bagikan soal evaluasi.				✓
15	Siswa mengumpulkan hasil pengerjaan soal evaluasi.				✓
Jumlah					

$$\begin{aligned} \text{Persentase Skor} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100 \\ &= \frac{42}{60} \times 100 \\ &= 70 \end{aligned}$$

**Lembar Observasi Keterampilan Guru Dalam Tindakan Penelitian
Pembelajaran Matematika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran
Make A Match Berbantuan Media *Magic Ball***

Nama Sekolah : SD Negeri Rapah 02
 Kelas/ Semester : 5/ II
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Unsur dan Volume Bangun Ruang (Kubus dan Balok)

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (v) pada salah satu angka 1 (kurang), 2 (cukup), 3(baik), 4 (sangat baik) sesuai pernyataan-pernyataan berikut :

No	Item Instrumen	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru membagikan undian untuk membentuk kelompok.			√	
2	Guru meminta peserta didik membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik.			√	
3	Guru memberikan identitas kelompok.			√	
4	Guru menjelaskan tentang unsur dan volume bangun ruang (kubus dan balok).			√	
5	Guru membagikan 6 bola setiap kelompok.		√		
6	Guru membimbing peserta didik bekerjasama dengan kelompok untuk membuat 3 soal dan jawabannya pada kertas yang berbeda.		√		
7	Guru memfasilitasi peserta didik melakukan permainan menggunakan media <i>Magic Ball</i> dengan percaya diri.			√	

8	Guru mengumpulkan bola yang berisi soal dan jawaban dengan warna yang sama.		√		
9	Guru membimbing peserta didik mencari bola soal dan bola jawaban yang telah di acak guru dengan tepat.			√	
10	Guru memfasilitasi peserta didik mengidentifikasi masalah matematika yang di temukan dengan teliti.		√		

11	Guru membimbing peserta didik memecahkan masalah Bersama kelompok dengan toleransi.		√		
12	Guru memfasilitasi peserta didik mempresentasikan hasil temuannya dengan berani.		√		
13	Guru mengkonfirmasi jawaban bersama guru.			√	
14	Guru membagikan soal evaluasi.			√	
15	Guru mengumpulkan hasil pengerjaan soal evaluasi.			√	
Jumlah					54

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Skor} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100 \\
 &= \frac{54}{60} \times 100 \\
 &= 90
 \end{aligned}$$

Banyubiru, 11 Mei 2023

Observer



Arif Nur Ichwan, S.Pd

NIP. 198710112022211002

Lembar Observasi Keterampilan Guru Dalam Tindakan Penelitian
Pembelajaran Matematika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran
Make A Match Berbantuan Media Magic Ball

Nama Sekolah : SD Negeri Rapah 02
 Kelas/ Semester : 5/ II
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Unsur dan Volume Bangun Ruang (Kubus dan Balok)

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (v) pada salah satu angka 1 (kurang), 2 (cukup), 3(baik), 4 (sangat baik) sesuai pernyataan-pernyataan berikut :

No	Item Instrumen	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru membagikan undian untuk membentuk kelompok.			√	
2	Guru meminta peserta didik membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik.				√
3	Guru memberikan identitas kelompok.				√
4	Guru menjelaskan tentang unsur dan volume bangun ruang (kubus dan balok).			√	
5	Guru membagikan 6 bola setiap kelompok.				√
6	Guru membimbing peserta didik bekerjasama dengan kelompok untuk membuat 3 soal dan jawabannya pada kertas yang berbeda.			√	
7	Guru memfasilitasi peserta didik melakukan permainan menggunakan media <i>Magic Ball</i> dengan percaya diri.				√

8	Guru mengumpulkan bola yang berisi soal dan jawaban dengan warna yang sama.				√
9	Guru membimbing peserta didik mencari bola soal dan bola jawaban yang telah di acak guru dengan tepat.				√

10	Guru memfasilitasi peserta didik mengidentifikasi masalah matematika yang di temukan dengan teliti.				√
11	Guru membimbing peserta didik memecahkan masalah Bersama kelompok dengan toleransi.				√
12	Guru memfasilitasi peserta didik mempresentasikan hasil temuannya dengan berani.				√
13	Guru mengkonfirmasi jawaban bersama guru.				√
14	Guru membagikan soal evaluasi.				√
15	Guru mengumpulkan hasil pengerjaan soal evaluasi.				√
Jumlah					57

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100 \\
 \text{Skor} &= \frac{57}{60} \times 100 \\
 &= 95
 \end{aligned}$$

Banyubiru, 16 Mei 2023

Observer



Arif Nur Ichwan, S.Pd

NIP. 198710112022211002

Lembar Observasi Keterampilan Peserta didik Dalam Tindakan Penelitian
Pembelajaran Matematika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran
MakeA Match Berbantuan Media Magic Ball

Nama Sekolah : SD Negeri Rapah 02
 Kelas/ Semester : 5/ II
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Unsur dan Volume Bangun Ruang (Kubus dan Balok)

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (v) pada salah satu angka 1 (kurang), 2 (cukup), 3(baik), 4

(sangat baik) sesuai pernyataan-pernyataan berikut :

No	Item Instrumen	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik di bagikan undian untuk membentuk kelompok.			√	
2	Peserta didik membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik.			√	
3	Peserta didik mendapat identitas kelompok.			√	
4	Peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan tentang unsur dan volume bangun ruang (kubus dan balok).		√		
5	Peserta didik dibagikan 6 bola setiap kelompok.			√	
6	Peserta didik bekerjasama dengan kelompok untuk membuat 3 soal dan jawabannya pada kertas yang berbeda.			√	

7	Peserta didik melakukan permainan menggunakan media Magic Ball dengan percaya diri.			√	
8	Peserta didik mengumpulkan bola yang berisi soal dan jawaban dengan warna yang sama.			√	

9	Peserta didik mencari bola soal dan bola jawaban yang telah di acak guru dengan tepat.			√	
10	Peserta didik mengidentifikasi masalah matematika yang di temukan dengan teliti.		√		
11	Peserta didik memecahkan masalah Bersama kelompok dengan toleransi.			√	
12	Peserta didik mempresentasikan hasil temuannya dengan berani.			√	
13	Peserta didik mengkonfirmasi jawaban bersama guru.			√	
14	Peserta didik di bagikan soal evaluasi.			√	
15	Peserta didik mengumpulkan hasil pengerjaan soal evaluasi.			√	
Jumlah					43

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100 \\
 \text{Skor} &= \frac{43}{60} \times 100 \\
 &= 71
 \end{aligned}$$

Banyubiru, 11 Mei 2023

Observer


Anita Sari

NIM. 19320074

Lembar Observasi Keterampilan Peserta didik Dalam Tindakan Penelitian
Pembelajaran Matematika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran
MakeA Match Berbantuan Media Magic Ball

Nama Sekolah : SD Negeri Rapah 02
 Kelas/ Semester : 5/ II
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Unsur dan Volume Bangun Ruang (Kubu dan Balok)

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (v) pada salah satu angka 1 (kurang), 2 (cukup), 3(baik), 4 (sangat baik) sesuai pernyataan-pernyataan berikut :

No	Item Instrumen	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik di bagikan undian untuk membentuk kelompok.			√	
2	Peserta didik membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik.				√
3	Peserta didik mendapat identitas kelompok.				√
4	Peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan tentang unsur dan volume bangun ruang (kubus dan balok).			√	
5	Peserta didik dibagikan 6 bola setiap kelompok.			√	
6	Peserta didik bekerjasama dengan kelompok untuk membuat 3 soal dan jawabannya pada kertas yang berbeda.			√	

7	Peserta didik melakukan permainan menggunakan media Magic Ball dengan percaya diri.			√	
8	Peserta didik mengumpulkan bola yang berisi soal dan jawaban dengan warna yang sama.				√
9	Peserta didik mencari bola soal dan bola jawaban yang telah di acak guru dengan tepat.			√	

10	Peserta didik mengidentifikasi masalah matematika yang di temukan dengan teliti.			√	
11	Peserta didik memecahkan masalah Bersama kelompok dengan toleransi.				√
12	Peserta didik mempresentasikan hasil temuannya dengan berani.				√
13	Peserta didik mengkonfirmasi jawaban bersama guru.				√
14	Peserta didik di bagikan soal evaluasi.			√	
15	Peserta didik mengumpulkan hasil pengerjaan soal evaluasi.				√
Jumlah					52

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100 \\
 \text{Skor} &= \frac{52}{60} \times 100 \\
 &= 86
 \end{aligned}$$

Banyubiru, 16 Mei 2023

Observer


Anita Sari

NIM. 19320074

Lampiran 10 Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

[4]

HASIL BELAJAR Pra-SIKLUS, SIKLUS I DAN II										
No	Nama siswa	Nilai Pra-Siklus	Nilai Siklus I		Total Skor	Rata-rata	Nilai Siklus II		Total Skor	Rata-rata
			Kel	Ind			Kel	Ind		
1	A. R.	60	75	70	145	72.5	75	90	163	81.5
2	A. R. R.	65	75	75	145	72.5	75	90	163	81.5
3	A. R.	75	70	75	140	70	70	90	158	79
4	A.S.Q.	60	66	100	166	83	66	90	176	88
5	A.R.H.	60	73	65	138	69	73	65	161	80.5
6	D.A.A.	80	71	65	137	68.5	71	68	140	70
7	D.P.	65	61	80	161	81	61	90	171	86
8	D.A.S.	80	75	70	145	72.5	75	90	163	81.5
9	D.K.A.	75	78	80	158	79	78	90	168	84
10	K.T.S.	80	75	70	145	72.5	75	90	163	81.5
11	I.A.N.	65	75	75	145	72.5	75	90	163	81.5
12	M.A.M.	60	71	65	151	76	71	90	161	81
13	M.R.S.	65	79	65	144	72	79	65	167	83.5
14	N.R.R.	80	78	65	143	71.5	78	65	166	83
15	R.A.S.	60	78	65	143	71.5	78	65	166	83
16	S.D.S.	80	68	90	178	89	68	90	178	89
17	Z.M.	60	66	75	166	83	66	90	176	88
Nilai Minimal		60		65				68		
Nilai Maksimal		80		100				90		
Total		1170		1255				1490		
Rata-Rata		68,82		73,5				87,65		

Mengetahui

Guru Kelas



Niuk Juniati S.Pd SD

NIP.196906081994012004

Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Siklus I Pertemuan 1



1. PEMBAGIAN KELOMPOK DENGAN UNDIAN



2. MEMPEROLEH IDENTITAS KELOMPOK



3. MENYIMAK PENJELASAN GURU

Siklus I Pertemuan 2



1. GURU MEMBAGI PESERTA DIDIK DALAM KELOMPOK



2. MEMBUAT SOAL DAN JAWABAN SEJUMLAH KELOMPOK



3. MEMASUKKAN SOAL DAN JAWABAN KEDALAM BOLA



4. MENGUMPULKAN BOLA KEDALAM KARDUS SECARA ACAK

Siklus I Pertemuan 3



1. MENGIDENTIFIKASI MASALAH



2. MEMECAHKAN MASALAH BERSAMA KELOMPOK



3. MENYELESAIKAN PERMASALAHAN



4. EVALUASI



5. PRESENTASI

Siklus II Pertemuan 1

- 1. PEMBAGIAN KELOMPOK DENGAN UNDIAN**



- 2. MEMPEROLEH IDENTITAS KELOMPOK**



- 3. MENYUSUN PERENCANAAN**



- 4. MENYIMAK PENJELASAN GURU**

Siklus II Pertemuan 2



1. GURU MEMBIMBING PESERTA DIDIK DALAM BERKELOMPOK



2. MEMBUAT SOAL DAN JAWABAN SEJUMLAH KELOMPOK



3. MEMASUKKAN SOAL DAN JAWABAN KEDALAM BOLA



4. MENGUMPULKAN BOLA KEDALAM KARDUS SECARA ACAK



5. MENGAMBIL BOLA YANG TELAH DIACAK OLEH GURU ANTARA BOLA SOAL DAN JAWABAN

Siklus II Pertemuan 3



**1. MENGIDENTIFIKASI
MASALAH**



**2. MEMECAHKAN
MASALAH BERSAMA
KELOMPOK**



**3. MENYELESAIKAN
PERMASALAHAN**



4. PRESENTASI



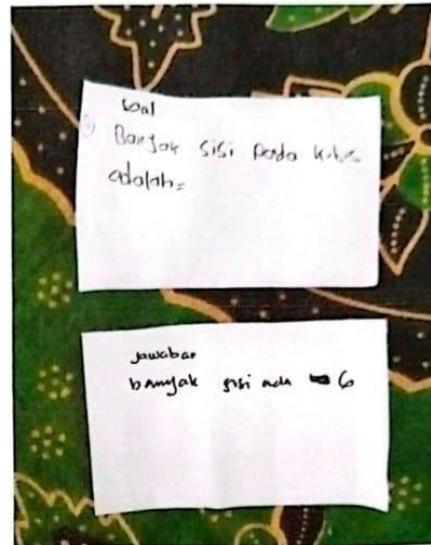
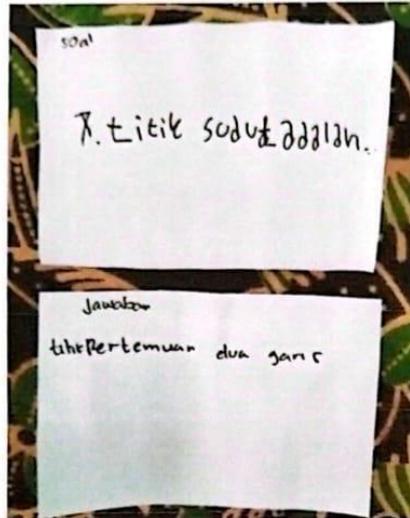
5. EVALUASI



**6. MENGUMPULKAN
HASIL EVALUASI**

FOTO SOAL DALAM BOLA

SOAL



BOLA



Daftar Riwayat Hidup



Anita sari, lahir di Kabupaten Semarang, 24 Januari 1987. Anak ke 1 dari 3 saudara ini lahir daripasangan suami istri Bapak Pinidi Haryoto (Alm) dan IbuHj.Sugiyati. Ia tinggal di Dusun Randusari RT 03 RW 05 Kecamatan Banyubiru Kabupaten Semarang.

Ia menyelesaikan pendidikan SD pada tahun 1993 di SD Negeri Banyubiru06 dan lulus pada tahun 1999, SMP N Banyubiru 2 lulus pada tahun 2002, SMA Sudirman Ambarawa lulus tahun 2005.

Setelah lulus dari SMA ia berniat untuk melanjutkankuliah disalah satu Universitas. Akhirnya pada tahun 2011, ia memutuskan untuk menempuh pendidikan di Universitas Terbuka Program Study Ilmu Perpustakaan, dengan sejalannya waktu pendidikan guru sekolah dasar semakin dicari, ia memutuskan untuk menempuh kembali pendidikan di Universitas Ulum Islamic Centre Sudirman dan mengambil program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).