

## BAB IV

### HASIL DAN ANALISIS DATA PENELITIAN

#### A. Validasi Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan lembar observasi, angket, dan soal tes. Lembar observasi terdiri dari kemampuan guru dan aktivitas siswa yang berisi indikator selama pembelajaran dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Angket terdiri dari 10 pertanyaan yang dikonsultasikan ke dosen pembimbing dan divalidasi. Soal tes terdiri dari 4 soal uraian dan soal ke 4 terdiri dari 2 pertanyaan yang dikonsultasikan ke dosen pembimbing dan divalidasi. Sedangkan untuk perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru matematika MTs Nurul Huda Sedati termasuk dalam kategori yang baik dan bisa digunakan.

#### B. Jadwal Penelitian

Penelitian dilakukan di MTs Nurul Huda Sedati pada kelas VIII-1 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pertemuan dilakukan 1 kali dengan durasi 45 menit. Sebelumnya peneliti telah berkoordinasi dengan pihak sekolah dalam rangka dilaksanakannya penelitian.

**Tabel 4.1 Jadwal Penelitian**

No	Hari,tanggal	Kegiatan
1	25 nopember 2021	Meminta izin dan menyerahkan surat untuk mengadakan penelitian ke MTs Nurul Huda Sedati
2	27 nopember 2021	Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i> dan diakhir pembelajaran siswa diberi angket dan soal tes

### C. Hasil Analisis Data

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian yang disertai analisis data. Adapun data yang disajikan dalam analisis data penelitian adalah sebagai berikut:

#### 1. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Pengambilan data tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dilakukan oleh satu orang pengamat dalam satu kali pengamatan atau satu pertemuan. Hasil pengamatan ditulis pada Tabel 4.2.

**Tabel 4.2**

#### Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Nil	RK	Kat
I	Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan berdoa terlebih dahulu.	4	2,71	B
	Guru mengecek kehadiran siswa dan meminta setiap siswa untuk menyiapkan perlengkapan yang di perlukan.	2		
	Guru menanamkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti proses belajar.	2		
	Guru mengingatkan pembelajaran siswa di pertemuan sebelumnya tentang luas permukaan dan volume kubus dan balok.	3		

No	Aspek yang diamati	Nil	RK	Kat
	Guru memotivasi siswa tentang pentingnya mempelajari materi luas permukaan dan volume kubus dan balok dalam kehidupan sehari-hari.	2		
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan materi yang akan dipelajari.	3		
	Untuk mendorong rasa ingin tahu siswa, guru memberikan ilustrasi tentang permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume kubus dan balok.	3		
II	Guru membentuk kelompok untuk berdiskusi. Tiap kelompok terdiri dari 4 – 5 siswa.	3	3,66	B
	Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi satu bagian soal dan bagian lainnya jawaban.	4		
	Siswa diberi petunjuk cara melakukan tata cara pelaksanaan kegiatan <i>Make A Match</i> .	4		
	Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.	4		
	Tiap siswa memikirkan jawaban/soal yang cocok dari kartu yang di pegang.	4		
	Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda, demikian seterusnya.	4		
	Setelah permainan selesai guru membagikan soal kepada siswa.	4		
	Setiap siswa mengerjakan soal yang telah diberikan.	4		
	Secara bergantian perwakilan siswa mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas.	2		
III	Guru meminta seluruh siswa yang tidak presentasi untuk mengevaluasi hasil pekerjaan siswa yang presentasi apabila ada kesalahan.	2	2,4	B
	Guru meminta setiap siswa memberi nilai hasil pekerjaan setiap siswa yang maju dari 1 – 5.	2		
	Guru mengoreksi jawaban dari semua siswa. Apabila ada kesalahan guru membenarkan jawaban yang salah kepada siswa.	3		
	Guru memberikan hadiah/reward kepada kelompok yang paling aktif.	3		
	Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan serta memberikan penguatan kepada siswa.	2		

No	Aspek yang diamati	Nil	RK	Kat
VI	Guru meminta siswa mengisi angket tentang respons pembelajaran hari ini.	4	3	B
	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari hari ini.	2		
	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan agar siswa tetap belajar di rumah.	3		
	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam.	3		
Rata-rata keseluruhan			2,94	B

Keterangan :

Nil = Nilai

RK = Rata-rata tiap kategori

Kat = Kategori

B = Baik

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* sebesar 2,94. Nilai tersebut mendekati skor tertinggi yaitu 4, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* termasuk dalam kategori baik.

## 2. Aktivitas Siswa

Data tentang aktivitas siswa diambil dari pengamatan yang dilakukan oleh satu orang pengamat. Presentase hasil pengamatan aktivitas



siswa selama kegiatan pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* dirangkum pada Tabel 4.3 berikut.

**Tabel 4.3**

**Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran**

No	Aspek yang diamati	Nil	RK	Kat
I	Siswa menjawab salam dan berdoa terlebih dahulu.	4	2,43	B
	Siswa mendengarkan guru saat mengecek kehadiran siswa dan setiap siswa menyiapkan perlengkapan yang di perlukan.	2		
	Siswa mendengarkan guru saat menanamkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti proses belajar.	2		
	Siswa mengingat pembelajaran di pertemuan sebelumnya tentang luas permukaan dan volume kubus dan balok.	2		
	Siswa mendengarkan guru saat memotivasi tentang pentingnya mempelajari materi luas permukaan dan volume kubus dan balok dalam kehidupan sehari-hari.	2		
	Siswa mendengarkan guru saat menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan materi yang akan dipelajari.	3		
	Siswa mendengarkan saat guru mendorong rasa ingin tahu siswa, guru memberikan ilustrasi tentang permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume kubus dan balok.	2		
	Siswa membentuk kelompok untuk berdiskusi. Tiap kelompok terdiri dari 4 – 5 siswa.	3		
II	Siswa mendapatkan beberapa kartu yang berisi satu bagian soal dan bagian lainnya jawaban.	4	3,66	B
	Siswa diberi petunjuk cara melakukan tata cara pelaksanaan kegiatan <i>Make A Match</i> .	4		
	Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.	4		
	Tiap siswa memikirkan jawaban/soal yang cocok dari kartu yang di pegang.	4		

No	Aspek yang diamati	Nil	RK	Kat
	Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda, demikian seterusnya.	4		
	Setelah permainan selesai guru membagikan soal kepada siswa.	4		
	Setiap siswa mengerjakan soal yang telah diberikan.	4		
	Secara bergantian perwakilan siswa mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas.	2		
III	Seluruh siswa yang tidak presentasi untuk mengevaluasi hasil pekerjaan siswa lain yang presentasi apabila ada kesalahan.	2	2,4	B
	Setiap siswa memberi nilai hasil pekerjaan setiap siswa yang maju dari 1 – 5.	2		
	Siswa mendengarkan guru saat guru mengoreksi jawaban dari semua siswa. Apabila ada kesalahan guru membenarkan jawaban yang salah kepada siswa.	3		
	Siswa mendapatkan hadiah/reward kepada kelompok yang paling aktif.	3		
	Siswa diminta untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan serta memberikan penguatan kepada siswa.	2		
VI	Siswa mengisi angket tentang respons pembelajaran hari ini.	4	3	B
	Siswa diminta untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajarinya hari ini.	2		
	Siswa mendengarkan guru saat guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar di rumah.	3		
	Siswa mendengarkan guru saat guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam.	3		
Rata-rata keseluruhan			2,87	B

Keterangan :

Nil = Nilai

RK = Rata-rata tiap kategori

Kat = Kategori

B = Baik

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa dari seluruh kategori aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,87. Nilai tersebut mendekati nilai tertinggi yaitu 4, sehingga masuk dalam kategori baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa tergolong dalam kategori aktif.

### 3. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Data tentang respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran diperoleh dari angket yang dibagikan kepada siswa setelah berakhirnya proses pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match*. Hasil respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* dirangkum pada Tabel 4.4 berikut.

**Tabel 4.4**

#### **Hasil Respons Siswa Terhadap Kegiatan Pembelajaran**

Tujuan	No	Pertanyaan	Respon Siswa (%)	
			Ya	Tidak
Ketertarikan siswa	1	Pembelajaran menggunakan kartu merupakan sesuatu yang menyenangkan.	100%	0%
	2	Saya lebih suka belajar dengan permainan kartu.	100%	0%
Kemenarikan	3	Desain permainan kartu sangat menarik.	100%	0%
	4	Cara bermain dalam permainan kartu sangat menarik.	100%	0%
Kejelasan	5	Petunjuk cara bermain dalam permainan kartu mudah dipahami	100%	0%

Tujuan	No	Pertanyaan	Respon Siswa (%)	
			Ya	Tidak
Semangat untuk belajar matematika	6	Bahasa yang digunakan dalam permainan kartu mudah dipahami.	100%	0%
	7	Saya senang mendapatkan soal atau jawaban yang terdapat dalam permainan kartu.	91,66%	8,33%
	8	Belajar matematika dengan menggunakan permainan kartu sangat menyenangkan.	100%	0%
Belajar matematika	9	Permainan kartu dapat meningkatkan semangat saya dalam belajar.	91,66%	8,33%
	10	Permainan kartu membuat saya tertarik untuk belajar matematika	45,83%	54,16%
Rata-rata			92,91%	7,08%

Berdasarkan Tabel 4.4 secara keseluruhan diperoleh hasil, yaitu presentase rata-rata respons positif siswa sebesar 92,91% yang lebih besar dari presentase rata-rata respon negatif siswa yang hanya 7,08%. Perolehan respon positif siswa yang mendekati skor tertinggi yaitu 100 % menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* adalah positif.

#### 4. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Data ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes belajar yang diberikan setelah pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* pada materi Bangun Ruang Sisi Datar selesai dilaksanakan. Tes hasil belajar siswa dilaksanakan pada pertemuan terakhir.

Ringkasan hasil tes belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut:



Tabel 4.5

## Hasil Tes Belajar Siswa Kelas VIII – 1 MTs Nurul Huda

No	Nama Siswa	Skor Tes Hasil Belajar	Keterangan
1	Amelia	100	Tuntas
2	Ardabilly	100	Tuntas
3	Bagas	95	Tuntas
4	Bilbina	100	Tuntas
5	Elsa	90	Tuntas
6	Ely	95	Tuntas
7	Emma	95	Tuntas
8	Farel	95	Tuntas
9	Farina	100	Tuntas
10	Fennisa	95	Tuntas
11	Hadziqa	100	Tuntas
12	Kevin	95	Tuntas
13	Andhika	100	Tuntas
14	Jauhar	100	Tuntas
15	Mia	95	Tuntas
16	Zelvy	75	Tuntas
17	Lutfi	100	Tuntas
18	Raihan	100	Tuntas
19	Vio	100	Tuntas
20	Nabil	100	Tuntas
21	Nasywa	45	Tidak Tuntas
22	Silvi	45	Tidak Tuntas
23	Sultan	50	Tidak Tuntas
24	Zahra	55	Tidak Tuntas

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan Belajar Klasikal} &= \frac{20}{24} \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Berdasarkan Tabel 4.5 diperoleh data presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 85%. Nilai tersebut mendekati skor tertinggi yaitu 100%, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* pada materi Bangun Ruang Sisi Datar berada dalam kategori tuntas.

Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan oleh pengamat, yaitu data pengelolaan pembelajaran, aktivitas siswa, respon siswa, dan ketuntasan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, maka selanjutnya dapat ditentukan ketercapaian efektivitas penggunaan metode *make a match* dalam pembelajaran matematika pada materi Bangun Ruang Sisi Datar. Daftar efektivitas metode *make a match* dalam pembelajaran matematika pada materi Bangun Ruang Sisi Datar dirangkum pada Tabel 4.5.

**Tabel 4.6**

**Pencapaian Efektivitas Metode *Make A Match***

<b>No</b>	<b>Aspek yang diamati</b>	<b>simpulan</b>
1	Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan metode <i>make a match</i>	Baik
2	Aktivitas siswa selama pembelajaran matematika menggunakan metode <i>make a match</i>	Aktif
3	Respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan metode <i>make a match</i>	Positif
4	Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada pembelajaran matematika menggunakan metode <i>make a match</i>	Tuntas

Berdasarkan Tabel 4.6, dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII-1 MTs. Nurul Huda Sedati dikatakan efektif karena sudah sesuai dengan syarat efektivitas pembelajaran, yaitu sudah terpenuhinya paling sedikit tiga dari empat aspek yang ditentukan dengan syarat satu dan empat harus dipenuhi.

## **D. Pembahasan**

### **1. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran**

Sebelum melakukan pembelajaran tahap persiapan hal ini meliputi RPP, penguasaan konsep terhadap materi yang akan diajarkan, penyediaan sumber dan media pembelajaran yang digunakan, serta model pembelajaran yang akan digunakan, dan lain-lain. Hal-hal tersebut telah dipersiapkan dengan baik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

Kegiatan awal yaitu tahap pendahuluan, apersepsi, dan informasi tujuan. Pada kegiatan awal rata-rata nilai yang dicapai adalah 2,71 sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam menyampaikan indikator pembelajaran, mengaitkan pelajaran sekarang dengan yang lalu, memotivasi dan menyiapkan siswa termasuk dalam kategori baik.

Selanjutnya pada tahap inti diperoleh nilai rata-rata 3,66 dan nilai rata-rata ini termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan kemampuan guru pada saat memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari dengan sangat baik. Dan pada saat memberikan contoh soal tentang materi yang dipelajari juga sangat baik.

Guru sudah sangat baik ketika mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar. Setelah siswa berkumpul dengan kelompoknya, guru mendemostrasikan penggunaan media permainan kartu dengan baik. Selanjutnya guru memantau kegiatan selama pembelajaran menggunakan kartu berlangsung dengan baik yaitu dengan cara berkeliling dari satu kelompok ke kelompok yang lain, serta ketika ada kelompok yang

membutuhkan bantuan dari guru, maka guru tidak segan-segan untuk memberikan bantuan pada kelompok yang membutuhkan. Pada kegiatan ini memperoleh nilai rata-rata 3,66 yang berarti telah dilaksanakan dengan baik.

Selanjutnya pada tahap evaluasi dan penilaian diperoleh nilai rata-rata 2,4. Hal tersebut ditunjukkan oleh kemampuan guru dalam menilai, mengavaluasi, dan menyimpulkan sudah baik.

Kegiatan akhir yaitu kemampuan guru dalam menyimpulkan dan menutup kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata 3 Berarti guru dapat mengakhiri kegiatan dengan baik, sehingga pembelajaran hampir sesuai rencana.

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* sebesar 2,94. Nilai tersebut mendekati skor tertinggi yaitu 4, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* termasuk dalam kategori baik.

## 2. Aktivitas Siswa

Sebelum melakukan pembelajaran tahap persiapan setiap siswa mendapatkan LKS dan contoh soal, penyediaan sumber dan media pembelajaran yang digunakan, serta model pembelajaran yang akan digunakan, dan lain-lain. Hal-hal tersebut telah dipersiapkan dengan baik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.



Kegiatan awal yaitu tahap pendahuluan, apersepsi, dan informasi tujuan. Pada kegiatan awal rata-rata nilai yang dicapai adalah 2,34 sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam mendengarkan guru menyampaikan indikator pembelajaran, mengaitkan pelajaran sekarang dengan yang lalu, memotivasi dan menyiapkan siswa termasuk dalam kategori baik.

Selanjutnya pada tahap inti diperoleh nilai rata-rata 3,66 dan nilai rata-rata ini termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan aktivitas pada saat diberi informasi mengenai materi yang akan dipelajari dengan sangat baik. Dan pada saat diberikan contoh soal tentang materi yang dipelajari juga sangat baik.

Siswa membentuk kelompok belajar, selanjutnya siswa berkumpul dengan kelompoknya, siswa mendengarkan guru mendemostrasikan penggunaan media permainan kartu dengan baik. Selanjutnya siswa mengerjakan sesuai instruksi guru, serta ketika ada kelompok yang kurang memahami isi kartu maka diperbolehkan bertanya. Pada kegiatan ini memperoleh nilai rata-rata 3,66 yang berarti telah dilaksanakan dengan baik.

Selanjutnya pada tahap evaluasi dan penilaian diperoleh nilai rata-rata 2,4. Hal tersebut ditunjukkan oleh aktivitas siswa dalam menilai, presentasi, dan menyimpulkan sudah baik.

Kegiatan akhir yaitu aktivitas siswa dalam menyimpulkan dan berdoa untuk menutup kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal tersebut dapat

dilihat dari nilai rata-rata 3 Berarti siswa dapat mengakhiri kegiatan dengan baik, sehingga pembelajaran hampir sesuai rencana.

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa dari seluruh kategori aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,87. Nilai tersebut mendekati nilai tertinggi yaitu 4, sehingga masuk dalam kategori baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa tergolong dalam kategori aktif.

### 3. Respons Siswa

Berdasarkan analisis respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dikemukakan sebelumnya, Tabel 4.4 menunjukkan bahwa permainan kartu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* siswa memberikan respons positif. Hal ini menunjukkan bahwa respons siswa terhadap perangkat pembelajaran menggunakan permainan kartu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memenuhi kriteria efektivitas. Dari data pada Tabel 4.4 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Ketertarikan siswa

Menurut siswa kelas VIII-1 pembelajaran yang menggunakan media kartu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan hal yang menarik, persentase yang diperoleh sebesar 100%. Dari variabel ini diketahui bahwa: a) permainan ini merupakan sesuatu yang menyenangkan adalah sebesar 100%, b) suka belajar dengan permainan kartu adalah 100%.

Pembelajaran yang menggunakan media kartu merupakan hal yang baru bagi mereka. Sehingga permainan ini membuat mereka tertarik dalam melakukan pembelajaran menggunakan media kartu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

## 2) Kemenarikan

Siswa kelas VIII-1 menganggap bahwa media kartu ini merupakan hal yang menarik, karena penampilan dan cara bermainnya tidak membuat siswa bosan ketika melakukan pembelajaran. Kemenarikan media yang digunakan dalam pembelajaran memperoleh persentase sebesar 100%. Dari variabel ini diketahui bahwa: a) penampilan/ desain permainan kartu sangat menarik adalah sebesar 100%, b) cara bermain dalam permainan kartu sangat menarik adalah 100%.

## 3) Kejelasan

Menurut siswa kelas VIII-1 kejelasan dari petunjuk cara permainan dan bahasa yang digunakan dalam permainan merupakan hal yang jelas. Besar prosentase dalam variabel kejelasan terhadap media kartu sebesar 100%. Dari variabel ini diketahui bahwa: a) petunjuk cara bermain dalam permainan ini mudah dipahami adalah 100%, b) bahasa yang digunakan dalam permainan mudah dipahami adalah 100%.

## 4) Semangat untuk belajar matematika

Siswa kelas VIII-1 menganggap bahwa pembelajaran yang menggunakan media kartu memberikan situasi yang menyenangkan

sehingga membuat semangat untuk belajar matematika. Dalam hal ini memperoleh persentase sebesar 95,83%. Dari variabel ini diketahui bahwa: a) senang mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam permainan kartu adalah sebesar 91,66%, b) belajar matematika dengan menggunakan permainan kartu sangat menyenangkan adalah 100%.

#### 5) Belajar matematika

Menurut siswa kelas VIII-1 penggunaan media kartu pada proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan tertarik untuk belajar. Persentase yang diperoleh sebesar 68,75%. Dari variabel ini diketahui bahwa: a) permainan kartu dapat meningkatkan semangat dalam belajar adalah sebesar 91,66%, b) permainan kartu membuat siswa tertarik untuk belajar adalah 45,83%.

Sedangkan secara keseluruhan diperoleh hasil, bahwa persentase rata-rata respons positif siswa sebesar 92,91% sedangkan persentase rata-rata respons negatif siswa sebesar 7,08%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu adalah positif.

#### 4. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa yang telah dikemukakan sebelumnya, Tabel 4.5 menunjukkan bahwa banyaknya siswa yang tuntas selama proses pembelajaran menggunakan media permainan kartu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* secara individu adalah 24 siswa. Selain itu juga siswa memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal,



persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 85%. Maka pembelajaran matematika dengan menggunakan media kartu pada materi bangun ruang sisi datar berada dalam kategori tuntas. Dengan demikian, ditinjau dari hasil belajar siswa, pembelajaran menggunakan media permainan kartu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memenuhi kriteria efektif.

Akan tetapi di lihat dari ketuntasan individu, terdapat empat rang siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran menggunakan media permainan kartu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, dengan nilai tes hasil belajar di bawah 65. Menurut pengamatan penulis, siswa yang tidak tuntas tersebut memang siswa yang kurang memperhatikan selama kegiatan pembelajaran dan terkesan tidak serius dalam mempelajari materi bangun ruang sisi datar. Hal inilah yang mungkin menjadi faktor penyebab tidak tuntasnya siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Program perbaikan atau remedial hendaknya diberikan oleh guru untuk membantu siswa mencapai kompetensi tersebut.

##### **5. Pembelajaran kooperatif tipe *make a match***

Pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. selama penelitian berlangsung pada awalnya siswa mengeluh saat guru memberi tahu bahwa jam ini pembelajaran matematika, tetapi setelah guru menjelaskan bahwa pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siswa berubah menjadi antusias untuk mengikuti pembelajaran matematika.

Tahapan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas yaitu dimulai dengan pembentukan kelompok kecil, membacakan langkah-langkah permainan, pembagian kartu, mencai kartu yang cocok, dan pengoreksian jawaban.

Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok kecil dan setiap kelompok beranggotakan 6 siswa, kemudian guru membagikan kartu kepada setiap kelompok. Setelah itu, guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk menemukan pasangannya. Setelah bertemu dengan pasangannya, siswa menunjukkan hasil diskusinya kepada guru. Setelah semua kelompok menunjukkan hasil ke guru, guru mengacak kartu untuk di bagikan ke siswa, harapannya siswa mendapat kartu yang berbeda.

Kegiatan selanjutnya yaitu siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru untuk menentukan hasil belajar. Di akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mengisi angket dan mengumpulkan tes hasil belajar.

#### **E. Diskusi Penelitian**

Pada penelitian ini terdapat kelemahan penelitian hal ini ditunjukkan kepada peneliti melakukan penilaian sebuah masalah berbentuk respons siswa, siswa tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan untuk belajar matematika sangat kurang. Sedangkan untuk hasil observasi siswa dan guru peneliti memiliki kekurangan observer untuk menilai lembar observasi siswa dan guru.

Berdasarkan dua hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kelemahan penelitian ini yaitu pada observernya yang kurang. Menurut Astuti, idrus, dan yennita (2018) bahwa Peneliti dibantu oleh 2 observer yang bertugas untuk

memberikan penilaian atas keterlaksanaan tiap tahapan pembelajaran model *Discovery Learning*. Hal ini disadari oleh peneliti ketika memilih observer yang seharusnya dua orang, tetapi peneliti hanya bisa mendapatkan satu orang observer untuk menilai lembar observasi siswa dan guru.

Fitria (2017) mengemukakan bahwa Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus dimana dalam tiap siklus meliputi dua kali pertemuan pada kurikulum IPA dengan kompetensi dasar untuk materi sifat-sifat benda. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti hanya mendapatkan satu kali pertemuan dikarenakan waktu penelitian mendekati waktu UAS dan setelah UAS siswa libur tengah semester, hal ini disesali oleh peneliti yang hanya mendapatkan satu kali pertemuan.

