

BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran *Make A Match*

Desain pembelajaran yang berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan kegiatan belajar agar hasil yang diharapkan dapat tercapai. Dalam pelaksanaannya, model ini mencakup tahapan atau prosedur yang perlu dilaksanakan oleh guru agar siswa memperoleh pengalaman pendidikan yang menggugah pemahaman dan memaksimalkan potensi. Selain itu, model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman dalam merancang kurikulum, menyusun materi ajar, serta mengarahkan proses belajar mengajar di kelas atau lingkungan pendidikan lainnya. Dengan adanya model ini, pembelajaran dapat berlangsung secara lebih terstruktur dan terarah, sehingga mampu meningkatkan pemahaman serta pemanfaatan potensi siswa melalui partisipasi dalam kegiatan belajar (Tabrani & Amin, 2023).

Rancangan pembelajaran yang diterapkan sangat menentukan efektivitas dan kualitas pengajaran dan efektivitas pelaksanaan proses belajar mengajar. Merujuk pada definisi KBBI, istilah “model” dipahami sebagai pola, teladan, atau pedoman yang dijadikan landasan dalam menciptakan suatu hasil atau produk. Sementara kata “pembelajaran” diartikan sebagai proses atau aktivitas belajar. Secara keseluruhan, model pembelajaran dapat dipahami sebagai acuan atau pola interaksi didaktis yang dipilih guru dalam rangka mencapai hasil belajar sesuai kurikulum (Tabrani & Amin, 2023).

Model pembelajaran merupakan perpaduan antara pendekatan, rancangan pelatihan dan metode penyampaian materi yang dipakai dalam kelas. Pada penerapannya, model pembelajaran bersifat fleksibel, memungkinkan guru untuk menyusun dan mengorganisasikan materi sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, guru memiliki kebebasan dalam mengatur pembelajaran agar lebih dinamis dan efektif. Selain itu, model pembelajaran juga mencakup berbagai elemen penting seperti tujuan, langkah-langkah pembelajaran, lingkungan belajar, serta sistem pengelolaannya. Semua elemen ini bekerja secara terintegrasi untuk menciptakan aktivitas belajar yang bermakna dan dirancang secara sistematis agar hasil pembelajaran siswa lebih unggul (Suprihatiningrum, 2016). Pada setiap elemen-elemen tersebut berperan secara terintegrasi untuk menciptakan proses pembelajaran yang dapat memprioritaskan prestasi dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara kreatif oleh guru adalah pendekatan *Make A Match* untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Metode ini dirancang agar selaras dengan karakter dan kebutuhan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan berdampak. Dalam praktiknya, pembelajaran dilakukan melalui aktivitas mengaitkan kartu soal dengan kartu jawaban dalam tempo singkat. Siswa yang berhasil mencocokkan pasangan dengan tepat akan memperoleh poin sebagai bentuk penghargaan terhadap upaya mereka. Selain mempermudah siswa dalam

memahami pelajaran dengan cara yang menggembirakan, strategi ini juga meningkatkan respons cepat dan kekompakan dalam kegiatan belajar (Wijanarko, 2017). Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan pendekatan yang mendorong kerja sama antarsiswa dalam sebuah kelompok untuk menyelesaikan tugas, memecahkan permasalahan, atau mencapai tujuan pembelajaran bersama (R. S. Nurhidayah et al., 2017). Selain itu, menurut Fauhah & Rosy (2021) model ini mengintegrasikan aktivitas permainan edukatif berupa pencocokan pasangan kartu soal dan jawaban sebagai sarana siswa untuk menjawab pertanyaan dalam proses belajar yang menarik serta mendorong interaksi antara guru dan murid.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu pendekatan yang menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam mencari pasangan kartu yang berisi soal dan jawaban. Strategi pembelajaran ini mengutamakan interaksi dan kerja tim antar peserta didik, dimana siswa bekerja sama dalam tim atau kelompok untuk mencocokkan kartu dalam batas waktu tertentu sehingga dapat mendorong adanya interaksi dan kolaborasi antar siswa. Kegiatan belajar menjadi lebih interaktif dengan penggunaan model *Make A Match* yang mengandung unsur permainan sehingga membuat proses pembelajarannya menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, melalui model pembelajaran ini, penerapan model *Make A Match* meningkatkan keaktifan siswa melalui pendekatan yang menyerupai permainan dan fleksibel dalam

melakukan pengajaran karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

2.1.1 Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match*

Berdasarkan kajian dari Wijanarko (2017) penerapan model pembelajaran *Make A Match* dilakukan melalui langkah-langkah sistematis yang bertujuan mendorong terciptanya interaksi belajar yang hidup dan penuh antusiasme. Berikut adalah tahapan penerapannya:

1. Langkah awal yang dilakukan oleh guru adalah mempersiapkan sejumlah kartu berisi konsep atau materi yang relevan untuk kegiatan peninjauan kembali (review). Kartu-kartu tersebut dibagi menjadi dua jenis, menggunakan kartu tanya dan kartu jawab sebagai media pembelajaran.
2. Semua siswa menerima masing-masing satu kartu yang memuat isi berupa pertanyaan atau tanggapan jawab.
3. Tiap siswa mulai mengidentifikasi isi kartu yang dimiliki dan menyiapkan strategi untuk menemukan pasangan yang tepat.
4. Siswa bergerak mencari kartu milik teman yang sesuai dengan isi kartunya demi terciptanya pasangan soal dan jawaban yang benar.
5. Peserta yang berhasil menyusun pasangan kartu dengan benar dalam batas waktu akan menerima reward atau pujian, guru memberikan poin sebagai bentuk motivasi dan pengakuan terhadap pencapaian mereka.

6. Sebagai penghargaan atas ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas kartu soal dan jawaban dengan benar sebelum batas waktu.
7. Kesimpulan.

Urutan kegiatan dalam model *Make A Match* sesuai dengan rancangan Wijanarko (2017) dipilih karena mudah dipahami dan dilaksanakan oleh guru maupun siswa secara sistematis dan efisien dalam penerapannya di kelas. Tahapan ini memiliki kelebihan dalam hal kesederhanaan, efisiensi waktu, serta kemudahan pelaksanaan. Langkah-langkahnya memungkinkan siswa langsung aktif dalam kegiatan inti yaitu pencocokan kartu, sehingga lebih fokus pada penguatan pemahaman materi.

2.1.2 Keunggulan dan Kelemahan Model pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu strategi yang bisa dimanfaatkan guru untuk membangun suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Model ini memadukan aktivitas bermain dengan proses pembelajaran, di mana siswa diajak menyesuaikan isi kartu soal dengan kartu yang mengandung jawaban yang relevan. Meskipun memiliki potensi besar dalam mendorong keterlibatan siswa, penerapan metode ini tetap memiliki sejumlah keunggulan dan keterbatasan yang perlu dipertimbangkan (Indah et al., 2020).

Menurut Yulianti et al. (2020) model pembelajaran ini memiliki sejumlah keunggulan. Di antaranya mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif, baik dari segi berpikir maupun aktivitas fisik. Proses belajar terasa lebih menyenangkan berkat adanya elemen permainan yang menghibur. Selain itu, metode ini dinilai dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, meningkatkan semangat belajar, sekaligus menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan keberanian siswa dalam berpartisipasi serta menumbuhkan sikap disiplin waktu saat mengikuti kegiatan belajar.

Sementara itu, berdasarkan pandangan Topandra & Hamimah (2020), model pembelajaran *Make A Match* memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya ideal untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar. Salah satu kelebihanannya adalah memberikan dorongan terhadap siswa agar aktif berpikir dan berinteraksi secara langsung dalam kegiatan belajar, karena mereka secara aktif terlibat dalam aktivitas mencocokkan soal dengan jawaban. Kedua, unsur permainan yang ada dalam model ini merancang aktivitas belajar yang menyenangkan dan menarik untuk mencegah kejenuhan serta membangkitkan semangat belajar. Ketiga, model ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari karena mereka belajar secara aktif dan kolaboratif, strategi ini memantik semangat belajar yang lebih tinggi. Di samping itu, *Make A Match* membantu siswa mengembangkan keberanian saat harus berbicara di depan teman-temannya, karena siswa

didorong untuk menyampaikan jawaban atau menjelaskan alasan pemilihan pasangan kartu yang tepat. Kelima, model ini membantu membentuk kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu belajar, karena adanya batasan waktu untuk mencocokkan kartu mendorong siswa untuk berpikir cepat dan fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2.2 Kemampuan Berpikir Kritis

Melibatkan kemampuan mengolah informasi secara cermat dan rasional, berpijak pada bukti dan logika demi mencapai pemahaman yang bermakna. Keahlian ini sangat bernilai dalam proses pemecahan masalah secara kritis dan terarah. Melalui proses berpikir kritis, individu dapat memilah informasi yang didapat, menajamkan fokus pada konten yang relevan sambil menanggalkan informasi yang kurang penting, serta mendasarkan penilaian tersebut pada alasan yang masuk akal dan bukti nyata, sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang akurat (Fitriani et al., 2021).

Kegiatan berpikir ini menitikberatkan pada penelaahan yang sistematis dan kritis dalam menentukan kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan dan dapat dipertanggungjawabkan. Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi secara mendalam, mengidentifikasi asumsi, menguji argumen, serta membuat kesimpulan yang tepat dari suatu masalah atau situasi (Kurniawan et al., 2023).

Kemampuan berpikir kritis juga dianggap sebagai keterampilan hidup penting di abad ke-21 yang mendukung komunikasi efektif, penyelesaian

masalah, dan penguasaan konten. Kemampuan berpikir kritis mencakup berbagai aspek kognitif seperti memahami, menganalisis, menilai, serta menjelaskan informasi, ditambah kemampuan mengendalikan proses berpikir secara sadar. Selain itu, kemampuan ini juga mencakup sikap mental seperti rasa ingin tahu dan kebiasaan untuk berpikir secara reflektif, yang sangat penting saat menghadapi persoalan yang rumit dan menantang (Utami et al., 2022).

Kemampuan berpikir kritis dapat disimpulkan sebagai suatu proses berpikir yang terorganisir, reflektif, dan sistematis yang melibatkan analisis, evaluasi, dan pembuatan keputusan berdasarkan alasan logis dan bukti empiris. Keterampilan ini dimanfaatkan untuk menelaah secara mendalam cara seseorang berpikir dengan berlandaskan pada empat jenis bukti dan prinsip logika. Melalui proses tersebut, individu dapat menilai informasi yang diperolehnya, memilah mana yang relevan dan tidak relevan, maka dari itu, seseorang dapat menilai situasi dengan cermat dan menentukan keputusan yang sesuai untuk penyelesaian masalah. Melalui berpikir kritis, seseorang dapat menguji asumsi, mengevaluasi argumen, serta menarik kesimpulan yang tepat dengan dasar alasan yang rasional dan dapat dipertanggungjawabkan.

Selain itu, berpikir kritis juga mencakup keterampilan kognitif seperti interpretasi, analisis, evaluasi, penjelasan, dan regulasi diri, serta disposisi yang mendorong sikap reflektif dan keingintahuan dalam menghadapi masalah kompleks. Kemampuan ini sangat penting sebagai keterampilan

hidup di abad ke-21 yang mendukung komunikasi efektif, penyelesaian masalah, dan penguasaan konten. Dalam konteks pendidikan, berpikir kritis menjadi alat penting untuk membangun pemikiran mandiri dan kemampuan membuat keputusan yang cerdas dan tepat berdasarkan data dan fakta yang ada.

Elemen-elemen yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis kerap dilibatkan dalam penelitian, seperti kecakapan untuk (Andini & Rachmani, 2025):

- a. Menginterpretasi informasi atau kejadian. Menafsirkan makna dari data, situasi, atau teks untuk memahami konteks dan isi secara akurat.
- b. Menganalisis hubungan sebab-akibat. Menguraikan dan memahami bagaimana satu peristiwa atau tindakan dapat memengaruhi yang lain secara kritis.
- c. Menyimpulkan berdasarkan bukti dan alasan. Merumuskan hasil atau keputusan yang masuk akal dan didukung oleh fakta serta pemikiran rasional.
- d. Mengevaluasi kebenaran informasi. Memeriksa keabsahan, keakuratan, dan kredibilitas data atau pernyataan yang diperoleh.
- e. Menjelaskan fenomena berdasarkan konsep dan metode. Menggunakan teori, pendekatan, atau strategi ilmiah untuk menguraikan dan memahami suatu peristiwa.

- f. Mengatur diri untuk memastikan pemahaman yang tepat. Melakukan refleksi, kontrol diri, dan penyesuaian strategi berpikir untuk mencapai pemahaman yang mendalam.

Berdasarkan penjelasan Ennis (dalam Salamah & Fauziah, 2025), indikator utama dalam berpikir kritis berjumlah 12 dan diorganisir ke dalam beberapa kelompok kegiatan pembelajaran, antara lain:

- a. Menyampaikan pemahaman secara ringkas dan mudah dipahami.
- b. Mengkaji pernyataan serta mengajukan dan menjawab pertanyaan yang memperjelas isi atau maksudnya.
- c. Mengembangkan kemampuan dasar dalam berpikir secara kritis dan mendalam.
- d. Menilai keandalan suatu sumber informasi serta melakukan evaluasi terhadap hasil studi atau data yang tersedia.
- e. Menarik kesimpulan dengan pendekatan deduktif dan induktif, lalu menguji keabsahan hasilnya.
- f. Membuat penjelasan lebih lanjut dengan mendefinisikan konsep, mengevaluasi definisi, dan mengidentifikasi asumsi.
- g. Mengidentifikasi pendekatan terbaik, menetapkan tindakan yang sesuai, dan menjalin kerja sama secara harmonis.

Facione (dalam Kurniawan et al., 2023) menekankan kegiatan regulasi diri dalam berpikir kritis yang meliputi:

- a. Inferensi (menarik kesimpulan berdasarkan bukti). Menarik kesimpulan dari fakta dan bukti yang tersedia dengan mempertimbangkan logika dan kemungkinan yang masuk akal.
- b. Analisis (memeriksa ide dan argumen secara mendalam). Menguraikan ide, argumen, atau informasi untuk mengetahui struktur, tujuan, dan hubungan antara komponen-komponennya.
- c. Interpretasi (menafsirkan makna informasi). Menafsirkan makna suatu informasi, simbol, atau peristiwa agar dapat dipahami secara kontekstual dan tepat.
- d. Evaluasi (menilai kualitas argumen dan bukti). Menilai validitas, kekuatan, dan relevansi argumen atau bukti untuk menentukan kualitas atau keandalan suatu klaim.
- e. Eksplanasi (memberikan alasan dan bukti yang mendukung kesimpulan). Menyampaikan hasil pemikiran dengan alasan yang jelas dan dukungan bukti untuk memperkuat kesimpulan yang diambil.
- f. Regulasi diri (mengontrol proses berpikir secara sadar). Mengendalikan dan memonitor proses berpikir secara sadar, termasuk merevisi pemahaman atau pendekatan jika diperlukan.

Elemen berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini adalah diadaptasi dari Ennis (dalam Adisty et al., 2021) terbatas pada (1) Menyampaikan gagasan secara ringkas dan lugas untuk mempermudah pemahaman, (2) Melatih kecakapan awal yang diperlukan untuk mendukung proses berpikir secara mendalam, (3) Merumuskan hasil pemikiran

berdasarkan analisis terhadap informasi yang tersedia, (4) Menyampaikan argumen lanjutan untuk memperkuat kesimpulan dan membangun pemahaman yang lebih mendalam, dan (5) Merancang langkah-langkah dan pendekatan yang tepat guna mencapai tujuan pemikiran kritis.

2.3 Materi Pelajaran Luas dan Keliling Bangun Datar

Materi tentang luas dan keliling bangun datar merupakan salah satu materi pelajaran dari disiplin ilmu matematika yang di dalamnya membantu siswa untuk memahami konsep dan perhitungan terkait permukaan dan batas suatu bangunan dua dimensi. Setiap jenis bangun datar memiliki karakteristik unik, seperti jumlah sisi, banyaknya sudut, serta ukuran sisi-sisi yang menyusunnya, yang menjadikannya berbeda satu sama lain.

Keliling suatu bangun datar adalah jumlah total panjang seluruh sisi yang membentuk batas luar dari bangun tersebut. Dengan kata lain, keliling merupakan panjang garis yang mengelilingi bentuk dua dimensi itu. Sementara itu, luas bangun datar mengacu pada ukuran keseluruhan bidang yang ditempati atau ditutupi oleh bangun tersebut, yang merepresentasikan seberapa besar area di dalam batas kelilingnya. Menurut Abdurrahman (2012), pemahaman tentang luas bangun datar memerlukan visualisasi yang baik agar siswa dapat mengidentifikasi dan mengingat rumus-rumus yang berbeda untuk setiap bangun datar. Setiap jenis bangun datar memiliki rumus keliling yang berbeda-beda, tergantung pada bentuk dan sifat-sifat geometrisnya. Adapun rumus keliling bangun datar berdasarkan jenisnya adalah sebagai berikut :

1. Keliling dan Luas Persegi

Setiap sisi dalam persegi berukuran sama dan sudut-sudutnya adalah sudut siku-siku yang tegak sempurna:

$$\text{Keliling (K)} = 4 \times s \dots\dots\dots (2.1)$$

$$\text{Luas (L)} = s \times s \dots\dots\dots (2.2)$$

Keterangan :

s = panjang sisi

2. Keliling dan Persegi Panjang

Persegi panjang merupakan bentuk datar yang memiliki dua pasang sisi yang saling bersebrangan dan ukurannya sama panjang. Keempat sudut pada bangun ini berbentuk sudut siku-siku, yakni 90 derajat. Untuk menghitung keliling dan luas dari bangun ini, digunakan rumus khusus yang sesuai dengan karakteristik bentuknya.

$$\text{Keliling (K)} = 2 (p + l) \dots\dots\dots (2.3)$$

$$\text{Luas (L)} = p \times l \dots\dots\dots (2.4)$$

Keterangan :

p = panjang

l = lebar

3. Keliling dan Luas Segitiga

Segitiga dapat dikategorikan menjadi beberapa tipe, yaitu segitiga dengan sisi-sisi yang sama, segitiga dengan sepasang sisi sejajar, segitiga sudut siku-siku, serta segitiga tanpa kesamaan panjang sisi atau sudut.

Bentuk segitiga memiliki tiga sisi serta tiga sudut yang dapat berbeda atau sama besar.

$$\text{Keliling (K)} = a + b + c \dots\dots\dots (2.5)$$

$$\text{Luas (L)} = \frac{1}{2} \times a \times t \dots\dots\dots (2.6)$$

Keterangan :

a = alas

t = tinggi

4. Keliling dan Luas Lingkaran

Bidang lingkaran memiliki keliling yang berbentuk lengkungan sempurna, tanpa bagian garis lurus melainkan berbentuk lengkung sempurna dengan jarak yang sama dari pusat ke setiap titik di tepi lingkaran.

$$\text{Keliling (K)} = 2 \times \pi \times r \text{ atau } \pi \times d \dots\dots\dots (2.7)$$

$$\text{Luas (L)} = \pi \times r^2 \dots\dots\dots (2.8)$$

Keterangan :

π = rasio lingkaran (3,14 atau $\frac{22}{7}$)

d = diameter

r = jari-jari

5. Keliling dan Luas Jajar Genjang

Bangun geometri jajar genjang ditandai oleh sisi-sisi yang berhadapan secara sejajar dan berukuran sama. Perhitungan ukuran keliling dan luas jajar genjang dilakukan dengan rumus di bawah ini:

$$\text{Keliling (K)} = 2 \times (a + b) \dots\dots\dots (2.9)$$

$$\text{Luas (L)} = a \times t \dots\dots\dots (2.10)$$

Keterangan :

a, b = panjang sisi yang berdekatan

a = alas

t = tinggi

6. Keliling dan Luas Trapesium

Trapesium memiliki sepasang sisi yang sejajar. Trapesium dibedakan menurut besar sudut dan panjang sisinya menjadi trapesium sembarang, sama kaki, dan sudut-sudut bangun tersebut merupakan sudut kanan. Adapun perhitungan keliling dan luasnya dijelaskan melalui rumus berikut:

$$\text{Keliling (K)} = a + b + c + d \dots\dots\dots (2.11)$$

$$\text{Luas (L)} = \frac{1}{2} \times (a + b) \times t \dots\dots\dots (2.12)$$

Keterangan :

a, b = panjang sisi sejajar

t = tinggi

2.4 Penelitian yang Relevan

Melalui pembahasan literatur yang relevan, peneliti menyusun analisis komparatif antara temuan masa lalu dan rancangan penelitian baru, baik dari segi pendekatan, objek kajian, maupun hasil yang diharapkan.

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
Danti Rahmasari dan Ishaq	Pengaruh Model <i>Make A Match</i> pada Topik	Peneliti menemukan bahwa model <i>Make A Match</i> efektif dalam	Studi terdahulu menunjukkan sejumlah elemen yang sejalan	• Penelitian ini memiliki perbedaan utama dari riset sebelumnya,

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
Nuriadin (2022)	Bangun Datar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar.	mengasah kemampuan berpikir kritis siswa saat mempelajari bangun datar di kelas IV. Selama proses pembelajaran siswa menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme tinggi, yang turut menunjang kemampuan berpikir secara mendalam.	dengan fokus penelitian yang akan dilaksanakan. • Pertama, kedua penelitian sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Make A Match</i> sebagai strategi utama dalam proses pembelajaran. • Kedua, baik penelitian relevan maupun yang akan dilakukan memiliki tujuan yang sejalan, yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. • Ketiga, kesamaan juga terdapat pada jenjang kelas yang menjadi objek penelitian serta jenis materi pelajaran yang dikaji, sehingga konteks dan fokus penelitian berada dalam koridor yang serupa.	khususnya dalam hal fokus materi dan latar institusi yang menjadi konteks kajian. • Penelitian yang akan dilaksanakan akan berpusat pada topik luas dan keliling bangun datar, sedangkan penelitian sebelumnya mungkin berfokus pada topik atau kompetensi lainnya. • Selain itu, penelitian ini akan dilaksanakan di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah (MI), sehingga karakteristik peserta didik serta pendekatan pembelajaran dapat berbeda dari penelitian terdahulu.
Afiqoh Gamala (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V SD PAB 1 Klumpang	Studi ini membuktikan bahwa model <i>Make A Match</i> dengan bantuan kartu gambar efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, terbukti dari perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol	• Kedua studi sama-sama menerapkan model pembelajaran <i>Make A Match</i> sebagai strategi utama dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penggunaan model ini menjadi benang merah yang menghubungkan tujuan dan pendekatan dari kedua penelitian tersebut. • Keduanya berfokus pada siswa kelas V, meskipun satu penelitian dilakukan di SD PAB 1 Klumpang dan yang lainnya di MI. • Seluruh penelitian mengkaji kemampuan berpikir kritis siswa	• Materi yang diajarkan berbeda; penelitian Afiqoh berfokus pada pelajaran matematika secara umum, sedangkan penelitian kedua berfokus pada materi luas dan keliling bangun datar.

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
			yang dikaitkan dengan proses belajar matematika.	
Dyah Mumpuni Indah Palupi Asih Lestari (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas 3 MI Badrussalam Surabaya	Hasil riset memperlihatkan bahwa model pembelajaran <i>Make A Match</i> memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 3B. Perbandingan nilai sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan kenaikan dari 49,77 ke 77,50, dengan uji N-Gain mencatat skor 0,65.	• Menerapkan model pembelajaran kooperatif jenis <i>Make A Match</i> • Meningkatkan pencapaian akademik siswa dalam mata pelajaran matematika • Melakukan pengujian efektivitas model pembelajaran terhadap siswa sekolah dasar	• Sampel penelitian oleh Lestari menggunakan siswa kelas 3 MI. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan siswa kelas V MI. • Fokus penelitian Lestari terbatas pada pencapaian akademik, sedangkan penelitian saat ini menjangkau aspek berpikir kritis siswa. • Penelitian yang dilakukan oleh Lestari menerapkan desain eksperimen <i>One Group Pretest-Posttest</i>, di mana pengumpulan data hanya dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding. Sementara itu, penelitian yang akan dilaksanakan mengadopsi desain eksperimen semu (<i>quasi-experimental</i>), yang melibatkan dua kelompok-kelompok eksperimen dan kelompok control untuk memungkinkan analisis perbandingan secara lebih komprehensif terhadap efektivitas intervensi pembelajaran
Karina Mafaza Sania (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> pada Mata Pelajaran IPAS	Dari analisis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> yang dilakukan dengan bantuan SPSS, ditemukan bahwa penggunaan <i>Make A</i>	• Masing-masing penelitian menyoroti penerapan model <i>Make A Match</i> dalam konteks pendidikan dasar	• Penelitian Sania menggunakan sampel siswa kelas 4 SD. Sedangkan dalam penelitian ini

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
	di Kelas IV Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SDN Kaligawe	<i>Match</i> memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar sejarah, dengan Sig. 0,00 ($< 0,05$). Peningkatan nilai siswa dari 55 menjadi 80 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis mereka meningkat secara substansial	dan menguji dampaknya terhadap proses belajar. - Fokus utama dari masing-masing penelitian adalah peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menjadi tolok ukur efektivitas pembelajaran. - Ketiga, masing-masing penelitian bertujuan untuk menguji sejauh mana model <i>Make A Match</i> memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif siswa.	menggunakan sampel siswa kelas V SD - Penelitian Sania meneliti terkait pelajaran IPAS. Sedangkan dalam penelitian ini meneliti pelajaran matematika khususnya dalam materi luas dan keliling bangun datar. - Sania memilih metode tes sebagai instrumen utama untuk memperoleh informasi tentang capaian siswa dalam penelitiannya. Sementara itu, penelitian yang akan dilaksanakan mengadopsi pendekatan yang lebih beragam, yaitu dengan menggunakan metode observasi, lembar keterlaksanaan, serta teknik tes. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai proses dan hasil pembelajaran.

Secara umum, berbagai hasil penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berhasil mengoptimalkan pemahaman matematika dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Fokus dari penelitian yang akan dijalankan ialah penerapan model pembelajaran dalam topik luas serta keliling bangun datar untuk peserta didik kelas V madrasah ibtidaiyah. Fokus ini bertujuan

memperluas cakupan penggunaan model tersebut sekaligus memperkuat bukti empiris dalam konteks pembelajaran matematika yang lebih spesifik. Selain melanjutkan temuan-temuan sebelumnya, penelitian ini juga dirancang dengan metode quasi eksperimen yang lebih ketat guna menguji secara mendalam pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

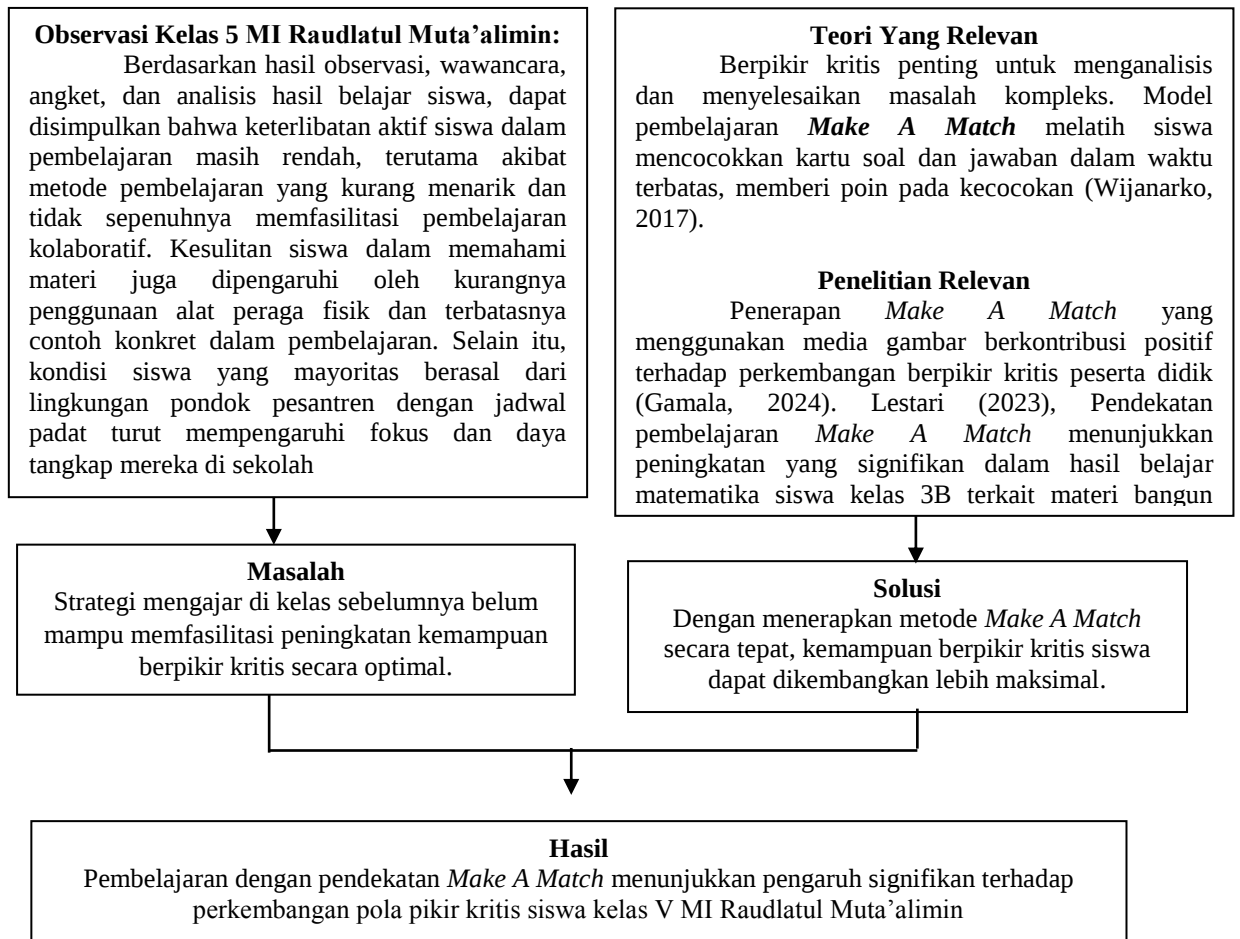
2.5 Kerangka Berpikir

Peneliti merancang kerangka berpikir sebagai alat bantu untuk memahami proses penelitian serta hubungan antara variabel-variabel yang terlibat. Kajian ini mengevaluasi pengaruh model *Make A Match* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa MI kelas V dalam pembelajaran luas dan keliling bangun datar.

Kerangka berpikir ini dimulai dari hasil observasi kelas V MI Raudlatul Muta'alimin yang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran masih rendah. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sepenuhnya memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Selain itu, kesulitan siswa dalam memahami materi juga dipengaruhi oleh keterbatasan penggunaan alat peraga fisik dan contoh konkret dalam pembelajaran. Kondisi ini diperparah oleh sebagian besar siswa yang berasal dari lingkungan pondok pesantren dengan jadwal yang padat sehingga mempengaruhi fokus dan daya tangkap mereka di sekolah.

Berdasarkan teori yang relevan, model pembelajaran *Make A Match* dipercaya dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dengan cara mencocokkan kartu soal dan jawaban dalam waktu terbatas, serta memberikan poin berdasarkan tingkat kecocokan. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penerapan *Make A Match* menggunakan media gambar memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan berpikir kritis peserta didik, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Oleh karena itu, masalah yang diidentifikasi adalah strategi mengajar di kelas sebelumnya belum mampu memfasilitasi kemampuan berpikir kritis secara optimal. Solusi yang diajukan adalah menerapkan model *Make A Match* secara tepat agar kemampuan berpikir kritis siswa dapat dikembangkan secara maksimal. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan adalah bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Make A Match* akan memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan pola pikir kritis siswa kelas V MI Raudlatul Muta'alimin.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir

2.6 Hipotesis Penelitian

H_0 = Model pembelajaran *Make A Match* tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V MI Raudlatul Muta'allimin.

H_1 = Model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V MI Raudlatul Muta'allimin.