

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut B.F Skinner (dalam Sagala, 2017:14) menyatakan belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respon. Sedangkan menurut Robert M. Gagne (dalam Sagala, 2017:17) mengemukakan belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Adapun menurut Zain dan Syaiful Bahri (2013:10) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Lebih lanjut, Suyono dan Hariyanto (2011:9) menyatakan belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan

keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian. Sedangkan menurut Henry E. Garret (dalam Sagala, 2017:13) berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Kemudian Lester D. Crow mengemukakan belajar ialah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap-sikap. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, maka belajar seperti ini disebut “rote learning”. Kemudian jika yang telah dipelajari itu mampu disampaikan dan diekspresikan dalam bahasa sendiri, maka disebut “overlearning”.

Berdasarkan pendapat ahli-ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap individu meliputi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu. Belajar terjadi bila tanda-tanda bahwa perilaku individu berubah sebagai akibat terjadinya proses pembelajaran. Perhatian utama dalam belajar adalah perilaku verbal dari individu tersebut, yaitu kemampuan manusia untuk menangkap informasi mengenai ilmu pengetahuan yang diterimanya dalam belajar. Dengan belajar setiap individu akan mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas dari sebelumnya serta mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuan, informasi dan pengalaman baik yang didapat.

2.1.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Syah (2004:144), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Dalyono (2007:55) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri)
 - 1) Kesehatan
 - 2) Intelegensi dan bakat
 - 3) Minat dan motivasi
 - 4) Cara belajar
2. Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri)
 - 1) Keluarga
 - 2) Sekolah
 - 3) Masyarakat
 - 4) Lingkungan sekitar

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibagi ke dalam dua faktor yaitu:

1. Faktor internal, antara lain: kondisi jasmani dan rohani siswa, kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, minat, latihan dan kebiasaan belajar, motivasi pribadi dan konsep diri.
2. Faktor eksternal, antara lain: pendekatan belajar, kondisi keluarga, guru dan cara mengajarnya, kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

2.1.1.3 Tujuan Belajar

Menurut Dalyono (2007:49) tujuan belajar adalah sebagai berikut:

1. Belajar bertujuan mengadakan perubahan dalam diri antara lain perubahan tingkah laku.
2. Belajar bertujuan mengubah kebiasaan yang buruk menjadi baik.
3. Belajar bertujuan mengubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang dan sebagainya.
4. Dengan belajar dapat memiliki keterampilan.
5. Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu.

Secara garis besar Taksonomi Bloom (dalam Gunarto, 2013:7) tujuan belajar dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yakni :

1. Ranah kognitif yang terdiri dari enam tingkatan, yaitu :Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisa, Sintesis, Penilaian.
2. Ranah afektif yang terdiri dari lima tingkatan, yaitu: Penerimaan,.Penanggapan, Penilaian, Pengelolaan, Bermuatan nilai.

3. Ranah psikomotor terdiri dari lima tingkatan, yaitu : Menirukan, Manipulasi, Keseksamaan, Artikulasi, Naturalisasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah terjadinya perubahan dalam diri seseorang terhadap cara berfikir, mentalitas dan perilakunya yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (pemahaman) dan psikomotorik (keterampilan).

2.1.2 Hasil Belajar

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Susanto (2013:5) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Rohani (2010:205) mengemukakan bahwa hasil pembelajaran adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran. Penilaian hasil belajar bertujuan melihat kemajuan hasil belajar peserta didik dalam hal penguasaan materi pengajaran yang telah dipelajarinya dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Berbeda dengan yang diungkapkan oleh Sudjana (2010:22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sedangkan Wahidmurni, dkk. (2010:18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan

tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Adapun hasil belajar menurut Bloom (dalam Gunarto2013:6) yang menggolongkan kedalam tiga ranah yang perlu diperhatikan dalam setiap proses belajar mengajar. Tiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Ranah kognitif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Ranah efektif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan sikap, nilai-nilai, perasaan, dan minat. Ranah psikomotor mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan fisik atau gerak yang ditunjang oleh kemampuan psikis.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan pada dirinya. Baik perubahan tingkah lakunya maupun perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik. Perubahan itu dapat dilihat dari hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan tes yang diberikan oleh guru setelah memberikan materi pembelajaran pada suatu materi, apabila hasil belajar tercapai dengan baik, maka sikap dan tingkah laku akan berubah menjadi baik pula.

2.1.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:80), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Kondisi internal peserta didik

Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis (seperti kemampuan intelektual dan emosional), dan kondisi sosial (seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan). Faktor-faktor internal ini dapat terbentuk sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya dan perkembangan.

2. Kondisi eksternal peserta didik

Beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat keulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Slameto, (2012:54) menyebutkan dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut meliputi:

1. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri, meliputi:

- a. Faktor biologis (jasmaniah).

Faktor ini meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan, terutama kondisi fisik yang normal, seperti keadaan otak, panca indra, seluruh anggota tubuh dan

organ-organ tubuh yang dalam keadaan normal. Dan juga kesehatan fisik, karena fisik yang sehat sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

b. Faktor psikologis (rohaniah).

Faktor ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental siswa. Kondisi mental yang mantap dan stabil akan tampak dalam menghadapi segala hal dalam proses belajar.

2. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu itu sendiri.

a. Faktor keluarga.

Faktor lingkungan rumah atau keluarga merupakan lingkungan yang utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang dan juga faktor yang menentukan keberhasilan belajar individu itu sendiri. Faktor yang berasal dari keluarga yang menentukan keberhasilan pada diri siswa antara lain: keluarga yang harmonis, peralatan sekolah yang cukup, ekonomi keluarga cukup dan suasana dirumah yang tenang.

b. Faktor lingkungan sekolah.

Keberhasilan belajar disekolah dapat dilihat dengan tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten, sehingga dengan cara ini belajar akan berjalan dengan baik. Selain itu kondisi lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi hasil belajar meliputi: peralatann sekolah yang cukup, guru yang memadai, gedung sekolah yang memenuhi persyaratan dan adanya keharmonisan antar personil.

c. Faktor lingkungan masyarakat.

Lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya, lembaga-lembaga pendidikan nonformal yang melaksanakan kursus tertentu, seperti kursus bahasa asing, keterampilan, bimbingan tes, kursus pelajaran tambahan, dan sebagainya.

Berdasarkan dua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan dari luar diri siswa (faktor eksternal). Faktor internal meliputi fisik, psikologis, dan sosial siswa, sedangkan faktor eksternal dapat berasal dari keluarga, sekolah dan masyarakat (lingkungan).

2.1.3 Model Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran

Trianto(2010:51), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Sedangkan Joice & Weil (dalam Isjoni, 2013:50) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya.

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar (Istarani, 2015:1). Model pembelajaran dapat

dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dengan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan, artinya para guru diperbolehkan memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2011:133).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang dapat digunakan dalam perencanaan, rancangan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran terbagi menjadi beberapa model yaitu model pembelajaran langsung, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran inkuiri, model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran e-learning, model pembelajaran VCT (*Value Clarification Technique*), dan model pembelajaran kooperatif.

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2014:202) pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga enam orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen. Konsep heterogen di sini adalah struktur kelompok yang memiliki perbedaan latar belakang kemampuan akademik, perbedaan jenis kelamin, perbedaan ras dan bahkan mungkin etnisitas. Hal ini diterapkan untuk melatih siswa menerima perbedaan dan belajar dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Rusman

(2014:201) menyatakan bahwa teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya. Selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan.

Menurut Kelough & Kelough, (dalam Nudyansyah 2016:53) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran secara berkelompok, siswa belajar bersama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas dengan penekanan pada saling support di antara anggota kelompok, karena keberhasilan belajar siswa tergantung pada keberhasilan kelompoknya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran belum tuntas atau belum berhasil jika hanya beberapa siswa yang mampu menyerap dan memahami materi pelajaran yang dirancang guru di kelas.

Adapun menurut Abdulhak (2016:54) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui sharing proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri dan mereka juga dapat menjalin interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi antar siswa dan siswa dengan guru atau yang dikenal dengan istilah multiple way traffic communication. Sedangkan menurut Arend bahwa Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pencapaian akademik dan sikap sosial peserta didik melalui kerja sama di antara mereka. Model pembelajaran kooperatif bertujuan dalam peningkatan pencapaian akademik, peningkatan rasa toleransi dan menghargai

perbedaan, serta membangun keterampilan sosial peserta didik. Sedangkan menurut Agus Suprijono (2013:54) mendefinisikan pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas, meliputi semua jenis kerja kelompok, termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur yang bersifat heterogen (ras, budaya, gender) dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dengan dipimpin atau diarahkan oleh guru.

2.1.4.2 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif (Nurdyansyah, 2016:59) adalah:

a. Pembelajaran secara tim.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim.

Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Didasarkan pada manajemen kooperatif.

Manajemen mempunyai tiga fungsi, yaitu sebagai perencanaan pelaksanaan, sebagai organisasi, dan sebagai kontrol.

c. Kemauan untuk bekerjasama.

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

d. Keterampilan bekerjasama.

Kemampuan bekerjasama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Rusman (2011:223) Model pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Menurut Lorna Curran (dalam Lie, 2012:54) tipe *make a match* ini adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Ada pun menurut Miftahul Huda, (2011:135) *make a match* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa diminta untuk mencari pasangan kartu

yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan dari model pembelajaran ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Sementara menurut Sugiyanto, (2010) *Make a match* merupakan teknik belajar mengajar mencari pasangan salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan menurut Wiguna, dkk (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* (Mencari Pasangan) merupakan model pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Wahab (2007:59), model pembelajaran *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar secara berkelompok yang mengajak siswa untuk memahami konsep dan topik pembelajaran melalui permainan kartu pasangan. Permainan tersebut dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Lorna Curran pada tahun 1994. Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam

suasana yang menyenangkan. Hal-hal yang disiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban.

Perlu diketahui bahwa tidak semuanya peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun kelompok penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pernyataan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya dengan peserta didik kelompok penilai, mereka juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan-jawaban. Berdasarkan kondisi inilah Guru memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk mengkonfirmasi hal-hal yang telah mereka lakukan yaitu memasangkan pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian.

2.1.5.2 Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match*

Langkah-langkah penerapan model *make a match* menurut Lie (2008:46), sebagai berikut:

1. Guru menyajikan materi pelajaran kemudian menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/ jawaban lalu siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.

3. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya dan siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, diberi poin.
4. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapat hukuman, yang telah disepakati bersama.
5. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
6. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
7. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Langkah-langkah penerapan model *make a match* menurut Suprijono (2012:94) sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban.
2. Guru membagi siswa menjadi tiga kelompok, kelompok pertama membawa kartu pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu jawaban, dan kelompok ketiga sebagai kelompok penilai.
3. Guru mengatur tempat duduk menjadi bentuk huruf U dengan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan.
4. Ketika masing-masing kelompok sudah berada diposisi yang sudah ditentukan, maka guru meniup peluit tanda setiap siswa mulai bergerak mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang cocok.

5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi.
6. Pasangan yang sudah bertemu kemudian menunjukkan kartu pertanyaan dan kartu jawabannya kepada kelompok penilai.
7. Kelompok penilai membacakan sepasang kartu yang sudah dikumpulkan.
8. Guru mengkonfirmasi jawaban lalu guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengembangkan langkah-langkah penerapan model *make a match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan materi yang akan diajarkan.
2. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
3. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/ jawaban kemudian siswa memikirkan soal/jawaban dari kartu yang dipegang.
4. Siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya dan siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, diberi poin
5. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya akan mendapat hukuman, yang telah disepakati bersama
6. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
7. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok

8. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran kemudian guru melakukan evaluasi dan memberitahukan tentang pertemuan selanjutnya.

Pada aturan main di atas dapat juga dilakukan secara bervariasi, misalkan model pembelajaran *make a match* tersebut bisa dilakukan di dalam ruangan atau di luar ruangan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini akan tetap menarik minat, motivasi, dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2.1.5.3 Kelebihan dan Kelemahan *Make A Match*

Kelebihan model pembelajaran *make a match* menurut Istrani (2015:65) adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan

Model pembelajaran *make a match* baik digunakan manakala guru menginginkan kreativitas berpikir siswa, sebab melalui pembelajaran seperti ini siswa diharapkan mampu untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang ada didalam kartu. Oleh karena itu, kelebihan model seperti ini adalah:

1. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
2. Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
3. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

4. Dapat menumbuhkan kreativitas berpikir siswa, sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendirinya.
5. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

Adapun kelebihan model pembelajaran *make a match* menurut Huda(2014: 253) yaitu:

1. Dapat meningkatkan aktivitas siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
 2. Karena terdapat unsur permainan, maka model *make a match* lebih menyenangkan untuk siswa.
 3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
 4. Efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa untuk tampil di depan kelas (saat presentasi).
 5. Efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu saat belajar.
- b. Kelemahan (Istrani, 2015:65)
1. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu baik dan bagus.
 2. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja.
 3. Sulit untuk mengkonsentrasikan anak.

Berdasarkan pemaparan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diatas, maka hal yang dapat dilakukan untuk meminimalisir kelemahan tersebut adalah hendaknya seorang guru terlebih dahulu memilih kartu yang sesuai dan bagus misalnya dari kertas karton atau kertas HVS dan sebelum

memulai pembelajaran guru harus memberitahu kepada siswa agar tetap tenang dan tidak ribut ketika proses pencarian kartu pasangan sehingga mereka dapat berkonsentrasi mencari kartu pasangan yang cocok.

2.1.6 Hakikat IPA

2.1.6.1 Pengertian IPA

Dahulu, saat ini, dan saat yang akan datang IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam memegang peranan sangat penting dan alam kehidupan manusia. Hal ini disebabkan karena kehidupan sangat bergantung dari alam, dan segala jenis segala yang terjadi di alam.

IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan (reality) atau kejadian (event) dan hubungan sebab-akibatnya. IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan factual, konseptual, prosedural, metakognitif, dan IPA sebagai proses yaitu kerja ilmiah. Saat ini objek kajian IPA semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari dan kreatifitas (Kemendiknas, 2011).

Menurut Usman (2010:3) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkutan dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Adapun menurut Depdiknas (2008:484), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, atau prinsip. Sejalan dengan pendapat Susanto (2013:167) IPA adalah usaha sadar manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Menurut Samatowa (2011) Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam yang faktual atau kenyataan yang didasarkan dari peristiwa atau gejala alam, yang mana gejala alam tersebut menjadi suatu pengetahuan melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan yang dapat diaplikasikan bagi umat manusia.

Merujuk pada pengertian IPA tersebut, hakikat IPA meliputi empat unsur utama menurut Puskur (dalam Farida, 2016:6) yaitu:

- a. Sikap: sikap yang didasari seorang ilmuwan selama proses mendapatkan suatu pengetahuan, sikap tersebut terdiri dari rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar bersifat open minded.
- b. Proses: yaitu prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, yang terdiri dari penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran dan penarikan kesimpulan.
- c. Produk: yaitu berupa fakta, prinsip, teori dan hukum. Batang tubuh IPA berisi tiga dimensi pengetahuan, yaitu pengetahuan faktual (fakta), pengetahuan konseptual (konsep), pengetahuan prosedural (prinsip, hukum, hipotesis, teori dan model).
- d. Aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Konsep IPA yang telah didapatkan dalam proses menggunakan metode ilmiah, selanjutnya dapat digunakan dalam kehidupan untuk keselamatan umat manusia.

2.1.6.2 Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama guru IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil belajar.

Proses pembelajaran IPA harus memperhatikan karakteristik IPA sebagai proses dan IPA sebagai produk. IPA sebagai *integrative science* atau IPA terpadu telah diberikan di SD/MI dan SMP/MTs sebagai mata pelajaran IPA terpadu dan secara terpisah di SMA/MA sebagai mata pelajaran ilmu Biologi, Fisika, IPA, serta Bumi dan Antariksa (Wisudawati, 2015).

Pembelajaran IPA yang diajarkan di SD/MI masih bersifat umum, berkisaran antara ilmu bumi maupun kejadian-kejadian yang berlaku secara umum dan juga hukum alam. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan dasar untuk mempersiapkan siswa melanjutkan pembelajaran IPA yang lebih kompleks di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Menurut BSNP 2013 (dalam Farida, 2016:9) pemberian mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, serta keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan pemahaman konsep-konsep yang bermartabat sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, kesadaran adanya hubungan saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, sehingga dapat membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.

6. Meningkatkan kesadaran menghargai alam sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsepsi, dan keterampilan sebagai dasar melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Berdasarkan tujuan tersebut dapat diketahui bahwa pada pembelajaran IPA, hasil belajar yang ingin dikembangkan juga terdapat tiga macam, dari pengetahuannya, sikap yang biasa dikenal sikap ilmiah dan keterampilan yang dikenal dengan keterampilan proses dalam pembelajaran IPA. Diharapkan ketiga unsur ini dapat muncul pada diri peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah dan meniru cara dan sikap ilmuwan bekerja dalam menemukan fakta baru.

Pada ruang lingkup pembelajaran IPA di SD/MI pada kurikulum 2013 disesuaikan dengan tingkat kebutuhan siswa dan peningkatan terhadap hasil belajar yang mengacu kepada aspek spiritual, sikap, pengetahuan, keterampilan. Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPA di sekolah dasar dalam BSNP 2016:136 adalah sebagai berikut:

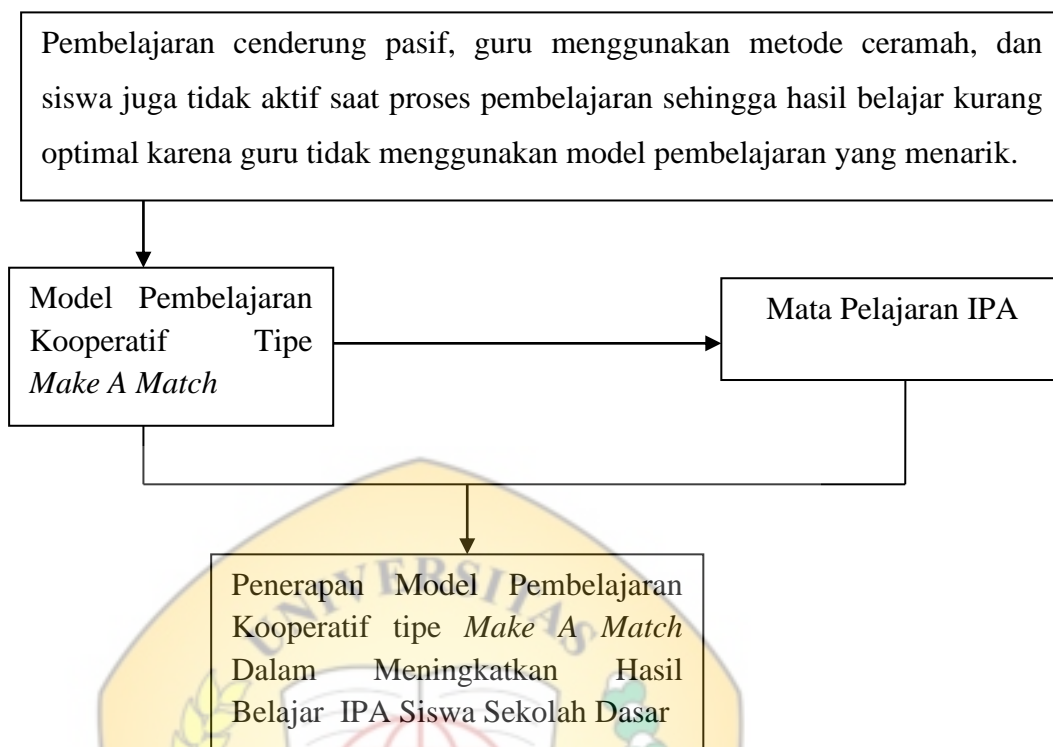
Ruang lingkup materi mata pelajaran IPA di sekolah dasar mencakup Tubuh dan panca indra; Tumbuhan dan hewan; Sifat dan wujud bendabenda sekitar; Alam semesta dan kenampakannya; Bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan; Daur hidup makhluk hidup; Perkembangbiakan tanaman; Wujud benda; Gaya dan gerak; Bentuk dan sumber energi dan energi alternatif; Rupa bumi dan

perubahannya; Lingkungan, alam semesta, dan sumber daya alam; Iklim dan cuaca; Rangka dan organ tubuh manusia dan hewan; Makanan, rantai makanan, dan keseimbangan ekosistem; Perkembangbiakan makhluk hidup.; Penyesuaian diri makhluk hidup pada lingkungan; Kesehatan dan sistem pernafasan manusia; Perubahan dan sifat benda; Hantaran panas, listrik dan magnet; Tata surya; Campuran dan larutan.

Berdasarkan pemaparan ruang lingkup mata pelajaran IPA di sekolah dasar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPA mempelajari konsep alam semesta, kejadian yang terjadi di alam semesta, konsep biologi, konsep fisika, konsep kimia, yang dikembangkan secara konseptual atau sederhana. Salah satu materi pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar dalam kurikulum 2013 dikelas IV dengan tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup subtema Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkunganku.

Keberagaman makhluk hidup adalah keseluruhan variasi berupa bentuk, penampilan, jumlah, dan sifat yang dapat ditemukan pada makhluk hidup. Setiap makhluk hidup memiliki ciri dan tempat hidup yang berbeda. Di lingkungan sekitar, dapat ditemui berbagai jenis makhluk hidup. Berbagai hewan misalnya ayam, kucing, serangga, dan sebagainya. Berbagai jenis tumbuhan misalnya mangga, rerumputan, jambu, pisang, dan masih banyak lagi. Pada materi ini diajarkan bahwa masing-masing makhluk hidup memiliki ciri tersendiri sehingga terbentuklah keberagaman makhluk hidup.

2.2 Kerangka Teoritis



Gambar 2.2 Kerangka Teoritis

Paradigma di atas menggambarkan bahwa pada penelitian ini mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran IPA di SD. Di dalam proses pembelajaran di sekolah terkadang memberikan hasil yang tidak memuaskan, yakni tidak sesuai seperti apa yang diharapkan pada awal pembelajaran, khususnya pada pelajaran IPA yang disebabkan karena siswa kurang tertarik dengan pembelajaran dan mereka menganggap bahwa IPA adalah pelajaran yang membosankan, selain itu cara guru memberi materi saat pembelajaran cenderung pasif, guru menggunakan metode ceramah, penugasan dan buku paket saja, dan guru tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan model pembelajaran yang tidak bervariasi dapat mengakibatkan kurang optimalnya hasil yang diperoleh setelah proses belajar

mengajar. Hal ini terjadi karena guru tidak menyesuaikan dengan tingkah laku siswa atau karakteristik kelas yang diajar. Masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran pasif yaitu ceramah yang dianggap sebagai cara tepat dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga membuat siswa tidak nyaman bahkan bosan untuk belajar IPA karena itu seorang guru dapat mencoba model pembelajaran yang berbeda dari biasanya.

Melalui pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini memberi gambaran bahwa pembelajaran dapat dilakukan secara aktif dengan menggunakan kartu dan proses ini dapat dijadikan salah satu alternatif metode pengajaran oleh para guru. Dengan *make a match*, pembelajaran dapat membangkitkan keaktifan siswa, juga melibatkan pertukaran ide atau gagasan atau pengetahuan. *Make a match* memberi keuntungan, selain membangkitkan keaktifan siswa, mereka mendapat kebebasan dalam mengajukan ide-ide dari pengetahuan yang dimiliki serta berdiskusi terkait pembelajaran tanpa takut untuk berargumentasi serta menciptakan pembelajaran IPA yang lebih bermakna, karena cara guru menyajikan pembelajaran dengan cara yang berbeda dari yang biasa digunakan.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas maka dapat diharapkan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini efektif digunakan pada mata pelajaran IPA dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Singkatnya, dengan penerapan *make a match* ini hasil belajar siswa akan meningkat dan lebih baik dalam memahami materi IPA yang diberikan serta mampu untuk menggunakannya dalam memecahkan permasalahan.