

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

Belajar terjadi ketika ada interaksi antara individu dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan pembelajaran. Lingkungan fisik adalah buku, alat peraga, dan alam sekitar. Adapun lingkungan pembelajaran adalah lingkungan yang merangsang dan menantang siswa untuk belajar. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Slameto (2010:2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Syah (2013:63) menyatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Rusman (2014:76) menyatakan bahwa belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, menulis, memahami, mendengarkan, mengamati, meniru, dan sebagainya. Belajar sebagai kegiatan individu yang sebenarnya yang merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan. Ini berarti, bahwa berhasil atau

gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada disekolah maupun dilingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu.

Syah (2013: 145-156) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni

- a. Faktor internal, faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang meliputi:
 - 1) Aspek fisiologis, kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya. Aspek ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.
 - 2) Aspek psikologis, yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa, selain itu faktor rohaniah siswa yang lebih esensial adalah tingkat kecerdasan, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motifasi siswa.
- b. Faktor eksternal, yang terdiri dari lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial.
 - 1) Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, staf administrasi dan teman-teman sekelas juga dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa.
 - 2) Lingkungan non-sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal, alat-alat belajar, keadaan cuaca, waktu belajar, strategi mengajar dan model-model pembelajaran yang variatif.
- c. Faktor pendekatan belajar, disamping faktor internal dan eksternal, faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses belajar siswa tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar ialah kondisi jasmani dan psikologis yang terdiri dari tingkat kecerdasan, sikap siswa, bakat siswa dan motifasi siswa. Selain itu faktor

dari lingkungan sosial dan non-sosial menjadi pengaruh dari keberhasilan belajar.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Benny (2009:9-11) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Sedangkan Rusman (2014:106) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu bentuk penyelenggaraan kegiatan belajar yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan kegiatan pembelajaran yang dilakukan diluar kelas dalam wujud penyediaan beragam pengalaman belajar untuk semua peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang terjadi antara guru dan peserta didik yang dirancang untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan belajar baik yang bersifat internal maupun eksternal masing-masing peserta didik.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan pedoman tindak mengajar dengan menggunakan acuan. Rusman (2014:119) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran umum, meliputi: standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sedangkan tujuan pembelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan, kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia

serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Kemudian perumusan aspek-aspek kemampuan yang menggambarkan output peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan kedalam tiga klasifikasi berdasarkan Taksonomi Bloom. Menurut Rusman (2014:125) tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam tiga ranah (domain), yaitu:

- 1) Domain kognitif; berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual berpikir.
- 2) Domain afektif; berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai.
- 3) Domain psikomotorik; berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerak fisik.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah kemampuan peserta didik itu sendiri dalam berfikir, penguasaan emosional yang terdiri dari perasaan, sikap serta ditunjukkan dengan keterampilan dan tingkah laku.

c. Ciri Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan perpaduan kegiatan siswa atau seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta guru atau seseorang yang dianggap memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pengajaran. Keterpaduan dan aktivitas yang dilakukan guru dan siswa pada waktu yang

bersamaan tentunya memiliki ciri-ciri tersendiri. Menurut Festiawan (2020) ciri-ciri proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya unsur guru
- 2) Adanya unsur siswa
- 3) Adanya aktivitas guru dan siswa
- 4) Adanya interaksi antar guru dan siswa
- 5) Bertujuan kearah perubahan tingkah laku siswa
- 6) Proses dan hasilnya terencana atau terprogram

Sedangkan Menurut Hamdani (2011:47) ciri-ciri pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- 2) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
- 3) Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang siswa.
- 4) Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- 5) Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
- 6) Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologi.
- 7) Pembelajaran menekankan keaktifan siswa.
- 8) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan sengaja.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pasti mempunyai tujuan, yaitu membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman, dalam kegiatan pembelajaran adanya interaksi antar siswa dan guru, tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Tingkah laku ini meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau

norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa, Pembelajaran menekankan keaktifan yang dilakukan secara sadar dan sengaja.

d. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan keseluruhan bentuk dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar. Hamdani (2011:80) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa, karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Mengingat belajar pada hakikatnya merupakan upaya guru dalam menciptakan situasi belajar, metode yang digunakan oleh guru harus mampu menumbuhkan berbagai kegiatan belajar bagi siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar. Dengan kata lain, proses belajar mengajar merupakan proses interaksi edukatif antara guru yang menciptakan suasana belajar dan siswa yang member respons terhadap usaha guru tersebut.

Proses pembelajaran menuntut guru dalam merancang berbagai metode pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Rancangan ini merupakan acuan dan panduan, baik bagi guru itu sendiri maupun bagi siswa. Hamdani (2011:82) menyatakan bahwa keaktifan dalam pembelajaran tercermin dari kegiatan, baik yang dilakukan guru maupun siswa dengan menggunakan ciri-ciri berikut

- a. Adanya keterlibatan siswa dalam menyusun atau membuat perencanaan, proses pembelajaran, dan evaluasi.
- b. Adanya keterlibatan intelektual-emosional siswa, baik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat dan pembentukan sikap.
- c. Adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam menciptakan situasi yang cocok untuk berlangsungnya proses pembelajaran.
- d. Guru bertindak sebagai fasilitator dan coordinator kegiatan belajar siswa, bukan sebagai pengajar yang mendominasi kegiatan kelas.
- e. Biasanya menggunakan berbagai metode, media, dan alat secara bervariasi.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa Metode pembelajaran adalah upaya guru dalam menciptakan situasi belajar, guru harus mampu menumbuhkan berbagai kegiatan belajar bagi siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar.

Hamdani (2011:83) menyatakan bahwa macam-macam metode pembelajaran diantaranya adalah ceramah, tanya jawab, diskusi (diskusi kelompok), demonstrasi dan eksperimen, tugas belajar dan resitasi, kerja kelompok, sosio drama (*role playing*), pemecahan masalah (*problem solving*), sistem regu, karyawisata (*field-trip*), manusia sumber (*resource person*), survey masyarakat, simulasi, studi kasus, tutorial, curah gagasan, studi bebas, kelompok tanpa pemimpin, latihan (*drill*), dan latihan kepekaan.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam setiap proses pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran, dimana model pembelajaran ini merupakan teknik yang akan digunakan guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik. Trianto (2012:51) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu

pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Rusman (2014:132) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka Panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Model pembelajaran berdasarkan dua alasan penting, yaitu pertama istilah model mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Kedua model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar dikelas, atau praktik mengawasi anak-anak. Rusman (2014:133) menyatakan bahwa model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya model Pembelajaran memberikan kerangka dan arahan bagi guru untuk mengajar. Rusman (2014:132) mengemukakan bahwa:

“Terdapat dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered approaches*), dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered approaches*). Pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori. Sedangkan, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran inkuiri dan diskoveri serta pembelajaran induktif”.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah konsep yang digunakan sebagai arahan menyusun pelajaran sebagai sarana komunikasi yang penting untuk digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ciri-ciri model pembelajaran dapat menjadi acuan dalam proses kegiatan pembelajaran. Rusman (2014:136) menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri adalah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berfikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas, misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 4) Memiliki bagian-bagian model dinamakan: urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: dampak pembelajaran, dampak pengiring yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksinonal) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Octavia (2020:14) menyatakan bahwa pada umumnya model pembelajaran yang baik memiliki sifat-sifat atau ciri-ciri yang dapat dikenali secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki prosedur yang sistematis. Jadi, sebuah model pembelajaran merupakan prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa, yang didasarkan pada asumsi-asumsi tersebut.
- 2) Hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap model pembelajaran menentukan tujuan-tujuan khusus hasil belajar yang diharapkan dicapai siswa secara rinci dalam bentuk unjuk kerja yang dapat diamati. Apa yang harus dipertunjukkan oleh siswa setelah menyelesaikan urutan pengajaran disusun secara rinci dan khusus.
- 3) Penetapan lingkungan secara khusus. Menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam model pembelajaran.

- 4) Ukuran keberhasilan. Menggambarkan dan menjelaskan hasil-hasil belajar dalam bentuk perilaku yang seharusnya ditunjukkan oleh siswa setelah menempuh dan menyelesaikan urutan pengajaran.
- 5) Interaksi dengan lingkungan. Semua model pembelajaran menetapkan cara yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dan bereaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran adalah Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, Memiliki prosedur yang sistematis, serta memiliki acuan hasil belajar oleh siswa setelah menyelesaikan urutan pengajaran disusun secara rinci dan khusus.

c. Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran berisi unsur tujuan dan asumsi, tahap-tahap kegiatan sampai manfaat model pembelajaran. Octavia (2020:15) menyatakan bahwa manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedoman perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dan materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa.

- 1) Bagi Guru
 - a) Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran sebab langkah-langkah yang akan ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan daya serap siswa, serta ketersediaan media yang ada.
 - b) Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran.
 - c) Memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu relatif singkat.
 - d) Memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka memperbaiki atau menyempurnakan kualitas pembelajaran.
- 2) Bagi Siswa
 - a) Kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
 - b) Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

- c) Mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh.
- d) Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi di kelompoknya secara objektif.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok. Rusman (2014:201) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif menggalakkan peserta didik berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ali (2021:250) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar dalam kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun kelompok. Rusman (2014:203) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok, ada unsur dasar yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang biasa. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik didalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah proses pembelajaran dimana siswa belajar sambil bermain menggunakan cara siswa mencocokkan pasangan kartu tentang topik pada pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran (1994). Fauhah & Rosy (2020:324) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menekankan siswa untuk bekerja sama antar siswa lain agar dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat menumbuhkan kerja sama pada saat menjawab pertanyaan dengan cara mencocokkan kartu, sehingga pembelajaran lebih menarik dan antusias, serta keaktifan siswa tampak pada saat mencari pasangan kartu.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menekankan siswa untuk bekerja sama antar siswa lain dan dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diterapkan dengan cara guru membagikan tugas agar dipelajari di rumah. Guru menentukan bahan yang dibutuhkan berupa kartu soal dan jawaban, kemudian dibagikan kepada siswa agar mencocokkan pasangan kartu tersebut, setelah siswa dapat mencocokkan kartunya diminta untuk presentasi kedepan. Aliputri (2018:72) mengemukakan bahwa:

“Model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat dipahami bahwa model pembelajaran kooperatif *make a match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan-keterampilan dimulai dari tingkat awal maupun akhir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini. Lingkungan pembelajaran *make a match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat.”

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik dengan cara mencocokkan pasangan kartu. Kartu tersebut yakni kartu soal dan jawaban, maka dalam pelajarannya siswa dapat menumbuhkan kerjasama pada saat mencocokkan kartu dan pembelajaran tidak membosankan, lebih menarik, serta lebih bersemangat pada saat mengikut pelajaran.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Rusman (2014:223) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terdiri dari beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
- 2) Setiap siswa mendapatkan satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
- 3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/ kartu jawaban)
- 4) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- 5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
- 6) Kesimpulan

Menurut Huda (2013:252) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terdiri dari beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan tujuan yaitu:
 - a) Guru memberikan materi kepada siswa agar dapat dipelajari di rumah.
 - b) Guru mempersiapkan kartu yang berisikan materi yang telah dipelajari pada kartu soal dan jawaban.
 - c) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok A dan B, selanjutnya semua kelompok berdiri saling berhadapan.
 - d) Guru memberikan kartu soal untuk kelompok A dan jawaban untuk kelompok B.
- 2) Mengordinasikan kedalam tim-tim belajar
Guru memberitahukan kepada siswa bahwa siswa harus memasangkan kartu soal dan jawaban. Seterusnya siswa dapat mencocokkan kartu secara bergantian. Guru perlu memberitahukan mengenai batasan maksimum waktu yang telah ditentukan.
- 3) Membantu kerja tim dalam belajar
 - a) Guru meminta kepada kelompok A untuk mencocokkan kepada kelompok B, apabila telah menemukan pasangannya guru meminta siswa memberitahukan pada guru.
 - b) Apabila batas waktu yang telah ditentukan habis, siswa akan diberitahukan batas waktu telah selesai. Bagi yang belum mendapatkan pasangan diminta berkumpul tersendiri.
 - c) Guru memanggil satu persatu siswa untuk persentasi, siswa lain mendengarkan penjelasan apakah pasangan tersebut sesuai atau tidak.
 - d) Guru mengkonfirmasi mengenai kebenaran soal dan jawaban jika sudah melakukan persentasi.
 - e) Guru memanggil pasangan selanjutnya, dan seterusnya hingga semua siswa melakukan persentasi.
- 4) Memberikan penghargaan
Apabila siswa telah mencocokkan kartu sebelum batas waktunya, maka siswa mendapatkan skor atau penghargaan, apabila waktu kurang maka akan mendapatkan hukuman.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas tentang langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, dapat diambil kesimpulan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu tahap pertama mengelompokkan kartu menjadi 2 kelompok, Kelompok A (Kartu

Soal) dan Kelompok B (Kartu Jawaban), selanjutnya guru memberitahukan mengenai permainan kartu tersebut, setelah itu peserta didik diminta mencocokkan kartu dengan batas waktu yang telah ditentukan. Guru memanggil satu persatu peserta didik untuk persentasi dan guru mengkonfirmasi mengenai kebenaran soal dan jawaban. Apabila peserta didik telah mencocokkan kartu sebelum batas waktunya, maka peserta didik mendapatkan skor atau penghargaan, apabila waktu kurang maka akan mendapatkan hukuman. Pada penelitian ini, peneliti merujuk pada pendapat Huda. Menurut peneliti, langkah-langkah yang dikemukakan Huda lebih sederhana dalam menguraikan tahap demi tahapnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Make a Match

Fauhah & Rosy (2020:326) menyatakan bahwa setiap model-model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran, yaitu antara lain:

- 1) Kelebihan
 - a) Dapat menjadikan suasana aktif dan menyenangkan
 - b) Materi yang disampaikan menarik
 - c) Dapat mempengaruhi hasil belajar
 - d) Suasana keceriaan bertambah
 - e) Kerja sama antara siswa lain tercapai
 - f) Adanya rasa gotong royong pada seluruh siswa
- 2) Kekurangan
 - a) Sangat membutuhkan pengarahan guru dalam melaksanakan pelajaran
 - b) Waktu perlu dibatasi karena besar kemungkinan pada saat pelajaran

- c) Guru harus mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan
- d) Jika murid pada kelas banyak >30 apabila kurang tepat maka akan menimbulkan keramaian
- e) Dapat mengganggu ketenangan belajar kelas lainnya

Huda (2013:253-254) menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam proses pembelajaran, yaitu antara lain:

- 1) Kelebihan
 - a) Mampu meningkatkan aktivitas
 - b) Menyenangkan
 - c) Dapat menambah pemahaman siswa pada materi dan meningkatkan motivasi
 - d) Efektif sebagai sarana melatih siswa untuk tampil persentasi
 - e) Melatih kedisiplinan dengan menghargai waktu untuk belajar
- 2) Kekurangan
 - a) Apabila cara tidak dipersiapkan dengan benar, maka membuang-buang waktu
 - b) Pada awal penerapan, sebagian siswa merasa malu berpasangan dengan lawan jenisnya
 - c) Apabila guru tidak member arahan dengan benar, maka siswa kurang fokus saat presentasi
 - d) Guru perlu hati-hati serta bijak ketika member *punishment* bagi siswa yang tidak mendapatkan pasangan, sebab mereka merasa malu
 - e) Penggunaan model ini secara terus menerus akan membosankan

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu pembelajaran yang lebih menekankan siswa dapat bekerja sama dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu meningkatkan aktivitas dan dapat menambah pemahaman siswa pada materi. Namun dalam prosesnya sering kali guru membutuhkan waktu yang lama, pada awal penerapan siswa terkadang merasa canggung ketika berpasangan dengan

lawan jenisnya. Jika dilakukan secara terus menerus penerapan model pembelajaran ini akan terasa membosankan.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Hamdani (2011:241) menyatakan bahwa perolehan aspek-aspek perubahan perilaku bergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Rusman (2014:123) menyatakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hamalik dalam Rusman (2014:123) menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat dilihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, perubahan perilaku yang diperoleh berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan dasar diharapkan sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu pada tahap perkembangannya tahap operasional konkret.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar yang mencakup ketiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik yang dirumuskan berdasarkan tujuan pembelajaran. Hasil belajar dinilai berdasarkan potensi akademik siswa dengan perolehan nilai rendah, sedang atau tinggi.

7. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian dan Tujuan Pendidikan IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Trianto (2012:171) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya). IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.

Kurniasari (2014:6-10) menyatakan bahwa IPS berasal dari literatur pendidikan Amerika Serikat. Nama asli IPS di Amerika Serikat adalah "*social studies*". Sedangkan *National Council for social studies* (NCSS), menyebut IPS dengan istilah "*social studies*". mendefinisikan IPS sebagai berikut:

"IPS adalah studi terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi sipil. Dalam program sekolah, IPS menyediakan studi yang terkoordinasi dan sistematis berdasarkan disiplin ilmu seperti: antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama dan sosiologi, serta sesuai konten dari humaniora, matematika, dan ilmu alam. Tujuan utama dari studi sosial adalah untuk membantu kaum muda mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang terinformasi dan beralasan untuk kepentingan publik sebagai warga dari masyarakat demokratis yang beragam secara budaya didunia yang saling bergantung."

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu suatu perpaduan mata pelajaran ilmu sosial

seperti geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan dan masih banyak lagi. Ilmu Pengetahuan Sosial lebih banyak menekankan hubungan antar manusia dengan masyarakat, hubungan manusia didalam masyarakat, disamping hubungan manusia dengan lingkungan fisiknya.

b. Karakteristik Materi Pendidikan IPS

Setiap mata pelajaran tentu memiliki karakteristik yang membedakan dari mata pelajaran yang lain. Demikian juga mata pelajaran IPS. Beberapa karakteristik mata pelajaran IPS menurut Sulistyowati (2006:167) adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan sosial merupakan perpaduan antar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah dan kewarganegaraan.
- 2) Materi pelajaran IPS berasal dari struktur keilmuan sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah dan kewarganegaraan. Dari kelima struktur keilmuan itu kemudian dirumuskan materi kajian untuk pengetahuan sosial.
- 3) Materi pengetahuan sosial menyangkut masalah sosial dan tema-tema yang dikembangkan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner. Interdisipliner maksudnya melibatkan disiplin ilmu ekonomi, geografi dan sejarah. Multidisipliner maksudnya materi kajian itu mencakup berbagai aspek kehidupan masyarakat.
- 4) Materi pengetahuan sosial menyangkut peristiwa dan perubahan masyarakat masa lalu dengan prinsip sebab akibat dan kronologis. Masalah-masalah sosial, dan isu-isu global yang terjadi di masyarakat, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, serta upaya perjuangan untuk mempertahankan hidup, termasuk pemenuhan kebutuhan untuk mencapai kemakmuran serta sistem berbangsa dan bernegara.

Sedangkan, Kurniasari (2014:10) menyatakan bahwa karakteristik mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- 1) Ilmu Pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.

- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan, geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab-akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
- 5) Standar kompetensi dan kompetensid dasar IPS menggunakan tiga dimensi (ruang, waktu dan nilai/moral) dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa karakteristik mata pelajaran IPS merupakan gabungan dari beberapa unsur-unsur geografi, sejarah, ekomomi, hukum, politik dan lainnya. IPS juga membahas mengenai masalah-masalah sosial, dan isu-isu global yang terjadi di masyarakat, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, serta upaya perjuangan untuk mempertahankan hidup, termasuk pemenuhan kebutuhan untuk mencapai kemakmuran serta sistem berbangsa dan bernegara.

c. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan silabus pembelajaran di SDS Maryam PTP Minanga Ogan, yaitu: “Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi”.

B. Kajian Penelitian Relevan

1. Penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* berbantuan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa” pernah diteliti oleh Dhesta Hazilla Aliputri pada tahun 2018.

a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Wulung 1 Kabupaten Blora. Jika pada kondisi awal ketuntasan belajar hanya mencapai 51% pada saat telah diterapkan model pembelajaran *make a match* hasil belajar meningkat dengan ketuntasan belajar 90% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 94%.

b. Relevansi

Relevansi penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *Make a match* pada mata pelajaran IPS. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian ini menggunakan Penelitian Eksperimen.

2. Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* terhadap hasil belajar siswa” pernah diteliti oleh Makmur Sirait dan Putri Adilah Noer pada tahun 2013.

a. Hasil penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: nilai posttest siswa kelas eksperimen (70,17) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (62). Berdasarkan hal tersebut terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa.

b. Relevansi

Relevansi penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Sama-sama menggunakan desain penelitian *pre eksperimental design*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan berbeda, Kelas Eksperimen diberikan model pembelajaran *Make a match* dan kelas control diberikan pembelajaran langsung. Sedangkan penelitian ini menggunakan hanya satu kelas saja yang merupakan kelas eksperimen.

3. Penelitian dengan judul “Efektifitas Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN dikelas X SMA Kader Pembangunan Baturaja OKU” oleh Aan Sudianto, pada tahun 2015.

a. Hasil penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dijabarkan maka dapat disimpulkan adanya Efektifitas Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN dikelas X SMA Kader Pembangunan. Model Pembelajaran *Make a match* lebih efektif dari pada Model Pembelajaran *Numbered Heads Together*. Hal ini terbukti dalam

pengujian hipotesis diperoleh t hitung 3,028 pada tabel harga t untuk $df=(N_1+N_2)-2=48$ pada taraf signifikan 5% dan 1% adalah 2.01 dan 2,68 sehingga $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$.

b. Relevansi

Relevansi penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama meneliti menggunakan model pembelajaran *Make a match*, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol sedangkan penelitian ini hanya menggunakan kelas kontrol

4. Penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a match* (mencari pasangan) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas VIII SMP Negeri 24 OKU” oleh Isnaini, pada tahun 2018.

a. Hasil penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* terhadap hasil belajar siswa, baik pada taraf signifikan 5% diperoleh $r_{tabel} = 0,217$ pada nilai r hitung yang diperoleh sebesar 0,866.

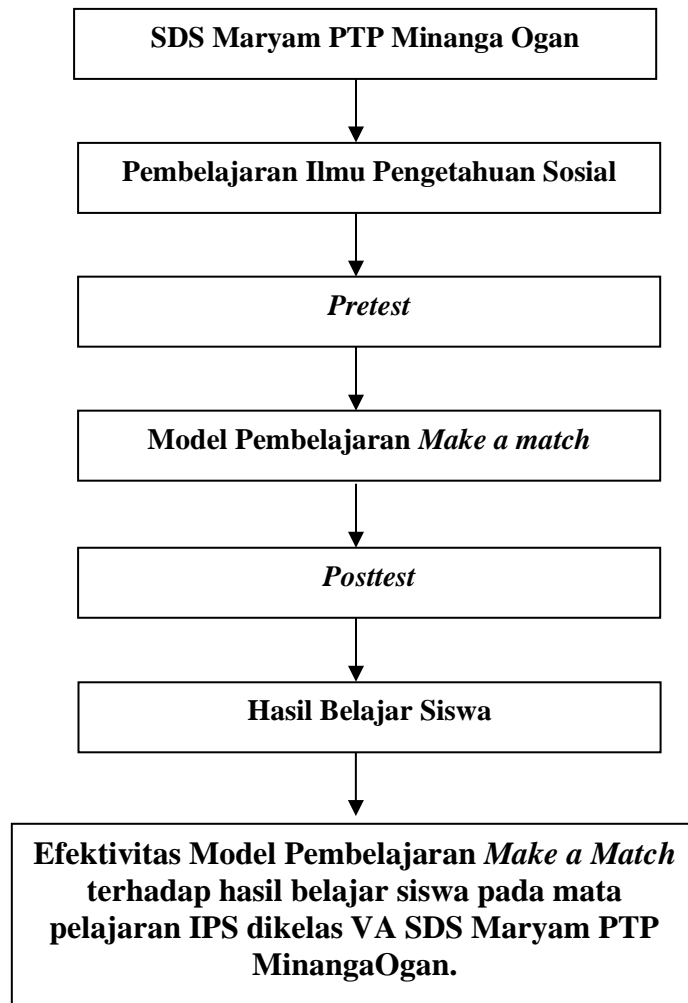
b. Relevansi

Relevansi penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama menggunakan tipe pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran

Make a Match. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode Eksperimen sedangkan penelitian terdahulu menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *ex post facto*.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan Kajian teori, maka kerangka konseptualnya sebagai berikut:



Bagan 1.2. Kerangka Konseptual Efektivitas model pembelajaran make a match pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas VA di SDS Maryam PTP Minanga Ogan