

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan yang menetap dalam kemampuan manusia sebagai hasil dari pengalaman peserta didik dan interaksinya dengan dunia. Sukatin et al (2022) mengemukakan Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan. Arti belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya, Jadi belajar membawa suatu perubahan pada diri individu yang. Perubahan ini tidak hanya mengenai sejumlah pengalaman, pengetahuan, melainkan juga membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, penyesuaian diri. Belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita memahami proses intren yang kompleks dari belajar.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Menurut Sarumaha & Harefa, (2023) bahwa: “Belajar secara umum dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan”. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya, seseorang dikatakan telah belajar, jika ia melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan di dalam penerapannya. Seorang

pembelajar pasti mengalami proses pembelajaran baik itu didampingi oleh sang pemberi belajar atau guru maupun dengan dirinya sendiri. Dimana dalam hal tersebut terdapat berbagai macam cara atau teknik dalam pelaksanaannya

Hasbiyallah & Al-Ghifary, (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses seseorang dalam belajar. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. pembelajaran adalah seperangkat peristiwa - peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal.

Menurut Faizah & Kamal, (2024) Konsep pembelajaran pada hakikatnya adalah kegiatan pendidik dalam membelajarkan peserta didik. Artinya bahwa belajar adalah meletakkan peserta didik dalam situasi pembelajaran sampai terjadi perubahan perilaku yang diharapkan, dimana didalamnya tentu memiliki unsur-unsur penting dalam pembelajaran, diantaranya:

1. Lingkungan fisik
2. Lingkungan social
3. Penyajian oleh guru
4. Konten atau materi pembelajaran
5. Proses pembelajaran.

6. Produk-produk pembelajaran.

Berdasarkan peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa Belajar adalah proses perubahan yang menetap dalam kemampuan individu sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Ini mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku lainnya. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Konsep pembelajaran melibatkan lingkungan fisik dan sosial, penyajian materi, proses pembelajaran, dan produk-produk pembelajaran. Kesemuanya bertujuan untuk memfasilitasi perubahan perilaku yang diharapkan pada peserta didik.

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nurhayati & Nasution, (2022) Hasil belajar adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai Hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar siswa adalah kemampuan siswa untuk belajar dan mengingat berbagai fakta dan dapat mengkomunikasikan pengetahuannya secara lisan maupun tulisan dalam sebuah ujian atau tes, Datu et al., (2022).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktifitas belajar. Menurut Purnomo, (2021) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pebelajar setelah mengalami aktifitas belajar. Dalam hal ini untuk mencapai hasil belajar dapat dilakukan oleh peserta didik untuk mengembangkan kegiatan berpikir dalam belajar, mengambil sikap yang baik dalam belajar dan kemampuan untuk mengembangkan pelajaran, maka dengan demikian siswa dapat memperoleh hasil belajar dengan baik.

Hasil belajar adalah perubahan tingkat kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar baik itu secara tertulis maupun lisan. Tingkat kemampuan ini dilihat dari tiga ranah yaitu kognitif, sikap dan psikomotorik. Belajar merupakan proses yang dialami seseorang untuk berusaha mencapai perubahan perilaku yang relatif menetap. Siswa yang mencapai hasil belajar yang baik berarti siswa tersebut sudah mencapai tujuan belajar dengan baik. Saragih et al., (2021)

Berdasarkan pendapat tentang hasil belajar menunjukkan bahwa hasil belajar mencakup capaian siswa setelah melakukan proses belajar, baik dalam hal pemahaman materi, perubahan perilaku, maupun tingkat kemampuan yang diperoleh. Proses belajar melibatkan interaksi antara guru dan siswa, diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Hal ini menekankan pentingnya peran aktifitas belajar dalam mengembangkan kemampuan siswa, baik dalam ranah kognitif, sikap, maupun psikomotorik. Kesimpulannya, hasil belajar tidak hanya mencerminkan pemahaman materi, tetapi juga perubahan perilaku yang menetap dan tingkat kemampuan yang diperoleh siswa melalui proses belajar yang efektif.

3. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan erat dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup serta alam sekitar beserta isi yang terkandung di dalamnya, Nurhayati et al., (2022) menyatakan bahwa Pelajaran IPA ialah ilmu yang mempelajari perihal fenomena atau peristiwa alam yang terjadi di alam semesta ini.

Menurut Ari & Wibawa, (2019) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) hendaknya menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, terutama yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Nilai “kebermaknaan suatu pengetahuan yaitu apabila dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA disekolah dasar merupakan sarana yang tepat untuk mempersiapkan para siswa dalam memperoleh pengetahuan yang baru, memupuk rasa ingin tahu, kemandirian serta menumbuhkan sikap ilmiah agar dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA tidak bisa dengan cara menghafal atau pasif mendengarkan guru menjelaskan konsep namun siswa sendiri yang harus melakukan pembelajaran melalui percobaan, pengamatan maupun bereksperimen secara aktif yang akhirnya akan terbentuk kreativitas dan kesadaran untuk menjaga dan memperbaiki gejala-gejala alam yang terjadi untuk selanjutnya membentuk sikap ilmiah yang pada gilirannya akan aktif untuk menjaga kestabilan alam ini secara baik dan lestari.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar. Materi IPA diantaranya mempelajari tentang ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dalam kehidupan sehari-hari, ilmu pengetahuan alam adalah pengetahuan yang sistematis dan disusun dengan menghubungkan gejala-gejala alam yang bersifat kebendaan dan didasarkan pada hasil pengamatan dan induksi. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah, Arbiyah et al., (2020).

Dari berbagai pandangan tentang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menyoroti pentingnya pendekatan yang aktif, terutama dengan menggunakan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. IPA bukan hanya tentang menghafal konsep, tetapi lebih pada pengalaman langsung, percobaan, pengamatan, dan eksperimen yang aktif oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa dengan pengetahuan yang baru, memupuk rasa ingin tahu, dan mengembangkan sikap ilmiah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA diarahkan untuk mengajak siswa menjelajahi dan memahami alam secara ilmiah, dengan harapan dapat membentuk kesadaran untuk menjaga dan memperbaiki lingkungan serta fenomena alam demi kelestarian bumi.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Hakikat Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berasal dari bahasa Inggris yaitu “*Cooperative Learning*”. Dalam sebuah kamus Inggris-Indonesia, *cooperative* berarti kerjasama dan *Learning* berarti pengetahuan atau pelajaran. Karena berhubungan dengan proses belajar mengajar, maka istilah *Cooperative Learning* tersebut diartikan dengan pembelajaran kooperatif. Harefa et al., (2022) Mendefinisikan pembelajaran kooperatif adalah prestasi belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan social.

Hasanah & Himami, (2021) mengemukakan bahwa Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya. Pembelajaran kooperatif inilah yang akan memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Melalui pembelajaran kooperatif pula, seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif dikembangkan dengan dasar asumsi bahwa proses belajar akan lebih bermakna jika peserta didik

dapat saling mengajari. Walaupun dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat belajar dari dua sumber belajar utama, yaitu pengajaran dan teman belajar lain. pembelajaran kooperatif adalah saling ketergantungan yang positif, adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, suasana kelas yang rilek dan menyenangkan, terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa, memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan. Jadi keunggulan pembelajaran kooperatif adalah saling bekerjasama dan bergotong-royong atau saling mengajari dalam proses pembelajaran dengan tujuan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Pembelajaran kelompok yang dilakukan siswa bertujuan untuk melatih siswa belajar secara mandiri dengan menentukan cara belajarnya sendiri di dalam kelompok. pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan demikian pada pembelajaran kooperatif siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (sharing) pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab serta saling membantu dan berlatih berinteraksi, komunikasi-sosialisasi karena kooperatif adalah miniature dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing. Pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara

berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri, Anitra,(2021).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam mencapai tujuan bersama. Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah meningkatkan partisipasi siswa, mengembangkan keterampilan sosial dan kepemimpinan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Sofiah et al., (2020) mengungkapkan karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

2. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan, dan fungsi kontrol. Demikian juga dalam pembelajaran kooperatif. Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, misalnya tujuan apa

yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain sebagainya. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes.

Menurut Noviyanto et al., (2021) karakteristik model pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya sikap saling membantu. Hal ini terlihat dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dimana siswa yang pintar membantu siswa yang kurang pintar.

2. Keterampilan bekerja sama

Kemauan untuk bekerja sama dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain.

Siswa perlu dibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap siswa dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi untuk keberhasilan kelompok.

Berdasarkan Kesimpulan dari karakteristik pembelajaran kooperatif yang diungkapkan oleh peneliti adalah bahwa pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif yang meliputi perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan kontrol. Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh kemauan dan keterampilan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Hal ini menekankan pentingnya kolaborasi, komunikasi, dan kontribusi dari setiap anggota kelompok untuk mencapai keberhasilan secara tim.

c. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah *Make A Match*. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Model *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana

yang menyenangkan. Metode *Make A Match* meliputi berbagai metode yang digunakan dalam IPA. Strategi belajar ini adalah strategi yang menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh guru dengan batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerjasama antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Selain itu, model pembelajaran *Make A Match* membutuhkan ketelitian, kecermatan, ketepatan, dan kecepatan siswa dalam memasang/mencocokkan kartu yang dipegang sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Metode ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas peserta didik belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan. Sari et al., (2020)

Make A Match ialah model pembelajaran yang menggunakan kartu jawaban dan kartu soal dimana dalam pengaplikasiannya tiap siswa mencari pasangan kartu yang berisi soal maupun jawaban dari materi belajar tertentu dimana peserta didik belajar dalam kondisi yang mengasyikkan dengan cara mencari pasangan sembari mempelajari suatu konsep dan topik tertentu Riyanti & M. Husni Abdullah, (2021).

Model pembelajaran *Make A Match* adalah pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja secara kolaboratif antar anggota kelas. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* dimulai dari siswa akan dibagikan secara acak kartu permainan yang dalam kartu tersebut terdapat pertanyaan atau jawaban. Siswa akan dipanggil maju kedepan kelas untuk mencari pasangan dari kartu yang siswa dapat *Make A Match* yaitu strategi yang menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian materi

barupun bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Herawati, (2022).

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak murid mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Model pembelajaran *Make A Match* artinya peserta didik mencari pasangan. Setiap peserta didik akan mendapatkan sebuah kartu (bisa soal/jawaban). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* atau mencari pasangan ini sangat cocok digunakan dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa dengan adanya kerja sama antar siswa untuk menyelesaikan masalah. Di karenakan, dalam penerapan model ini melatih peserta didik untuk mencari pasangan dari kartu soal/jawaban yang di ambil yang kemudian di diskusikan dan diberikan kesempatan untuk dipresentasikan dihadapan teman dan pasangan kelompok yang lain. Rumahorbo et al., (2024).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam mencari penyelesaian dari masalah dengan ciri khusus yaitu menggunakan kartu soal dan kartu jawaban. Dan model pembelajaran *Make A Match* bertujuan untuk menumbuh kembangkan sikap bertanggung jawab, saling menghormati, dan juga meningkatkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah. Pembelajaran ini juga menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan guru sehingga disini guru hanya sebagai fasilitator dan juga pengamat. Suasana saat

pembelajaran selain menyenangkan juga diusahakan bersifat demokratis, dimana siswa diberikebebasan untuk menyampaikan pendapatnya ataupun bertanya jika ada yang belum dimengerti.

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Langkah-langkah dari model pembelajaran *Make A Match* menurut Sitompul & Maulina, (2021) yaitu :

1. Guru memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
2. Guru membagi peserta didik kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan.
3. Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu pertanyaan dan kelompok 2 berupa kartu jawaban.
4. Guru memberitahukan peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu yang dibawa.
5. Guru mengharuskan seluruh anggota kelompok 1 untuk mencari pasangan kartu di kelompok 2. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartunya, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya.
6. Apabila waktu telah berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu sudah berakhir dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan berkumpul dengan yang tidak mendapatkan pasangan juga.

7. Peserta didik yang bisa menemukan pasangan satu-persatu diminta untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain harus menyimak dan memberi komentar.
8. Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai materi.
9. Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.

Sedangkan menurut WANTI, (2022) Langkah-langkah Pembelajaran dengan model *Make A Match*:

1. Guru bersama siswa menata ruang kelas sehingga tempat duduk anak membentuk leter U,
2. Guru menyampaikan KD yang akan dipelajari dan member materi serta pengarahan aturan main model pembelajaran *Make A Match*.
3. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, kartu yang berwarna kuning berisi pertanyaan, dan kartu yang berwarna merah muda berisi jawaban, kemudian di gulung dan dimasukkan di dalam Toples,
4. Guru membunyikan pluit sebagai tanda dimulainya pembelajaran dengan model *Make A Match*,
5. Siswa berdiskusi untuk mencari pasangan kartu yang cocok antara pertanyaan dan jawaban, bagi yang telah menemukan pasangan kartu soal dan jawaban dengan benar mempresentasikan di depan kelas, siswa yang tidak menemukan pasangan kartu soal dan jawaban dengan benar menerima hukuman yang menyenangkan seperti bernyanyi, menari dan baca puisi.

6. Guru Memberi Penguatan dan kesimpulan

Lebih lanjut langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* di uraikan oleh Wahyuni Tri, (2023):

1. Guru menyiapkan kartuyang berisi beberapa konsep yang cocok untuk sesi review, salah satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Masing-masing siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
3. Masing-masing siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
4. Masing-masing siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, diberi poin.
5. Apabila siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama.
6. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
7. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* harus dilakukan secara urut dan sistematis yang diawali dengan persiapan, membagikan kartu soal dan jawaban, mencari pasangan kartu, mencocokkan pasangan kartu, memberikan penghargaan dan penyimpulan materi pembelajaran.

e. Media Pembelajaran *Make A Match*

Make A Match adalah media berupa kartu permainan dengan cara tanya jawab yang bisa meningkatkan daya ingat dan kemampuan kognitif peserta didik. Metode pembelajaran “*Make A Match*” mampu mengukur pemahaman peserta didik dengan mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari materi yang sudah diajarkan oleh guru. menurut Fardiana Rusanti, dkk, (2022)

Menurut Aziz Rizki Miftahul, dkk. (2024) Model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* adalah model pembelajaran yang sederhana dan mudah diterapkan oleh guru. Media dari Model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* terdiri dari lembar kartu yang berisi soal dan jawaban. Siswa diminta memasang-masangkan kartu soal dan jawaban yang sudah di sediakan oleh guru. Guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas untuk membimbing jalannya diskusi saat siswa mencocokkan kartu soal dan jawaban.

La Rusman (2023), Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sistem pembelajaran yang digunakan pada model pembelajaran *Make A Match* mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama dan kemampuan berinteraksi, disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu.

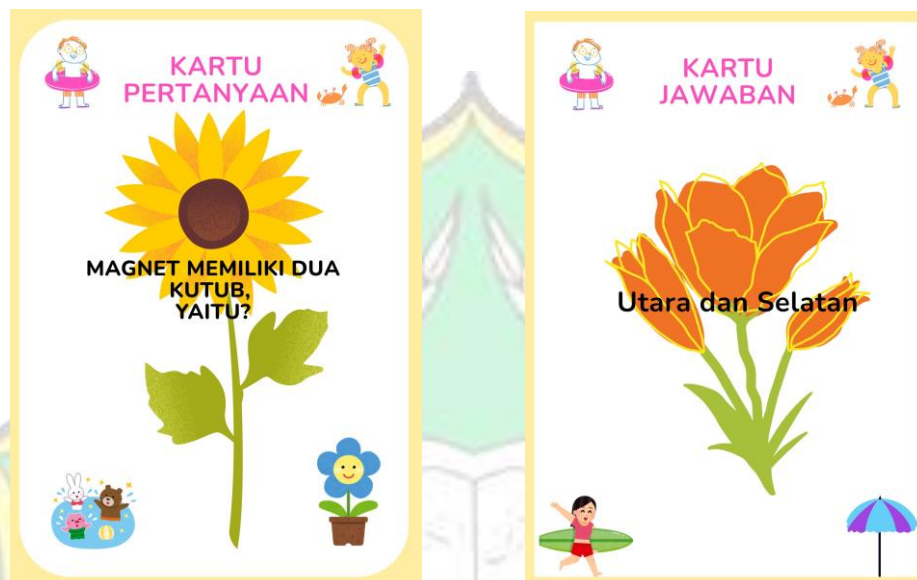
Untuk itu diperlukan salah satu model pembelajaran kooperatif yang aktif, mudah dan menyenangkan bagi siswa maka penulis memilih model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* (peta pikiran). Model ini menggunakan media

kartu dilakukan dengan cara siswa mencari pasangan dengan permainankartu (kartu soal dan kartu jawaban). Tiap siswa mendapat 1 kartu baik kartu soal maupun kartu jawaban kemudian memikirkan jawaban dari kartu yang dipegang. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Pasangan yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu maka akan mendapatkan point. Kartu soal dan jawaban yang berisi konsep-konsep dicatat masing-masing pasangan sebelum kartu dikocok dan dibagikan lagi sehingga setiap siswa mendapat kartu yang berbeda. Setelah itu kesimpulan dan penutup Siti Nuraini (2021)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran *Kooperative Tipe Make A Match* menggunakan media kartu yang dirancang oleh peneliti dimana terdapat kertas berisi pertanyaan dan juga jawaban dan digunakan dalam pembelajaran dengan cara mencari pasangan. Dalam model pembelajaran ini, setiap siswa akan mendapatkan kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban, dan kemudian mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang mereka pegang. Model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* merupakan metode yang sederhana, efektif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban, siswa diajak untuk aktif berinteraksi dan bekerja sama dalam mencocokkan pasangan yang tepat. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam membimbing diskusi dan memastikan siswa dapat menjalani proses belajar dengan baik. Melalui aktivitas

ini, siswa dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan kognitif mereka, menjadikan *Make A Match* sebagai alternatif yang menarik dalam pembelajaran yang berfokus pada interaksi dan kolaborasi.

Berikut contoh media kartu *Make A Match*



Gambar 2.1: Contoh Kartu *Make a Match*

f. Kelebihan Model Pembelajaran *Make A Match*

Dalam model pembelajaran *Make A Match* terdapat beberapa kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain, Yelpi Anggreani, dkk, (2022) yaitu:

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan,
2. Materi pembelajaran lebih menarik perhatian siswa,
3. Munculnya dinamika gotong-royong yang merata diseluruh siswa,
4. Serta mampu meningkatkan hasil belajar sehingga memberikan kesempatan maksimal kepada siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya sebab hal ini qmenjadi salah satu faktor yang harus terpenuhi khususnya pada

pembelajaran IPA agar permasalahan dan hambatan yang muncul dapat diminimalisir dengan baik.

Sedangkan menurut Hildatul Azmaliyah et al., (2023) Kelebihan model pembelajaran *Make A Match* diantaranya:

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik
2. Karena ada unsur permainan, model ini dianggap menyenangkan.
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
5. Efektif untuk melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar

Berdasarkan dua penelitian yang disebutkan, model pembelajaran *Make A Match* memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan. Pertama-tama, model ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan minat mereka terhadap materi pembelajaran. Kemudian, keberadaan unsur permainan dalam model ini membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, sehingga membantu dalam menarik perhatian mereka.

g. Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Dalam model pembelajaran *make a match* terdapat beberapa kekurangan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain, Sofiatillah et al., (2023) yaitu:

1. jika tidak dipersiapkan dengan baik,
2. banyak waktu yang terbuang.

3. Pada awal penerapan, banyak peserta didik malu untuk berpasangan dengan lawan jenisnya.
 4. jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
 5. menggunakan model ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan
- sedangkan menurut Jaji, (2019) kekurangan model pembelajaran *Make A Match* yaitu:

1. Memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
4. Akan tercipta kegaduhan dan keramaian yang tidak terkendali.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa agar penerapan model *make a match* dapat berjalan dengan baik sesuai dengan harapan, maka guru perlu meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu yang diperlukan sebelum pembelajaran dimulai. Dan juga guru harus tetap memperhatikan siswa ketika proses pembelajaran, supaya siswa tidak bermain sendiri sehingga siswa akan mudah dalam memahami materi.

C. Penelitian Relevan

Penelitian tentang meningkatkan hasil belajar ipa dengan model pembelajaran *kooperatif tipe make a match* dalam 5 tahun terakhir yaitu:

1. Yogi Prasetyo, dkk, (2023), Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* Di Kelas IV Sd

2. Riyo Arie Pratama, dan Galih Prayogi (2024) Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas VII Smp Negeri 11 Bandar Lampung
3. Yayan Rahmayantia (2019), Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Gaya Dan Fungsinya Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match*
4. (Ilmi et al., 2023) Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match*
5. Nurie Hasni, dan Santi Lisnawat (2019), Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match* Di Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian Yogi Prasetyo, dkk ,(2023), Riyo Arie Pratama, dan Galih Prayogi (2024), Yayan Rahmayantia (2019), (Ilmi et al., 2023) dan Nurie Hasni, dan Santi Lisnawat (2019), menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Adapun hasil dari kelima penelitian yang relevan di atas yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurie Hasni, dan Santi Lisnawat (2019), Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang penggunaan metode pembelajaran *cooperative learning tipe Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Mathla'ul Anwar Caringin, dapat disimpulkan sebagai berikut: Peningkatan Hasil Belajar: Terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar IPA siswa dari siklus I hingga siklus III. Pada siklus I, hanya 6 siswa yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 60,38%. Pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat

menjadi 18, dengan rata-rata nilai 71,15%. Pada siklus III, seluruh siswa (26 siswa) mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 81,69%. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA. Aktivitas Guru dan Siswa: Aktivitas guru juga menunjukkan peningkatan yang konsisten, dengan persentase 71,73% pada siklus I, meningkat menjadi 79,34% pada siklus II, dan mencapai 85,86% pada siklus III. Aktivitas siswa mengalami peningkatan yang serupa, dimulai dari 66,66% di siklus I, 72,22% di siklus II, dan 91,66% di siklus III. Kedua aspek ini berada dalam kategori sangat baik, menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran seiring berjalannya waktu.

Metode Pembelajaran Efektif: Penggunaan metode *Make A Match* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Interaksi dan kolaborasi antar siswa dalam metode ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Rekomendasi: Penelitian ini merekomendasikan penerapan metode pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match* secara berkelanjutan dalam pengajaran IPA dan mata pelajaran lainnya, untuk terus meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match* adalah alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Mathla'ul Anwar Caringin, Bogo.

Adapun penelitian yang akan saya lakukan relevan dengan penelitian penelitian yang telah saya uraikan di atas tentang meningkatkan hasil belajar IPA

dengan model pembelajaran *kooperatif tipe Make A Match*, model pembelajaran yang saya lakukan sama dengan model pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa penelitian di atas yaitu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tetapi dari penelitian di atas dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu terletak di tingkatan kelas yang akan saya teliti.

D. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan strategi atau cara seorang pendidik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan mudah dan cepat sesuai yang telah direncanakan. Menurut Pratiwi dalam (Musfikaningrum, 2020:12) bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku baik peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, Musfikningrum, L.H (2020) menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan adanya perubahan kemampuan siswa baik itu yang bersifat pengetahuan, sifat dan sketerampilan setelah ia melaksanakan pengalaman belajar. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPA, guru harus melakukan berbagai cara untuk memaksimalkan hasil belajar, salah satunya melalui variasi model pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari nilai yang diperoleh setelah dilaksanakan tes. Guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dapat menciptakan situasi pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas belajar siswa.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai pemberian tindakan yang dilakukan pada penelitian ini menyangkut peningkatan Hasil belajar siswa dengan

menerapkan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* secara berulang-ulang untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini direncanakan berbentuk kolaboratif, artinya penelitian ini melibatkan guru sebagai observer dan rekan diskusi dalam merancang tahapan pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran dalam bentuk refleksi mengajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MIN 2 Konawe Selatan, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat dengan menyertai pendapat (sugiyono 2015), pada bagan di bawah ini:





E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan penelitian maka hipotesis Tindakan penelitian adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 2 Konawe Selatan.

