BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Pembelajaran kooperatif

a. Pengertian pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif bisa juga disebut dengan *cooperative learning*. *Cooperative* berarti bekerja sama dan *learning* berarti belajar, jadi belajar melalui kegiatan bersama. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil dan bekerja sama.

Keberhasilan dari model ini sangat tergantung pada kemampuan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun dalam bentuk kelompok. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan belajar kelompok, atau kelompok kerja, tetapi memiliki struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif, sehingga terjadi interaksi secara terbuka dan hubungan yang efektif. Dalam proses belajar di sini betul-betul diutamakan saling membantu di antara anggota kelompok.[1]

Cooperative learning mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja

[1]Buchari Alma, et. all., *Guru Profesional: Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 80

sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.[2]

Istilah *Cooperative Learning* dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Menurut Johnson & Johnson dalam Isjoni, pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain.[3]

Abdulhak dan Rusman menyatakan pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang menyatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan *cooperative learning.*[4]

b. Unsur-unsur pembelajaran Kooperatif

Rojer dan Johnson menjelaskan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Ada lima unsur model yang harus ditetapkan untuk bisa dikatakan model pembelajaran yang kooperatif. Kelima unsur tersebut adalah sebagai

---

[2]Etin Solihatin, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 4.

[3]Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 23.

[4]Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 203.

berikut :

1. Saling ketergantungan Positif (*Positive interdependence*): semua anggota kelompokom bekerja secara sinergis dalam mengembangkan kelompoknya. Dalam hal ini, guru harus memberikan tugas yang berbeda-beda untuk setiap anggota kelompok, sehingga setiap anggota kelompok bergantung dan bertanggung jawab terhadap anggota yang lainnya dalam kelompok itu. Termasuk untuk menciptakan saling tergantungan ini adalah cara penilaian yang unik. Setiap siswa selain mendapat nilai individual juga mendapat nilai dari kelompok. Besarnya nilai kelompok bergantung pada sumbangan yang diberikan oleh setiap individu yakni selisih nilai tes dari nilai rata-rata yang diperoleh individu.
2. Tanggung jawab perorangan (*Personal responsibility*) : dengan tugas yang berbeda-beda, setiap anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan tugasnya dengan sebaik-baiknya untuk dilaporkan kepada teman-teman sekelompoknya.
3. Tatap muka (*Face to face promotive interaction*) : Setiap anggota kelompok berkesempatan untuk menyampaikan hasil kerjanya.
4. Komunikasi antaranggota : Komunikasi dalam kelompok harus merata pada setiap individu anggota kelompok, tidak boleh didominasi oleh siswa tertentu.

5. Evaluasi proses kelompok : untuk melakukan refleksi apakah kerja kelompoknya sudah baik atau perlu ada perbaikan. Refleksi ini tidak harus dilakukan pada setiap kerja kelompok, tapi dapat dilakukan secara berjangka.[5]

c. Pengelolaan Kelas Pembelajaran Kooperatif

1. Pengelompokan : dalam hal ini pengelompokkan siswa dilakukan secara heterogen, bukan homogen atas dasar kesetaraan kemampuan (*Ability grouping*). Hal ini didasarkan pada satu prinsip bahwa kelas adalah miniatur masyarakat.
2. Semangat gotong royong : hal ini bisa dibangun jika setiap anggota kelompok menyadari kesamaan yang mereka miliki. Dengan penyadaran diri, mereka akan lebih mengenal temannya.
3. Penataan ruang kelas : hal ini bisa dilakukan dengan cara penataan fasilitas yang ada di dalam kelas mempertimbangkan kemudahan untuk melakukan mobilitas dalam kelompok.[6]

d. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan Model Pembelajaran kooperatif adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial. Cooperative Learning adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak

[5]Imam Suyitno, *Memahami Tindakan Pembelajaran : Cara Mudah dalam Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Bandung, PT Refika Aditama, 2011), 51-52

[6]Ibid, hal 52.

dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda.[7]

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim, et. all. dalam Umi Kulsum, yaitu:[8]

1) Hasil belajar akademik

Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi

[7]M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Konseptual Dalam Pembelajaran Abad 21*, (Bogor, Ghalia Indonesia, 2014), hal 234.

[8]Umi Kulsum, *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM*, (Surabaya: Gena Pratama Pustaka, 2011), hal. 83-84.

untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang memiliki katerampilan sosial.

Tujuan penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai kelompok orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.

B. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran

Pengertian Model

Sebenarnya dalam pembelajaran pun istilah “model” juga banyak dipergunakan. Tahukah Anda, apa pengertian model pembelajaran ?

Mills berpendapat bahwa “ model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau kelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”. Model merupakan

interprestasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa item.[9]

Model pembelajaran ialah pola yang dipergunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. [10]

Adapun menurut Soekamto, dkk mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah : "Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar."[11]

---

[9]Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal 45.

[10]Ibid, hal 46.

[11]Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hal 5.

C. Tinjauan Tentang Model *Make A macth.*

a. Pengertian model *Make A Match*

Make A Match adalah teknik mengajar dengan mencari pasangan. Salah satu keunggulannya adalah siswa belajar sambil menguasai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Pembelajaran model pembelajaran *Make A Match* yaitu pembelajaran yang teknik mengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut.

Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. [12] Model pembelajaran *Make A Match* adalah pembelajaran menggunakan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi soal dan kartu yang lainnya berisi jawaban dari soal-soal tersebut.[13]

Model pembelajaran ini pertama kali dikembangkan pada tahun 1994 oleh Lorna Curran, merupakan salah satu pembelajaran penting

---

[12]Miftahul Huda, *Cooperative Learning : Metode , Teknik, Struktur dan Model Terapan*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), hal 135.

[13]Pengertian model pembelajaran Make a Match, dalam http://pendidikanmerahputih.blogspot.com/2014/03/pengertian-model-pembelajaran-make-match.html, diakses 12/01/2015/19.02.

di dalam ruang kelas. Tujuannya adalah : 1) Pendalaman materi, 2) Penggalian materi, 3) *edutainment.*[14]

b. Langkah-langkah model *Make A Macth*

Langkah-langkah dari Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut:[15]

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
7. Demikian seterusnya
8. Kesimpulan/penutup

[14]Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Pragmatis*, (Yogyakarta :Pustaka Pelajar, 2013), hal 251.

[15]Zainal Aqib, *Model-model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung : Yrama Widya, 2013), hal 23-24.

c. Kelebihan dan kekurangan Model *Make A Macth*

Kelebihan model *Make A Match* adalah sebagai berikut:

- Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
- Karena ada unsur permainan, pembelajaran ini menyenangkan,
- Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari,
- Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,
- Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi,
- Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.[16]

Kekurangan model *Make A Match* adalah sebagai berikut:

- Jika anda tidak merancangnya dengan baik, maka banyak waktu terbuang,
- Pada awal-awal penerapan model ini, banyak siswa yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya,
- Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat presentasi banyak siswa yang kurang memperhatikan,

[16]Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran,* … hal 253

- Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu,
- Menggunakan pembelajaran ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.[17]

d. Teori belajar yang medukung model *Make A Macth*

Banyak sekali teori belajar menurut literatur psikologi dan para ahli, namun yang paling penting dalam model *Make A Match* teori belajar yang mendukung yaitu teori konstruktivisme.

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita itu adalah kontruksi (bentukan) kita sendiri.[18] Menurut filsafat konstruktivisme pengetahuan adalah bentukan (konstruksi) seseorang yang sedang menekuni. Bila yang sedang menekuni adalah siswa, maka pengetahuan adalah bentukan siswa itu sendiri. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah jadi, tetapi sesuatu yang harus kita bentuk sendiri dalam pikiran kita. Jadi pengetahuan merupakan akibat konstruksi kognitif melalui kegiatan berfikir seseorang.[19]

---

[17]Ibid, hal 253-254.

[18]Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 37.

[19]Abu Zaini, *Peningkatan Prestasi Belajar IPA Melalui Penggunaan Metode Picture And Picture dengan Media Komik Siswa Kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung* , (Tulungagung: Skripsi Terdahulu 2013), hal 20

Menurut teori kontruktivisme ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan cara mereka sendiri untuk belajar.[20]

Adapun prinsip-prinsip konstruktivisme antara lain :[21]

1) Pengetahuan dibangun oleh siswa secara aktif,
2) Tekanan dalam proses belajar terletak pada siswa,
3) Mengajar adalah membangun siswa belajar,
4) Tekanan dalam proses belajar lebih pada proses bukan pada hasil akhir,
5) Kurikulum menekankan partisipasi siswa, dan
6) Guru sebagai fasilitator.

Secara umum, prinsip-prinsip tersebut berperan sebagai referensi dan alat refleksi kritis terhadap praktik, pembaruan dan perencanaan pendidikan.

[20]Trianto, *Model-model Pembelajaran … ,* hal 13.

[21]Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP),* (Jakarta : PT Bumu Aksara, 2012), hal 75-76.

Beberapa Kelebihan dan kekurangan Teori kontruktivisme :

Kelebihan teori kontruktivisme[22]

1) Peserta didik terlibat secara langsung dalam membangun pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan dapat mengaplikasikannya.
2) Peserta didik aktif berpikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan.
3) Selain itu, murid terlibat secara langsung dan aktif belajar sehingga dapat mengingat konsep secara lebih lama.

Kekurangan teori kontruktivisme[23]

1) Kadang guru itu tidak memperhatikan muridnya keseluruhan.
2) Guru sebagai pendidik itu sepertinya kurang begitu mendukung dalam proses pembelajaran.
3) Apabila peserta didik tidak dilibatkan dalam pembelajaran praktik maka daya ingat dan pengetahuan peserta didik tidak akan berkembang dengan baik, dan apabila diberi materi baru pasti materi sebelumnya akan dilupakan.

[22]Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2013), hal 22.

[23]Afiburhanuddin, dalam https://afidburhanuddin.wordpress.com/2014/06/07/kekurangan-dan kelebihan-teori-kognitif-dan-konstruktivistik-4/diakses 04/08/2015,08.45.

D. Tinjauan tentang hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yakni “hasil” dan “belajar”.

Pengertian hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh usaha yang menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar sebagaimana telah diuraikan di atas adalah proses perubahan tingkah laku para individu yang belajar, sehingga hasil belajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang diadakan oleh usaha merubah tingkah laku.[24]

Ada empat unsur proses belajar mengajar yakni tujuan, bahan, metode dan alat serta penilaian. Tujuan sebagai arah dari proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan atau dibahas dalam proses belajar-mengajar agar sampai kepada tujuan yang telah ditetapkan. Metode dan alat adalah cara atau teknik yang digunakan dalam mencapai tujuan. Sedangkan penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan

[24]Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal 44-45.

itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa.[25]

Hasil belajar sering orang menyebutnya prestasi belajar. Menurut Winkel, prestasi adalah bukti keberhasilan usaha yang dicapai.

Hasil Belajar menurut Nana Sudjana, merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Rochmad Wahab membagi lima kategori hasil belajar yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, kognitif, sikap, dan motorik.

Tipe hasil belajar terdiri dari : ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiganya tidak dapat berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, bahkan membentuk hubungan hierarki. Blomm membagi dan menyusun secara hirarkhis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi tingkat maka makin kompleks dan penguasaan suatu tingkat menmpersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkatan ranah kognitif saja, meliputi : a) tipe hasil belajar pengetahuan hafalan, b) pemahaman, c) penerapan, d) analisis, e) sintesis dan f) evaluasi.[26]

---

[25]Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal 22.

[26]E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal 50.

Krathwohl membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu a) penerimaan, b) partisipasi, c) penilaian, d) organisasi dan e) internalisasi.[27] Sedangkan menurut Harrow hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam: a) gerakan refleks, b) gerakan fundamental dasar, c) kemampuan perceptual, d) kemampuan fisis, e) gerakan keterampilan, dan f) komunikasi tanpa kata.[28]

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Belajar sebagai sebuah proses pada dasarnya melibatkan banyak hal dan komponen yang disadari atau tidak akan berdampak terhadap proses dan hasil belajar itu sendiri. Dampak dalam belajar yang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut dapat berupa kecepatan atau kelambatan individu dalam belajar dan berhasil atau tidaknya mencapai tujuan-tujuan belajar dalam bentuk hasil belajar yang memuaskan atau kurang memuaskan. Menurut Muhibbin Syah terdapat tiga faktor yang mempengaruhi siswa dalam proses belajar, antara lain : 1) faktor internal, 2) faktor eksternal, dan 3) faktor pendekatan belajar.

Faktor pendekatan dalam belajar merupakan perilaku belajar yang dilakukan oleh individu sehingga pada dasarnya pendekatan belajar masuk dalam kategori faktor internal. Muhibbin Syah dalam Sugihartono dkk, menyebutkan bahwa hanya terdapat dua

[27]Ibid, hal 51.
[28]Ibid hal 52-53.

faktor yang memengaruhi proses belajar, yaitu segala sesuatu serta kondisi yang berasal dari dalam dan segala sesuatu serta kondisi yang berasal dari luar individu yang belajar.[29]

Faktor- faktor penyebab yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari: 1) Faktor intern (faktor dari dalam diri manusia itu sendiri) yang meliputi: a. Faktor fisiologi, b. Faktor psikologi, 2) Faktor ekstern (faktor dari luar manusia) meliputi: a. Faktor-faktor non-sosial, b. Faktor-faktor sosial.[30]

Adapun penjelasannya:

1) Faktor Intern

(a) Sebab yang bersifat fisik (fisiologi)

(1) Kesehatan karena sakit/ kurang sehat

Anak yang sakit / kurang sehat dapat mengalami kesulitan belajar, sebab ia mudah capek, mengantuk, pusing, daya konsentrasinya hilang kurang semangat, pikiran terganggu. Karena akan mengalami kelemahan fisiknya, sehingga saraf sensoris dan motorisnya lemah. Hal ini maka penerimaan dan respon pelajaran berkurang, saraf otak tidak mampu bekerja secara optimal memproses, mengelola, menginterpretasi dan mengorganisasi bahan pelajaran melalui indranya.

[29]Muhammad Irham & Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan : Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Jogjakarta : AR-Ruzz Media, 2013), hal 125-126.

[30]Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hal 79-91.

Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.

(2) Sebab karena cacat tubuh

a. Cacat tubuh yang ringan seperti kurang pendengaran, kurang penglihatan, gangguan psikomotor.

b. Cacat tubuh yang tetap (serius) seperti buta, tuli, bisu, hilang tangannya dan kakinya.

(b) Faktor Psikologis

(1) Intelegensi

Siswa yang memiliki intelagensi baik (IQ- nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Anak yang memiliki IQ 110-140 dapat digolongkan cerdas, 140 keatas tergolong genius. Sebaliknya siswa yang intelegensi-nya rendah cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berpikir sehingga prestasi belajarnya rendah. Mereka yang mempunyai IQ kurang dari 90 tergolong lemah mental. Mereka itu digolongkan atas debil (umurnya 25 tahun namun kecerdasanya setingkat anak normal umur 12

tahun), embisil (anak yang hanya mampu mencapai tingkat anak normal umur 7 tahun) dan idiot (kecakapannya menyamai anak normal umur 3 tahun)

(2) Bakat

Bakat adalah potensi / kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Misalnya belajar bermain gitar, apabila dia memiliki bakat musik akan lebih mudah dan cepat pandai dibanding dengan siswa yang tidak memiliki bakat itu. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar.

(3) Minat

Tidak adanya minat seseorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhan, tidak sesuai dengan kecakapan, tidak sesuai dengan tipe-tipe khusus anak banyak menimbulkan problema pada dirinya.

Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Timbulnya minat belajar bisa disebabkan dari berbagai hal, diantaranya minat belajar yang besar untuk menghasilkan prestasi yang tinggi

(4) Motivasi

Motivasi sebagai faktor inner (batin) berfungsi menimbulkan, mendasari, mengarahkan perubahan belajar. Motivasi adalah daya penggerak/ pendorong untuk melakukan pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri *(intrinsik)* yaitu dorongan yang umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu. Motivasi yang berasal dari luar diri *(ekstrinsik)*, misalnya dari orang tua, guru, atau teman.

2) Faktor Ekstern

(a) Faktor-faktor non sosial

(1) Faktor keluarga

Keluarga merupakan pusat pendidikan yang utama dan pertama. Tetapi juga sebagai faktor penyebab kesulitan belajar.

Faktor keluarga sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Bagaimana orang tua mendidik anaknya, orang tua yang kurang memperhatikan pendidikan anak-anaknya atau mungkin acuh tak acuh ataupun orang tua yang bersifat kejam. Hubungan orang tua dan anak apakah orang tua dan anak

sering meluangkan waktu untuk berbincang-bincang dan bergurau.

(2) Suasana rumah / keluarga

Suasana rumah yang sangat gaduh/ ramai, tidak mungkin anak dapat berkonsentrasi balajar dengan baik.Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, keharmonisan keluarga, semuanya turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa.

(b) Faktor-faktor sosial

(1) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya , kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, hubungan guru dengan murid yang kurang baik , keadaan fasilitas sekolah, keadaan ruang kelas / gedung yang kurang memadai, dan sebagainya. Semua ini turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Disamping itu yang juga berpengaruh yaitu waktu sekolah dan disiplin yang kurang misalnya murid-murid liar, sering datang terlambat, tugas yang diberikan tidak

dilaksanakan. Lebih-lebih lagi gurunya kurang disiplin akan banyak mengalami hambatan dalam pelajaran.

(2) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang- orang yang berpendidikan, terutama anak- anaknya rata- rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, apabila tinggal di lingkungan banyak anak- anak yang nakal, tidak bersekolah, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal yang lingkungan siswa yang kumuh dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan yang belum dimilikinya, hal ini akan mengurangi semangat belajar atau dapat dikatakan tidak menunjang sehingga motivasi belajar berkurang.[31]

[31]Blog's kefeilmu: *Faktor Eksternal Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Dalam*, dalam http://kafeilmu.com/faktor-eksternal-mempengaruhi-prestasi-belajar-siswa/ 13/04/2014, 10.20.

(3) Lingkungan Sekitar

Keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal juga sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya. Keadaan lalu lintas yang membisingkan, suara hiruk pikuk orang disekitar, suara pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar. Sebaliknya tempat yang sepi dengan iklim yang sejuk akan menunjang proses belajar.[32]

c. Ciri-ciri Perilaku Hasil Belajar

Menurut Sri Rumini dkk, bahwa siswa yang telah melakukan aktivitas belajar dapat dilihat dari ciri-cirinya :

1. Adanya perubahan tingkah laku pada siswa, baik tingkah laku yang dapat diamati secara langsung maupun tidak.
2. Perubahan perilaku dalam belajar bertujuan dan terarah.
3. Perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa mencakup perubahan tingkah laku kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
4. Perubahan yang terjadi disebabkan adanya pengalaman belajar dan latihan yang dialami siswa sendiri. Oleh sebab itu, perubahan seperti kerusakan fisik, penyakit, pertumbuhan dan kematangan,

[32] Ibid

hipnotis dan hal-hal gaib lainnya tidak dianggap sebagai hasil belajar.

5. Hasil perubahan perilaku pada siswa relative menetap.
6. Belajar merupakan proses yang diusahakan sehingga kadangkala membutuhkan waktu yang sangat lama untuk mencapai perubahan tingkah laku yang diinginkan.[33]

E. Tinjauan Tentang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Hakikat Pembelajaran IPA

Kata sains berasal dari kata latin scientia yang berarti "*saya tahu*". Dalam bahasa inggris berarti pengetahuan (natural sciences). Sedangkan dalam bahasa Indonesia disebut *Ilmu Pengetahuan Alam* atau dengan singkat dikenal dengan sebutan IPA. IPA dapat diartikan sebagai limu yang mempelajari sebab dan akibat dari kejadian yang terjadi di alam ini. Tetapi banyak kejadian yang belum dapat dijelaskan oleh IPA.[34]

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada dasarnya berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat

[33] Muhammad Irham & Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori …*, hal 125.

[34]Sukarno, et. all., *Dasar-Dasar Pendidikan SAINS (Pegangan mengajarkan IPA bagi guru-guru dan calon-calon guru IPA – Sekolah Lanjutan)*. (Jakarta: Bhratara Karya Aksara, 1981), hal. 1.

menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari

Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.[35] Jadi bisa disimpulkan bahwa, IPA merupakan suatu badan pengetahuan tentang benda-benda di alam yang diperoleh dengan cara-cara tertentu.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan-gagasan.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, sedangkan pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

[35]Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*, (Jogjakarta : DIVA Press, 2013), hal 212-213.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasikan. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/ MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.[36]

Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung. Dalam pembelajaran tersebut siswa-siswa difasilitasi untuk mengembangkan sejumlah ketrampilan proses dan kerja ilmiah dalam memperoleh pengetahuan ilmiah tentang dirinya dan alam sekitar. Ketrampilan proses ini meliputi: ketrampilan mengamati dengan seluruh indera, ketrampilan menggunakan alat dan bahan secara benar dengan selalu memperhatikan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan, menggolongkan data, menafsirkan data, mengkomunikasikan hasil temuan secara beragam, serta menggali dan memilah informasi faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari.

[36]Ibid, hal 213

b. Tujuan Mata Pelajaran IPA untuk peserta didik agar memiliki kemampuan sebagai berikut :

1) Meningkatkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan. Keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2) Mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, konsep dan prinsip IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran terhadap adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4) Melakukan inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bersikap dan bertindak ilmiah serta berkomunikasi.
5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam.
6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7) Meningkatkan pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.[37]

[37]Sriani Hardini & Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Kosep & Implementasi)*, (Yogyakarta: Familia, 2012), hal 151.

c. Tinjauan Materi Sumber Energi, Kegunaanya dan Cara Menghemat

Energi adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan atau kerja. Tenaga disebut juga energi. Makin lama waktu pekerjaan, makin lama pula energi yang dibutuhkan. Akibatnya, setelah kita bekerja, tubuh terasa lelah dan lemas. Jadi, energi yang dibutuhkan masing-masing orang berbeda tergantung dari jenis dan lamanya aktivitas yang dilakukan. Seperti hal nya manusia memperoleh energi dari makanan dan minuman yang dikonsumsi, maka tubuh akan terasa lemah seolah-olah tidak bertenaga.[38]

Energi tidak dapat diciptakan dan tidak dapat dimusnahkan. Namun energi dapat diubah-ubah menjadi bentuk lain. Seperti halnya yang terjadi disekitar kita yakni kincir angin yang memanfaatkan angin untuk memutar turbin yang bergerak yang dapat diubah menjadi sumber energi listrik untuk menerangi rumah.

Bentuk-bentuk energi

1. Energi Panas

Energi panas adalah energi yang dihasilkan atau dilepaskan oleh suatu benda yang memiliki suhu tertentu. Energi panas disebut juga energi kalor (panas = kalor). Sumber energi panas terbesar adalah matahari. Panas juga dapat dihasilkan dari dua benda yang bergesekan, contoh sumber energi panas adalah matahari, uap air, dan panas bumi

[38]Priyono & Titik Sayekti, *Ilmu Pengetahuan Alam 3 : Untuk SD dan MI Kelas III*, (Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal 120.

Manfaat energi panas :

a. Mengeringkan jemuran pakaian (matahari)
b. Menghangatkan ruangan (matahari)
c. Mengeringkan ikan, kerupuk, padi dan kopi (matahari)

2. Energi Cahaya

Energi cahaya adalah energi yang dipancarkan oleh sumber cahaya. Energi cahaya menyebabkan tempat gelap menjadi terang. Sumber energi cahaya terbesar adalah matahari, contoh : matahari, bintang, api, dan lampu listrik.

Manfaat energi cahaya :

a. Penerangan
b. Fotosintesis (matahari)

3. Energi Gerak

Energi gerak adalah energi yang dimiliki oleh benda yang bergerak. Energi gerak disebut juga energi kinetik. Energi gerak dapat dihasilkan oleh air mengalir, angin, orang berlari, listrik, contoh alat yang menghasilkan energi gerak adalah : bor listrik, kipas angin, blender

4. Energi Listrik

Energi listrik adalah energi yang timbul karena adanya arus listrik yang mengalir melalui penghatar. Energi listrik sangat penting dalam kehidupan sehari-hari Dipersembahkan oleh: Energi listrik digunakan untuk menyalakan lampu, TV, komputer, radio,

kulkas dll. Sumber listrik adalah alat yang dapat menghasilkan energi listrik, contoh sumber listrik adalah listrik, baterai, generator

5. Energi Bunyi

   Energi bunyi adalah energi yang ditimbulkan oleh benda yang menghasilkan bunyi. Energi bunyi dapat diketahui melalui telinga kita. Bunyi dihasilkan dari benda yang bergetar. Tinggi rendahnya bunyi dipengaruhi oleh cepat lambatnya benda bergetar. Makin cepat dan kuat benda bergetar maka bunyi semakin tinggi/keras. Makin lambat dan lemah benda bergetar, maka bunyi semakin lemah, contoh benda yang dapat menghasilkan bunyi adalah terompet, gendang, gitar dll

6. Energi Kimia

   Energi kimia adalah energi yang dikeluarkan dari reaksi kimia. Energi kimia banyak terdapat pada bahan makanan dan bahan bakar, contoh energi kimia adalah bensin, solar, minyak tanah, batu bara, kayu bakar.

Sumber energi terbagi menjadi :[39]

1. Sumber energi yang dapat diperbarui (matahari, air, angin)
2. Sumber energi yang tidak dapat diperbarui (batu bara, minyak bumi, bahan tambang).

[39]One-Farel Blog, *Materi IPA kelas 3 SD : Energi*, dalam http://one-barel.blogspot.com/2011/12/materi-ipa-kelas-3-sd-energi.html/ 13/04/2015, 11.31.

Agar sumber energi tersebut tidak habis, maka perlu dilakukan penghematan energi.

Cara-cara menghemat energi adalah :

1. Mematikan lampu bila tidak diperlukan
2. Mengunakan lampu redup ketika tidur
3. Mematikan keran air jika tidak diperlukan
4. Mematikan kompor setelah selesai digunakan
5. Menggunakan air secukupnya untuk mencuci pakaian atau mencuci mobil/motor
6. Mematikan televisi/radio bila tidak ditonton/didengar
7. Menggunakan AC seperlunya
8. Menggunakan listrik dengan daya (watt) rendah
9. Tidak menggunakan kendaraan bermotor jika jarak dekat
10. Menggalakkan kegiatan gemar bersepeda

d. Implementasi *Make A Match* pada mata pelajaran IPA materi Sumber Energi, Kegunaanya dan Cara Menghemat

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap fix.[40]

Mata pelajaran IPA materi sumber energi, kegunaanya dan cara

[40]http://el-kawaqi.blogspot.com/2012/12/pengertian-implementasi-menurut-para.html, diakses tanggal 23 Februari 2015/20.05.

menghemat merupakan salah satu pokok bahasan yang diajarkan di kelas III semester 2. Dalam penelitian ini, pokok bahasan tersebut diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match.* Dengan pembelajaran kooperatif ini, siswa belajar melalui keaktifan untuk membangun pengetahuannya sendiri, dengan saling bekerjasama dalam suatu kelompok belajar.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini, diharapkan muncul kerjasama yang sinergi antar siswa, saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan masalahnya, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran IPA merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Dengan kata lain, bahwa proses pembelajaran adalah proses yang berkesinambungan antara pembelajar dengan segala sesuatu yang menunjang terjadinya perubahan tingkah laku. Dalam proses yang berkesinambungan itulah diperlukan model pembelajaran yang tepat. Model apa saja yang diperlukan dalam pembelajaran yang jelas tujuan. Utamanya adalah agar para peserta didik mudah memahami sumber energi, kegunaanya dan cara menghemat.

Model *Make A Match* sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran IPA materi sumber energi, kegunaanya dan cara

menghemat, karena dalam *Make A Match* terdapat model yang sangat jelas memanfaatkan kata-kata, kesan-kesan , angka-angka, logika dan kesatuan ruang. Dengan model pembelajaran *Make A Match* suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik juga mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Adapun prosedur model pembelajaran *Make A Match* (mencari pasangan):[41]

1. Setiap siswa membentuk pasangan – pasangan (bisa di tunjuk langsung oleh guru atau siswa sendiri yang mencari pasangannya sebagai teknik *Mencari Pasangan*).
2. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan oleh setiap pasangan siswa.
3. Setelah selesai, setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan yang lain.
4. Kedua pasangan tersebut bertukar pasangan. Masing-masing pasangan yang baru ini kemudian saling berdiskusi dan *menshare* jawaban mereka.
5. Hasil diskusi yang baru didapat dari bertukar pasangan ini kemudian didiskusikan kembali oleh pasangan semula.

[41]Miftahul Huda, *Cooperative Learning : Metode, Teknik* … , hal 136.

F. Hipotesis Tindakan / Penelitian

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah " Jika model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* diterapkan dengan baik dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPA materi Sumber Energi, Kegunaanya dan Cara Menghemat siswa kelas III SDI Miftahul Ulum Bendosari Kras Kediri, maka hasil belajar siswa akan meningkat".

G. Peneliti Terdahulu

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan penelitian terdahulu yang menerapkan Model Kooperatif tipe *Make A Match*, berikut beberapa penelitian terdahulu :

1. Bidayatul Hasanah dalam penelitiannya berjudul " Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Quran Hadits Siswa Kelas III MIN Pucung Ngantru Tulungagung tahun ajaran 2013/1014". Hasil penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* adalah sebagai berikut: Penerapan pembelajaran menggunakan model make a match dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II di MIN Pucung Ngantru Tulungagung pada materi surat Al-Ma'uun. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas siswa ada peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu dari 64.28 % meningkat menjadi 86, 66 % dengan kategori cukup baik untuk hasil tes juga mengalami peningkatan, hal ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa mulai dari pre tes, post test

siklus I, sampai post test siklus II. Dapat diketahui dari rata-rata nilai pre test siswa 67,58 meningkat pada tes akhir siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 73,29 dan pada siklus II nilai rara-ratanya meningkat lagi menjadi 81,33. Dengan demikian juga dalam hal ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 64,86 % naik menjadi 86,66 %.[42]

2. Ani Purwanti Nurjanah dalam penelitianya berjudul : "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* dalam mata pelajara PKN materi lembaga-lembaga Negara kelas IV di MI Pesantren Tanggung Kota Blitar". Hasil penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* adalah sebagai berikut: Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran PKN materi lembaga-lembaga negara kelas IV di MI Pesantren Tanggung Kota Blitar. Hal ini dapat diketahui dan indikator keberhasilan yang berupa nilai hasil belajar peserta didik dan proses pembelajaran. Proses pembelajaran menentukan tingkat hasil belajar peserta didik. Nilai ketuntasan belajar peserta didik pada siklus 1 yakni sebesar 56,67 % yang sebelumnya pada pelaksanaan pre tes hanya sebesar 20 % pada siklus II meningkat menjadi 86,67 %. Nilai hasil belajar ini belajar pada tingkat keberhasilannya berada pada kriteria yang sangat baik. Hal ini menunjukkan peserta didik telah

[42]Bidayatul Hasanah dalam penelitiannya berjudul " *Penerapan Model Pembelajaran Make a match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Quran Hadits Siswa Kelas III MIN Pucung Ngantru Tulungagung tahun ajaran 2013/2014"*. (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014).

mampu menguasai materi PKN dengan baik. Sedangkan indicator proses pembelajaran adalah aktifitas pendidik dan peserta didik. Aktifitas pendidik / peneliti pada siklus I adalah 81,42 % kemudian pada siklus II meningkat menjadi 88,57 %. Sedangkan aktifitas peserta didik pada siklus I yakni 77,5 % pada siklus II meningkat manjadi 95,55 %. Hal ini menunjukkan bahwa aktifitas pendidik dan peserta didik menunjukkan pada kriteria yang sangat baik.[43]

3. Yoga Wahyu Pratama dalam penelitianya berjudul "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Menggunakan Model *Make A Match* Pada Siswa Kelas V MIN Rejotangan Tulunagagung". Hasil penelitian dalam skripsi tersebut telah disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran SKI, prestasi belajar yang pada awalnya rata-rata sebesar 60 dan pada siklus I sebesar 73, 66 % atau terjadi peningkatan 13, 66 % dan pada siklus II hasil observasi menunjukkan peningkatan sebesar 86,33 % atau terjadi peningkatan 12,67 %. Dan dari penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dapat dilihat yaitu : 1) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis). 2) Munculnya dinamika gotong-royong yang merata diseluruh siswa, 3) Siswa

[43]Ani Purwanti Nurjanah dalam penelitianya berjudul : "*Penerapan model Pembelajaran Make a Match dalam mata pelajara PKN materi lembaga-lembaga Negara kelas IV di MI Pesantren Tanggung Kota Blitar"*. (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014).

mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.[44]

4. Diah Nurmalasari dalam penelitianya berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pokok Bahasan Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di MI Negeri Pucung Ngantru Tulungagung". Hasil penelitian peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran PKN materi bangga sebagai bangsa Indonesia di kelas III MI Negeri Pucung Ngantru Tulungagung. Hal ini dapat diketahui dari indikator keberhasilan yang berupa nilai hasil belajar peserta didik dan proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan menentukan tingkat hasil belajar peserta didik. Nilai ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I yakni sebesar 52,17 % yang sebelumnya pada pelaksanaan *pre tes* hanya sebesar 17,39 %, pada siklus II meningkat menjadi 65,21 % dan selanjutnya pada siklus III meningkat lagi menjadi 86,93 %. Nilai hasil belajar ini berada pada tingkat keberhasilannya berada pada kriteria yang sangat baik. Hal ini menunjukkan peserta didik telah mampu menguasai materi PKN dengan baik. Sedangkan indicator proses pembelajaran adalah aktifitas pendidikan dan peserta didik. Aktifitas pendidik atau peneliti pada siklus I adalah 81,42 % kemudian pada siklus II meningkat menjadi 88,57 % dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 95,71%.

[44]Yoga Wahyu Pratama dalam penelitianya berjudul "*Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Menggunakan Model Make a match Pada Siswa Kelas V MIN Rejotangan Tulunagagung*". (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013).

Sedangkan aktifitas peserta didik pada siklus I yakni 77,5 %, pada siklus II meningkat menjadi 86,66 % dan pada siklus III juga meningkat menjadi 91,2 %. Hal ini menunjukkan bahwa aktifitas pendidik dan peserta didik menunjukkan pada kriteria yang sangat baik.[45]

5. Arin Fatmawati dalam penelitianya berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Make A match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas II MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung Tahun Ajaran 2012 / 2013". Hasil penelitian penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada pembelajaran IPS materi pengalaman melaksanakan peran dalan keluarga dapat meningkatkan hasil belajar siswa MI Negeri Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung. Hal ini dapat diketahui dari indikator keberhasilan yang berupa nilai hasil belajar siswa dan proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan menentukan tingkat hasil belajar siswa. Nilai ketuntasan belajar siswa pada siklus I yakni sebesar 44,45 % yang sebelumnya pada pelaksanaan pre tes hanya sebesar 16,67 % dan selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 83,4 %. Nilai hasil belajar ini berada pada tingkat keberhasilannya berada pada kriteria yang sangat baik. Hal ini menunjukkan siswa telah mampu menguasai materi IPS dengan baik. Sedangkan indikator proses pembelajaran adalah aktifitas guru dan

[45]Diah Nurmalasari dalam penelitianya berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pokok Bahasan Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di MI Negeri Pucung Ngantru Tulungagung*". (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013).

siswa. Aktifitas guru / peneliti pada siklus I adalah 91,42 % kemudian pada siklus II meningkat menjadi 95,71 %. Sedangkan aktifitas siswa pada siklus I yakni 77,5 % dan pada siklus II meningkat menjadi 91,2 %. Hal ini menunjukkan bahwa aktifitas guru dan siswa menunjukkan pada kriteria yang sangat baik.[46]

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti dan Judul Penelitian		Persamaan	Perbedaan
1	Bidayatul Hasanah dalam penelitiannya berjudul " Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Quran Hadits Siswa Kelas III MIN Pucung Ngantru Tulungagung tahun ajaran 2013/1014".	1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran Kooperatife Tipe *Make A Match*. 2. Kelas yang diteliti sama. 3. Penelitian dengan 2 siklus.	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 2. Lokasi penelitian berbeda.
2	Ani Purwanti Nurjanah dalam penelitianya berjudul : "Penerapan model Pembelajaran *Make A Match* dalam mata pelajara PKN materi lembaga-lembaga Negara kelas IV di MI Pesantren Tanggung Kota Blitar".	1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran Kooperatife Tipe *Make A Match.* 2. Penelitian 2 siklus.	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 3. Lokasi penelitian berbeda. 4. Kelas yang diteliti berbeda.
3	Yoga Wahyu Pratama dalam penelitianya berjudul "Upaya	1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 3. Lokasi penelitian

[46]Arin Fatmawati dalam penelitianya berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Make A match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas II MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung Tahun Ajaran 2012 / 2013*". (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013).

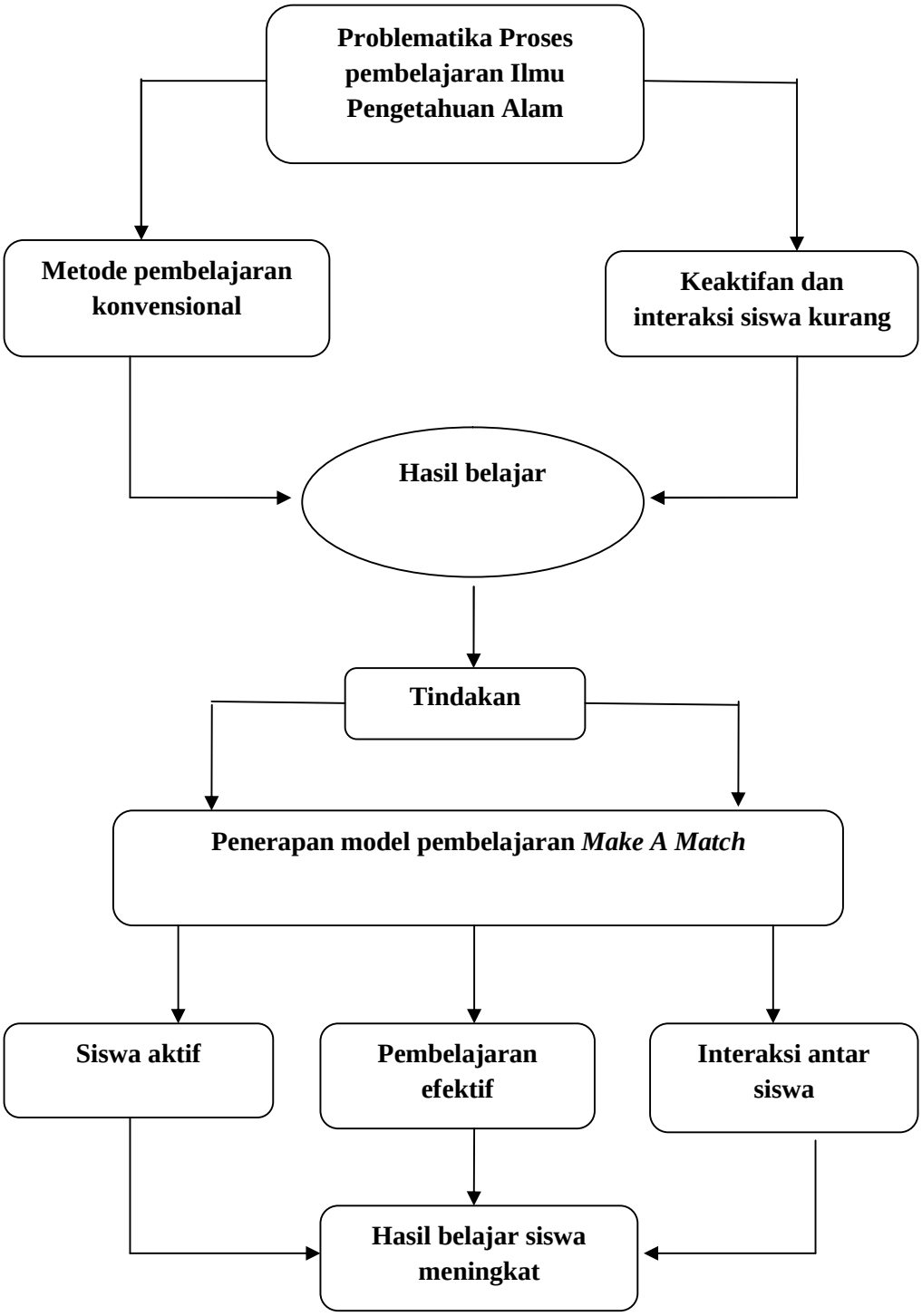
Lanjutan Tabel 2.1

	Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Menggunakan Model *Make A Match* Pada Siswa Kelas V MIN Rejotangan Tulunagagung".	Kooperatife Tipe *Make A Match*. 2. Penelitian 2 siklus.	berbeda. 4. Kelas yang diteliti berbeda.
4	Diah Nurmalasari dalam penelitianya berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pokok Bahasan Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di MI Negeri Pucung Ngantru Tulungagung".	1. Sama –sama menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match.* 2. Kelas yang diteliti sama.	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 2. Lokasi penelitian berbeda. 3. Penelitian 3 siklus.
5	Arin Fatmawati dalam penelitianya berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas II MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung Tahun Ajaran 2012 / 2013".	1. Sama- sama menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*. 2. Penelitian 2 siklus.	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 3. Lokasi penelitian berbeda. 4. Kelas yang diteliti berbeda.

H. Kerangka Pemikiran

Pengajaran mata pelajaran IPA kelas III SDI Miftahul Ulum masih belum dilaksanakan secara optimal. IPA diajarkan dengan menggunakan metode dan media yang sederhana, sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajari IPA. Maka dari itu, mengingat pentingnya mata pelajaran IPA, peneliti tertarik untuk mengenalkan tentang kegiatan belajar mengajar IPA menggunakan model *Make A Match* yang kiranya bisa membuat siswa untuk tertarik belajar IPA, karena dengan menggunakan model ini guru membuat sedemikian rupa agar siswa bisa bermain sekaligus belajar dengan suasana yang menyenangkan. Secara grafis pemikiran yang dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut :

Gambar 2.1 Bagan Kerangka pemikiran penelitian



Gambar bagan yang ada dapat di simpulkan bahwa terdapat problematika / permasalahan dalam proses pembelajaran pada materi IPA yang masih cenderung monoton, pelaksanaan pembelajaran IPA dikelas juga masih mengunakan metode ceramah, mencatat, siswa disuruh mengerjakan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) secara individual kemudian dikumpulkan kepada guru dan media yang dipakai dalam proses pembelajaran biasa saja.

Sehingga keaktifan siswa di dalam kelas dan interaksi antar siswa maupun guru masih kurang dan siswa hanya pasif saja mengikuti perintah guru saja. Hal ini berdampak juga pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal . Untuk itu peneliti berisiatif menggunakan model pembelajaran baru dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*. Peneliti mengharapkan agar peserta didik lebih aktif didalam kelas dan interaksi / komunikasi antar siswa maupun guru lebih terjalin dengan baik, sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan hasil belajar siswa akan meningkat.