

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian tentang Pembelajaran Bahasa Jawa

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Jawa

Menurut UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Wina sanjaya menjelaskan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dengan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu.¹ Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa merupakan proses interaksi dan kerja sama antara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum muatan lokal bahasa Jawa.

Di sekolah dasar, ruang lingkup muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa mencakup komponen kemampuan berbahasa, kemampuan bersastra, dan kemampuan berbudaya yang meliputi aspek-aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu aspek dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar adalah menulis.

Hal tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara atau teknik pengajaran yang efektif dan efisien seperti teknik rekreasi, teknik mempermudah belajar,

¹ Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm.27

dan teknik lomba. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan menyenangkan agar siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran bahasa Jawa.

Menurut Mulyana pembelajaran bahasa Jawa perlu diajarkan secara kreatif, lebih terarah dan menyenangkan untuk memenuhi rasa kenyamanan dan menumbuhkan minat belajar siswa terhadap bahasa Jawa.²

2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Berdasarkan kurikulum bahasa, sastra, dan budaya Jawa SD 2010, sesuai dengan kedudukannya sebagai bahasa daerah, muatan lokal bahasa Jawa memiliki fungsi sebagai berikut.³

- a. Sarana membina rasa bangga terhadap bahasa Jawa.
- b. Sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya Jawa.
- c. Sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
- d. Sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Jawa yang baik dan benar untuk berbagai keperluan dan menyangkut berbagai masalah.
- e. Sarana pemahaman budaya Jawa melalui kesusasteraan Jawa.

Selain itu, muatan lokal bahasa Jawa bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika dan unggah – unggah yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis

² Mulyana, *Bahasa Jawa Kreatif*, (Jogjakarta:Tiara Wacana, 2006), hlm.10

³ *Ibid*, hlm.25

- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Jawa sebagai sarana berkomunikasi dan sebagai lambang kebanggaan serta identitas daerah.
- c. Memahami bahasa Jawa dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan Menggunakan bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- d. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra dan budaya Jawa untuk memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- e. Menghargai dan membanggakan sastra Jawa sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

B. Kajian tentang Model Pembelajaran *Make A Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok – kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.⁴

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. Teknik metode pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu

⁴ Rusman, *Model – model Pembelajaran*, hlm. 202

keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.⁵

Sehingga dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif 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 memasangkan/mencocokkan kartu yang dipegang sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana menyenangkan.

2. Manfaat Model Pembelajaran Make a Match

- a. Dapat memotivasi siswa untuk saling membantu pembelajarannya satu sama lain.
- b. Menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya (sebagaimana kepada diri mereka sendiri) untuk melakukan yang terbaik.
- c. Meningkatkan keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk bekerja secara efektif.
- d. Dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggunakan ketrampilan bertanya dan membahas sesuatu masalah.
- e. Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan ketrampilan berdiskusi.⁶

3. Karakteristik Model Pembelajaran Make a Match

⁵ Ibid ..., hlm 223

⁶ Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan : Media Persada,2011).hlm, 58

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho dalam Istarani memaparkan bahwa model pembelajaran *make a match* memiliki sifat sebagai berikut: (1) Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan. (2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya. (3) Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral. (4) Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya. (5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.⁷

Dalam pembelajaran *make a match* unsur dasar yang mesti adalah penggunaan kartu. Penggunaan kartu berseri (flash card) terdiri dari dua bentuk yakni kartu yang berisi soal-soal matematika yang harus dipecahkan dan kartu yang berisi jawaban atas sejumlah kartu soal. Sehingga dalam proses pembelajaran *make a-match* permulaan guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan kartu-kartu tersebut. Kartu-kartu tersebut digunakan sebagai media dalam permainan matematika. Murid diajak bermain dengan memecahkan masalah yang tertera dalam kartu soal kemudian mencari pasangan yang tepat pada kartu jawaban. Setelah itu menyerahkan kepada guru untuk dikonfirmasi dan selanjutnya kartu dikembalikan untuk teman berikutnya.

Model pembelajaran *make a match* berlandaskan 2 teori belajar yakni Teori Vygotski Karya Vygotski didasarkan pada tiga ide utama : (1) bahwa intelektual berkembang pada saat individu menghadapi ide-ide baru dan sulit mengaitkan ide-ide tersebut dengan apa yang mereka telah ketahui; (2) bahwa interaksi dengan orang lain memperkaya perkembangan intelektual; (3) peran utama guru

⁷Ibid

adalah bertindak sebagai seorang pembantu dan mediator pembelajaran peserta didik. Hal terpenting dari teorinya adalah pentingnya interaksi antara aspek internal dan eksternal pembelajaran dengan menekankan aspek lingkungan sosial pembelajaran. Vygotski yakin bahwa pembelajaran terjadi ketika peserta didik bekerja menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuannya atau tugas-tugas itu berada dalam zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*). Secara terperinci, dikemukakan bahwa yang dimaksudkan dengan “zona perkembangan proksima” adalah jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya dengan tingkat perkembangan potensial.

Tingkat perkembangan sesungguhnya adalah kemampuan pemecahan masalah secara mandiri sedangkan tingkat 10 perkembangan potensial adalah kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa melalui kerja sama dengan rekan sebaya yang lebih mampu. Dengan demikian, maka tingkat perkembangan potensial dapat disalurkan melalui model pembelajaran kooperatif. Ide penting lain dari Vygotski adalah *scaffolding*. *Scaffolding* adalah pemberian sejumlah kemampuan oleh guru kepada anak pada tahap-tahap awal pembelajaran, kemudian menguranginya dan memberi kesempatan kepada anak untuk mengambil alih tanggung jawab saat mereka mampu. Kemampuan yang diberikan dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan, menguraikan masalah pada langkah-langkah pemecahan, memberi contoh, ataupun hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik tumbuh sendiri. Jelas bahwa *scaffolding* merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran kooperatif. Jadi kesimpulannya dalam teori Vygotski menurut peneliti bahwa ada hubungan secara langsung

antara domain kognitif dengan sosio budaya. Kualitas berfikir peserta didik dibina dan aktivitas sosial peserta didik dikembangkan dalam bentuk kerjasama antara peserta didik dengan peserta didik lainnya yang lebih mampu di bawah bimbingan orang dewasa dan guru.

Teori Behaviorisme Menurut teori ini belajar adalah perubahan tingkah laku, seseorang dianggap belajar sesuatu bila ada menunjukkan perubahan tingkah laku. Misalnya, seorang peserta didik belum bisa membaca maka betapapun gurunya berusaha sebaik 11 mungkin mengajar atau bahkan sudah hafal huruf A sampai Z di luar kepala, namun bila peserta didik itu gagal mendemonstrasikan kemampuannya dalam membaca, maka peserta didik itu belum bisa dikatakan belajar. Ia dikatakan telah belajar apabila ia menunjukkan suatu perubahan dalam tingkah laku (dari tidak bisa menjadi bisa membaca). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pebelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pebelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa

yang diterima oleh pelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut. Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behaviorisme adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu pula bila respon dikurangi / dihilangkan (*negative reinforcement*) maka respon juga semakin kuat.

4. Langkah - Langkah Model Pembelajaran Make A Match

Langkah – langkah model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:⁸

- a. Guru membentuk kelompok dengan materi yang berbeda
- b. Guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban
- c. Guru menyiapkan 4 kotak/kerdus. Dua untuk tempat soal dan dua untuk tempat jawaban
- d. Guru menyiapkan lagi dua kota/kerdus untuk tempat hasil pemasangan soal dan jawaban dari peserta lalu disiapkan pula papan skor/hasil
- e. Dilakukan pengundian untuk menentukan kelompok yang akan saling berhadapan. Kemudian dibuat bagan pertandingan
- f. Sesuai undian maka 2 kelompok akan saling berhadapan dalam game/kuis. Dua orang dari masing – masing kelompok akan memasangkan soal dan jawaban dalam waktu yang telah ditentukan.
- g. Setelah aba – aba dibunyikan, maka pasangan dari dua kelompok ini berlomba adu cepat memasangkan soal dan jawaban dari 2 kotak yang telah disediakan.

⁸ Rusman, *Model – model Pembelajaran*, hal. 209

- h. Pasangan soal dan jawaban yang telah ditemukan, dimasukkan ke dalam kotak lain yang telah disediakan.
- i. Bila waktu telah habis peserta berhenti. Pasangan soal dan jawaban yang ada di kotak dicocokkan dan dihitung berapa pasang yang berhasil ditemukan. Pasangan yang betul ditulis pada papan skor/hasil. Pemenangnya ditulis pada bagan pertandingan.

5. Kelebihan Dan Kelemahan Model Pembelajaran Make A Match

Pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan tersebut adalah sebagai berikut :⁹

- a. Kelebihan dari model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut :
 - 1) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
 - 2) Kerjasama antar sesama siswa akan terwujud dengan dinamis.
 - 3) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.
- b. Kelemahan dari model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut :
 - 1) Dipelukan bimbingan guru untuk melakukan pembelajaran.
 - 2) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
 - 3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

C. Kajian tentang Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

⁹ Ibid, hlm. 212

Motivasi adalah pendorong, suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.¹⁰

Menurut Abraham Maslow definisi motivasi adalah sesuatu yang bersifat konstan atau tetap, tidak pernah berfikir, berfluktuasi, dan bersifat kompleks. Hal ini merupakan karakteristik universal pada setiap kegiatan organisme. Motivasi pada dasarnya adalah usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan tertentu, termasuk didalamnya kegiatan belajar. Motivasi belajar yang dimaksud tentu segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.¹¹

Motivasi merupakan suatu energi dalam diri manusia yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar. Tanpa motivasi belajar, seorang peserta didik tidak akan belajar dan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar.

2. Jenis - Jenis Motivasi

Ada dua jenis motivasi dalam belajar yaitu:¹²

- a. Motivasi instrinsik, yakni motivasi internal dari dalam diri untuk melakukan sesuatu, misalnya peserta didik mempelajari ilmu pengetahuan alam karena dia menyenangi pelajaran tersebut. Dalam aktivitas belajar,

¹⁰ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), Cet. Ke-25, hlm. 72

¹¹ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 320

¹² Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 49

motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar terus-menerus. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatar belakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna kini dan dimasa mendatang.

- b. Motivasi ekstrinsik, yakni motivasi melakukan sesuatu karena pengaruh eksternal. Motivasi ekstrinsik muncul akibat insentif eksternal atau pengaruh dari luar peserta didik, misalnya: tuntutan, imbalan, atau hukuman. Faktor yang mempengaruhi motivasi secara eksternal adalah: a) karakteristik tugas, b) insentif, c) perilaku guru, dan d) pengaturan pembelajaran. Misalnya, seorang peserta didik belajar menghadapi ujian karena pelajaran tersebut merupakan syarat kelulusan.

Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar anak didik termotivasi untuk belajar. Guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai membangkitkan minat anak didik dalam belajar, dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuknya. Kesalahan penggunaan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik akan merugikan anak didik. Akibatnya motivasi ekstrinsik bukan berfungsi sebagai pendorong, tetapi menjadikan anak didik malas belajar. Karena itu guru harus bisa dan pandai mempergunakan motivasi ekstrinsik ini dengan akurat dan benar dalam rangka menunjang proses interaksi edukatif di kelas.¹³

¹³ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), cet. 3, h. 148.

Motivasi merupakan kondisi yang menimbulkan perilaku, mengarahkan perilaku, atau mempertahankan intensitas perilaku. Motivasi belajar dapat dilakukan dengan meningkatkan perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan peserta didik dalam belajar. Relevansi terkait dengan hubungan antara pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Kebutuhan peserta didik tersebut mungkin terkait dengan kebutuhan pribadi untuk berprestasi, memiliki kekuasaan dan kebutuhan untuk berafiliasi.

3. Faktor – faktor yang mempengaruhi motivasi

Dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi sangat diperlukan. Motivasi bagi siswa dapat mengembangkan aktifitas dan inisiatif, dapat mengarahkan akan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Dalam kaitannya dengan itu perlu diketahui ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

a. Kematangan

Dalam pemberian motivasi, faktor kematangan fisik, sosial dan psikis haruslah diperhatikan, karena hal itu dapat mempengaruhi motivasi. Seandainya dalam pemberian motivasi itu tidak memperhatikan kematangan, maka akan mengakibatkan frustrasi dan mengakibatkan hasil belajar tidak optimal.

b. Usaha yang bertujuan

Setiap usaha yang dilakukan mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, akan semakin kuat dorongan untuk belajar.

c. Pengetahuan mengenai hasil dalam motivasi

Dengan mengetahui hasil belajar, siswa terdorong untuk lebih giat belajar. Apabila hasil belajar itu mengalami kemajuan, siswa akan berusaha untuk mempertahankan atau meningkat intensitas belajarnya untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik di kemudian hari. Prestasi yang rendah menjadikan siswa giat belajar guna memperbaikinya.

d. Partisipasi

Dalam kegiatan mengajar perlu diberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi dalam seluruh kegiatan belajar. Dengan demikian kebutuhan siswa akan kasih sayang dan kebersamaan dapat diketahui, karena siswa merasa dibutuhkan dalam kegiatan belajar itu.

e. Penghargaan dengan hukuman

Pemberian penghargaan itu dapat membangkitkan siswa untuk mempelajari atau mengerjakan sesuatu. Tujuan pemberian penghargaan berperan untuk membuat pendahuluan saja. Penghargaan adalah alat, bukan tujuan. Hendaknya diperhatikan agar penghargaan ini menjadi tujuan. Tujuan pemberian penghargaan dalam belajar adalah bahwa setelah seseorang menerima penghargaan karena telah melakukan kegiatan belajar yang baik, ia akan melanjutkan kegiatan belajarnya sendiri di luar kelas. Sedangkan hukuman sebagai reinforcement yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.¹⁴

D. Kajian tentang Hasil Belajar

1. Macam – Macam Teori Belajar

¹⁴ Mulyadi. Psikologi Pendidikan. Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Malang, 1991. hlm: 92-93

a. Teori Belajar Kognitif

Kerangka kerja atau dasar pemikiran dari teori pendidikan kognitivisme adalah dasarnya rasional. Teori ini berasumsi bahwa pengetahuan seseorang diperoleh berdasarkan pemikiran. Belajar disebabkan oleh kemampuan kita dalam menafsirkan peristiwa/kejadian yang terjadi di dalam lingkungan. Teori kognitivisme berusaha menjelaskan dalam belajar bagaimana orang-orang berpikir. Aliran kognitivisme lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri. Oleh karena itu, teori belajar ini melibatkan proses berpikir yang kompleks. Tokohnya yang terkenal adalah Piaget dan Bruner.

1) Jean Piaget

Piaget lahir di Neuchatel, Swiss pada tanggal 9 Agustus 1896. Ayahnya, Arthur Piaget adalah seorang Profesor Sastra Abad Menengah yang sangat menyenangi sejarah lokal. Sementara ibunya, Rebecca Jackson adalah seorang wanita yang cerdas dan penuh semangat. Teori Jean Piaget

Menurut Jean Piaget bahwa proses pembelajaran sebenarnya terdiri dari tiga tahapan, yaitu: Proses asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi. Asimilasi adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak siswa. Akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Equilibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Implikasi Teori Kognitif Piaget dalam pembelajaran, yaitu perkembangan kognitif

sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya, yaitu bagaimana anak secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya. Pengetahuan itu sendiri datang dari tindakan.

Menurut teori Piaget pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Sementara itu bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis.

2) Jerome Bruner

Jerome Bruner yang menjabat sebagai Direktur Pusat untuk Studi Kognitif, Universitas Harvard merekomendasikan rancangan perkembangan kognitif untuk merancang kurikulum. Seperti halnya John Dewey, Bruner menggambarkan orang yang berpengalaman itu sebagai seseorang yang terampil dalam memecahkan masalah.

Menurut Bruner, derajat perkembangan kognitif itu ada tiga tahap. Tahap pertama yaitu *enaktif*, merupakan representasi pengetahuan dalam melakukan tindakan. Contoh: seorang anak yang mengatur keseimbangan di palang timbangan dengan jalan menyesuaikan kedudukan badannya, meskipun anak itu mungkin tidak bisa menjelaskan prosedurnya. Tahap kedua, *ikonik* yakni

perangkuman bayangan secara visual. Pada tahap ini anak dapat mewujudkan palang keseimbangan dalam gambar.

Tahap ketiga dan yang paling maju adalah *refresentasi simbolik*. Pada bagian ini digunakan kata-kata dan lambang-lambang lain untuk melukiskan pengalaman. Pembelajar pada tahap ini dapat menerangkan bekerjanya dengan neraca menggunakan konsep tentang titik tumpu, panjangnya palang lengan, dan pemberat yang harus diseimbangkan. Oleh karena itu, mata pelajaran harus dinyatakan menurut bagaimana cara anak melihat dunianya enaktif, ikonik, atau simbolik. Dengan demikian, kurikulum itu dirancang untuk penguasaan keterampilan menuju ke penguasaan keterampilan-keterampilan yang lebih kuat lagi.¹⁵

b. Teori Belajar Konstruktifisik

Pembelajaran konstruktivistik adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Yang terpenting dalam teori konstruktivistik adalah bahwa dalam proses pembelajaran siswalah yang harus mendapatkan penekanan. Merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka,

¹⁵ Made Pidarta, *Landasan Kependidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), h. 50 – 54

bukannya guru atau orang lain. Peserta didik perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah dan menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide. Penekanan belajar siswa secara aktif ini perlu dikembangkan karena kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa.

Pembentukan pengetahuan menurut model konstruktivisme memandang subyek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi.

Belajar lebih diarahkan pada experiential learning yaitu merupakan adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkrit di laboratorium, diskusi dengan teman sejawat, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru. Karenanya aksentuasi dari mendidik dan mengajar tidak terfokus pada si pendidik melainkan pada pembelajar. Belajar seperti ini selain berkenaan dengan hasilnya (outcome) juga memperhatikan prosesnya dalam konteks tertentu. Pengetahuan yang ditransformasikan diciptakan dan dirumuskan kembali (created and recreated), bukan

sesuatu yang berdiri sendiri. Bentuknya bisa objektif maupun subjektif, berorientasi pada penggunaan fungsi konvergen dan divergen otak manusia.

c. Teori Belajar Sosiokultur

Teori sosiokultur dipelopori oleh Lev Vygotsky. Teori sosiokultur atau yang juga dikenal sebagai teori *ko-konstruktivistik* merupakan teori pembelajaran yang titik tekan utamanya adalah pada bagaimana seseorang belajar dengan bantuan orang lain dalam suatu zona keterbatasan dirinya yaitu *Zona Proksimal Development (ZPD)* atau Zona Perkembangan Proksimal dan mediasi. Di mana anak dalam perkembangannya membutuhkan orang lain untuk memahami sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya

Teori yang juga disebut sebagai teori konstruksi sosial ini menekankan bahwa intelegensi manusia berasal dari masyarakat, lingkungan dan budayanya. Teori ini juga menegaskan bahwa perolehan kognitif individu terjadi pertama kali melalui interpersonal (interaksi dengan lingkungan sosial) intrapersonal (internalisasi yang terjadi dalam diri sendiri).

Vygotsky berpendapat bahwa menggunakan alat berfikir akan menyebabkan terjadinya perkembangan kognitif dalam diri seseorang. Menurut Yuliani secara spesifik menyimpulkan bahwa kegunaan alat berfikir menurut Vygotsky adalah :

- 1) Membantu memecahkan masalah

Alat berfikir mampu membuat seseorang untuk memecahkan masalahnya. Kerangka berfikir yang terbentuklah yang mampu menentukan keputusan yang diambil oleh seseorang untuk menyelesaikan permasalahan hidupnya.

2) Memudahkan dalam melakukan tindakan

Vygotsky berpendapat bahwa alat berfikirlah yang mampu membuat seseorang mampu memilih tindakan atau perbuatan yang seefektif dan seefisien mungkin untuk mencapai tujuan.

3) Memperluas kemampuan

Melalui alat berfikir setiap individu mampu memperluas wawasan berfikir dengan berbagai aktivitas untuk mencari dan menemukan pengetahuan yang ada di sekitarnya.

4) Melakukan sesuatu sesuai dengan kapasitas alaminya

Semakin banyak stimulus yang diperoleh maka seseorang akan semakin intens menggunakan alat berfikirnya dan dia akan mampu melakukan sesuatu sesuai dengan kapasitasnya.¹⁶

Inti dari teori pembelajaran sosiokultur ini adalah penggunaan alat berfikir seseorang yang tidak dapat dilepaskan dari pengaruh lingkungan sosial budayanya. Lingkungan sosial budaya akan menyebabkan semakin kompleksnya kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu.

Guruvalah berpendapat bahwa teori-teori yang menyatakan bahwa “siswa itu sendiri yang harus secara pribadi menemukan

¹⁶ Yuliani Nurani Sujiono, dkk., *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005), h. 44.

dan menerapkan informasi kompleks, mengecek informasi baru dibandingkan dengan aturan lama dan memperbaiki aturan itu apabila tidak sesuai lagi”. Teori pembelajaran Sosiokultur ini menekankan bahwa perubahan kognitif hanya terjadi jika konsepsi-konsepsi yang telah dipahami diolah melalui suatu proses ketidakseimbangan dalam upaya memakai informasi-informasi baru.

d. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Behaviorisme merupakan salah aliran psikologi yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek – aspek mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleksi-refleksi sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antar stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat

menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pebelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pebelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru(stimulus) dan apa yang diterima oleh pebelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (reinforcement). Bila penguatan ditambahkan (positive reinforcement) maka respon akan semakin kuat. Begitu pula bila respon dikurangi/dihilangkan (negative reinforcement) maka respon juga semakin kuat.¹⁷

Teori ini juga menghasilkan beberapa hukum belajar, diantaranya :

1) Connectionism (S-R Bond) menurut Thorndike.

Dari eksperimen yang dilakukan Thorndike terhadap kucing menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya:

¹⁷ Ukim komarudin dan sikardjo, *landasan pendidikan*. (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada , 2012),hlm. 34

Law of Effect; artinya bahwa jika sebuah respons menghasilkan efek yang memuaskan, maka hubungan Stimulus - Respons akan semakin kuat. Sebaliknya, semakin tidak memuaskan efek yang dicapai respons, maka semakin lemah pula hubungan yang terjadi antara Stimulus- Respons.

Law of Readiness; artinya bahwa kesiapan mengacu pada asumsi bahwa kepuasan organisme itu berasal dari pembedaan satuan pengantar (conduction unit), dimana unit-unit ini menimbulkan kecenderungan yang mendorong organisme untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu.

Law of Exercise; artinya bahwa hubungan antara Stimulus dengan Respons akan semakin bertambah erat, jika sering dilatih dan akan semakin berkurang apabila jarang atau tidak dilatih.

2) Classical Conditioning menurut Ivan Pavlov

Dari eksperimen yang dilakukan Pavlov terhadap seekor anjing menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya :

Law of Respondent Conditioning yakni hukum pembiasaan yang dituntut. Jika dua macam stimulus dihadirkan secara simultan (yang salah satunya berfungsi sebagai reinforcer), maka refleks dan stimulus lainnya akan meningkat.

Law of Respondent Extinction yakni hukum pemusnahan yang dituntut. Jika refleks yang sudah diperkuat melalui Respondent conditioning itu didatangkan kembali tanpa menghadirkan reinforcer, maka kekuatannya akan menurun.

3) Operant Conditioning menurut B.F. Skinner

Dari eksperimen yang dilakukan B.F. Skinner terhadap tikus dan selanjutnya terhadap burung merpati menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya :

Law of operant conditioning yaitu jika timbulnya perilaku diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan meningkat.

Law of operant extinction yaitu jika timbulnya perilaku operant telah diperkuat melalui proses conditioning itu tidak diiringi stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan menurun bahkan musnah.

Reber menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan operant adalah sejumlah perilaku yang membawa efek yang sama terhadap lingkungan. Respons dalam operant conditioning terjadi tanpa didahului oleh stimulus, melainkan oleh efek yang ditimbulkan oleh reinforcer. Reinforcer itu sendiri pada dasarnya adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respons tertentu, namun tidak sengaja diadakan sebagai pasangan stimulus lainnya seperti dalam classical conditioning.

4) Social Learning menurut Albert Bandura

Teori belajar sosial atau disebut juga teori observational learning adalah sebuah teori belajar yang relatif masih baru dibandingkan dengan teori-teori belajar lainnya. Berbeda dengan

penganut Behaviorisme lainnya, Bandura memandang Perilaku individu tidak semata-mata refleks otomatis atas stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri.

Prinsip dasar belajar menurut teori ini, bahwa yang dipelajari individu terutama dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan (imitation) dan penyajian contoh perilaku (modeling). Teori ini juga masih memandang pentingnya conditioning.

e. Teori Belajar Humanistik

Dari beberapa teori belajar, teori humanistik inilah yang paling abstrak, yang paling mendekati dunia filsafat daripada dunia pendidikan. Bagi penganut teori ini, proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Teori ini sangat menekankan pentingnya “isi” dari proses belajar, dalam kenyataan teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal daripada belajar seperti apa adanya, seperti apa yang biasa kita amati dalam dunia keseharian. Wajar jika teori ini sangat bersifat elektrik. Teori apapun

dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya itu) dapat tercapai.¹⁸

Teori-teori belajar ini telah menekankan peranan lingkungan dan faktor-faktor kognitif dalam proses belajar-mengajar. Walaupun teori ini secara jelas menunjukkan bahwa belajar dipengaruhi oleh bagaimana siswa-siswa berpikir dan bertindak, teori-teori tersebut juga jelas-jelas dipengaruhi dan diarahkan oleh arti pribadi dan perasaan-perasaan yang mereka ambil dari pengalaman belajar.¹⁹

Pendekatan humanistik muncul sebagai bentuk ketidaksetujuan pada dua pandangan sebelumnya yaitu pandangan psikoanalisis dan behavioristik dalam menjelaskan tingkah laku manusia. Ketidaksetujuan ini berdasarkan pada anggapan bahwa pandangan psikoanalisis terlalu menunjukkan pesimisme suram serta keputusasaan, sedangkan pada pandangan behavioristik dianggap terlalu kaku (mekanistik), pasif, statis, dan penurut dalam menggambarkan manusia hanyalah sosok yang hidup dan bertindak seperti robot.²⁰

Aliran humanistik memandang bahwa belajar bukan sekedar pengembangan kualitas kognitif saja, melainkan juga sebuah proses yang terjadi dalam diri individu yang melibatkan seluruh bagian atau

¹⁸ Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h. 13

¹⁹ Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002), h. 181

²⁰ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), h. 141

domain yang ada. Domain-domain tersebut meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam kata lain, pendekatan humanistik dalam pembelajaran menekankan pentingnya emosi atau perasaan, komunikasi yang terbuka dan nilai-nilai yang dimiliki oleh setiap siswa. Sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar itu tidak hanya dalam domain kognitif saja, tetapi juga bagaimana siswa menjadi individu yang bertanggung jawab, penuh perhatian terhadap lingkungannya, mempunyai kedewasaan emosi dan spiritual.

Pendidikan humanistik memandang proses belajar bukanlah sebagai sarana transformasi pengetahuan saja, tetapi lebih dari itu, proses belajar merupakan bagian dari mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan.

2. Pengertian Hasil Belajar

Kata belajar memang sudah tidak asing didengar. Banyak yang mengartikan belajar dengan berbagai pengertian. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.²¹ Purwanto menyebutkan bahwa belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapat perubahan dalam perilakunya.²² Sunhaji mengemukakan bahwa

²¹ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 2

²² Purwanto, *Evaluasi Hasil*, hlm. 39

belajar merupakan perubahan dalam tingkah laku yang mengenai berbagai aspek berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, dan sikap.²³

Menurut Pidarta yang dikutip oleh Indah Komsiyah mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman. Sedangkan menurut Gredler belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap.²⁴

Dari beberapa pengertian di atas didapatkan garis besar bahwa belajar adalah proses seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang meliputi aspek pengetahuan, psikomotor dan sikap yang didapat dari pengalaman yang berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Seperti di sekolah, di rumah, di masyarakat, dan lainnya. Seseorang yang telah melakukan kegiatan belajar pastilah mendapatkan hasilnya.

Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses. Sehingga pengertian hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.²⁵ Hasil belajar bisa tampak pada hasil perubahan tingkah laku seseorang. Seperti perubahan pengetahuannya dari tahu menjadi tidak tau, dari mengerti menjadi tidak mengerti. Hal lain seperti perubahan keterampilan, kebiasaan, emosional, hubungan sosial, dan sikapnya.

²³ Sunhaji, *Strategi Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 2009), hlm. 12

²⁴ Komsiyah, *Belajar dan*, hlm. 3

²⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil*, hlm. 46

3. Tujuan Belajar

Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, dan ini lazim dinamakan dengan *instructional effect*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Adapun tujuan-tujuan yang lebih merupakan hasil sampingan tercapai karena siswa menghidupi suatu sistem lingkungan belajar tertentu.²⁶

Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagaimana dikemukakan Bloom dkk yang dikutip Cucu Suhana sebagai berikut:²⁷

a. Indikator Aspek Kognitif

Indikator aspek kognitif mencakup:

- 1) Ingatan atau pengetahuan (*knowledge*), yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari.
- 2) Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan menangkap pengertian, menerjemahkan, dan menafsirkan.
- 3) Penerapan (*application*), yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi yang baru dan nyata.
- 4) Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan menguraikan, mengidentifikasi, dan mempersatukan bagian yang terpisah, menghubungkan antar bagian guna membangun suatu keseluruhan.
- 5) Sintesis (*synthesis*), yaitu kemampuan penyimpulan, mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun suatu keseluruhan, dan sebagainya.

²⁶ Sunhaji, *Strategi Pembelajaran*...., hlm. 14

²⁷ Suhana, *Konsep Strategi*, hlm. 19-20

6) Penilaian (*evaluation*), yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu seperti pernyataan, laporan penelitian yang didasarkan suatu kriteria.

b. Indikator Aspek Afektif

Indikator aspek afektif mencakup:

- 1) Penerimaan (*receiving*), yaitu kesediaan untuk menghadirkan dirinya untuk menerima atau memerhatikan pada suatu perangsang.
- 2) Penanggapan (*responding*), yaitu keturutsertaan, memberi reaksi, menunjukkan kesenangan, memberi tanggapan secara sukarela.
- 3) Penghargaan (*valuing*), yaitu kepetanggapan terhadap nilai atas suatu rangsangan, tanggungjawab, konsisten, dan komitmen.
- 4) Pengorganisasian (*organization*), yaitu mengintegrasikan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan konflik antar nilai, dan membangun sistem nilai, dan pengkonseptualisasian suatu nilai.
- 5) Pengkarakterisasian (*characterization*), yaitu proses afeksi di mana individu memiliki suatu sistem nilai sendiri yang mengendalikan perilakunya dalam waktu yang lama yang membentuk gaya hidupnya, hasil belajar ini berkaitan dengan pola umum penyesuaian diri secara personal, sosial, dan emosional.

c. Indikator Aspek Psikomotor

Indikator aspek psikomotor mencakup:

- 1) Persepsi (*perception*), yaitu pemakaian alat-alat perasa untuk membimbing efektifitas gerak.
- 2) Kesiapan (*set*), yaitu kesediaan untuk mengambil tindakan.

- 3) Respon terbimbing (*guide respons*), yaitu tahap awal belajar keterampilan lebih kompleks.
- 4) Mekanisme (*mechanism*), yaitu gerakan penampilan yang melukiskan proses dimana gerak yang telah dipelajari kemudian diterima atau diadopsi menjadi kebiasaan.
- 5) Respon nyata kompleks (*complex over respons*), yaitu penampilan gerakan secara mahir dan cermat dalam bentuk gerakan yang rumit, aktivitas motorik berkadar tinggi.
- 6) Penyesuaian (*adaptation*), yaitu keterampilan yang telah dikembangkan secara lebih baik sehingga tampak dapat mengolah gerakan dan menyesuaikannya dengan tuntutan dan kondisi yang khusus dalam suasana yang lebih problematic.
- 7) Penciptaan (*origination*), yaitu penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan masalah tertentu sebagai kreativitas.

Jadi pada intinya, tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar.

4. Ciri-Ciri Belajar

Menurut William Burton yang telah dikutip oleh Oemar Hamalik menyimpulkan ciri-ciri belajar sebagai berikut:²⁸

- a. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui.
- b. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
- c. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.

²⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm. 31-32

- d. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
- e. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
- f. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
- g. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
- h. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
- i. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
- j. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
- k. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
- l. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
- m. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
- n. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
- o. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.

- p. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah, jadi tidak sederhana dan statis.

5. Prinsip-Prinsip Belajar

Belajar sebagai kegiatan sistematis dan kontinyu memiliki prinsip-prinsip dasar sebagai berikut:

- a. Belajar berlangsung seumur hidup

Belajar merupakan proses perubahan perilaku peserta didik sepanjang hayat (*long life education*) dari mulai buaian ibu hingga menjelang masuk ke liang lahat (*minal mahdi ilallahdi*) yang berlangsung tanpa henti (*never ending*), serasi dan selaras dengan periodisasi tugas perkembangannya (*development task*) peserta didik.

- b. Proses belajar adalah kompleks namun terorganisir

Proses belajar banyak aspek yang mempengaruhinya antara lain kualitas dan kuantitas *raw input* (peserta didik) dengan segala latar belakangnya, *instrumental input*, dan *environmental input* yang kesemuanya diorganisasikan secara terpadu (*integrative*) dan sistematis dalam rangka mencapai tujuan belajar.

- c. Belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks

Proses pembelajaran disesuaikan dengan tugas perkembangan dan tingkat kematangan peserta didik baik secara fisik maupun secara kejiwaan dari mulai bahan ajar yang sederhana menuju bahan ajar yang kompleks.

- d. Belajar dari mulai yang faktual menuju konseptual

Proses pembelajaran merupakan proses yang sistematis dan integratif di mana penyajian bahan ajar disesuaikan dengan tingkat kemampuan

peserta didik, yang dimulai dengan bahan ajar yang bersifat factual yang mudah diamati oleh panca indra menuju bahan ajar yang membutuhkan imajinasi berpikir tingkat tinggi.

- e. Belajar mulai dari yang kongkrit menuju abstrak

Proses pembelajaran berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dari mulai bahan ajar yang mudah diamati secara nyata (*kongkrit*) menuju proses pembelajaran yang memerlukan daya nalar yang imaginative, proyektif, dan propektif.

- f. Belajar merupakan bagian dari perkembangan

Proses pembelajaran merupakan mata rantai perjalanan kehidupan peserta didik yang dimulai dari pengalaman bermakna, paling mendasar, mendesak harus didahulukan, serasi, selaras, dan seimbang dengan tingkat perkembangan mental dan umur peserta didik.

- g. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh 4 faktor

Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan, serta usaha keras peserta didik sendiri.

- h. Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna

Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna dalam memmbangun manusia seutuhnya dan bulat, baik dari sisi agama, ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, dan ketahanan.

- i. Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu, baik dalam lingkungan keluarga, sebagai pendidikan awal bagi lingkungan masyarakat, dan di lingkungan sekolahnya.

- j. Belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru

Guru bukan satu-satunya sumber belajar, melainkan masih banyak sumber belajar lainnya seperti, teman sebaya, perpustakaan manual, internet, lingkungan sekitar secara kontekstual.

- k. Belajar yang berencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi.
- l. Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan lingkungan internal
Seperti hambatan psikis dan fisik, dan eksternal seperti lingkungan yang kurang mendukung, baik sosial, budaya, ekonomi, keamanan, dan sebagainya.
- m. Kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bimbingan dari orang lain
Dengan bimbingan, peserta didik akan mampu berefleksi untuk berkaca diri, memahami diri mengenai kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman, menerima diri atau menolak diri, mengarahkan diri, mengembangkan diri, dan menyesuaikan diri.²⁹

6. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)
 - 1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani serta kondisi panca indera, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar.³⁰

²⁹ Suhana, *Konsep Strategi*, hlm. 16-18

³⁰ Komsiyah, *Belajar dan*, hlm. 90

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis banyak sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, sebaliknya tanpa kehadiran faktor psikologis bisa jadi memperlambat proses belajar.

Menurut Sunhaji faktor psikologis yang mempengaruhi yaitu motivasi, konsentrasi, reaksi, organisasi, pemahaman, dan ulangan.³¹ Sedangkan menurut Indah Komsiyah meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, kognitif dan daya nalar.³²

b. Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa)

1) Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Lingkungan sosial baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya.³³

2) Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru.³⁴

³¹ Sunhaji, *Strategi Pembelajaran*...., hlm. 16

³² Komsiyah, *Belajar dan*, hlm. 91

³³ *Ibid.* hlm. 96

³⁴ *Ibid.*, hlm. 97

- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.³⁵

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang peserta didik yang berinteligensi tinggi (faktor internal) dan mendapat dorongan positif dari orang tuanya (faktor eksternal) akan memilih pendekatan pembelajaran yang mementingkan kualitas hasil pembelajaran. Jadi, karena pengaruh faktor-faktor tersebut di ataslah, muncul siswa-siswa yang berprestasi tinggi, berprestasi rendah atau gagal sama sekali.

E. Kajian tentang Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan salah satu bahasa lisan yang mendapat pengaruh dari kebudayaan Hindu-Budha dan Kebudayaan Islam. Aksara Jawa (Hanacaraka/Carakan) adalah aksara yang digunakan untuk menulis bahasa Jawa, yaitu bahasa asli salah satu kelompok masyarakat penghuni pulau Jawa. Aksara Jawa adalah turunan dari aksara Brahmi kuno dari India, sehingga aksara Jawa memiliki banyak kemiripan dengan aksara-aksara di Asia Selatan dan Asia Tenggara. Aksara Jawa juga digunakan untuk menulis sanskerta, Jawa kuno, dan menyalin aksara kawi, serta menulis bahasa Sunda dan Sasak.

Aksara Jawa yang berjumlah 20 huruf itu tidak lahir begitu saja. Aksara yang berjumlah 20 huruf ini lahir dari cerita yang berkisah tentang kanibalisme (manusia yang memakan manusia), ajaran tentang ketaatan

³⁵ *Ibid*, hlm. 89

kepada seorang pemimpin dan pelajaran tentang kehati-hatian dalam membuat keputusan bagi seorang pemimpin.³⁶

Kanibalisme diperlihatkan dalam karakter Raja Medang yang dapat dibunuh oleh Aji Saka, seorang kesatria dari Hindustan. Aji Saka memiliki dua abdi yang bernama Sembada dan Dora. Begitu sampai di tanah Jawa, khususnya wilayah pegunungan Kendeng, ia menancapkan keris pusakanya dan memerintahkan Sembada untuk menjaganya. Ia berpesan agar tidak memperbolehkan siapapun kecuali dirinya untuk menyentuh keris pusaka tersebut.

Aji Saka berhasil membunuh raja Medang dan ia dinobatkan menjadi raja Medang. Kemudian dia mengutus Dora untuk mengambil keris pusakanya. Mengingat amanah perintah tuannya, Sembada bersikukuh bahwa hanya Aji Saka seorang yang boleh mengambil sendiri pusakanya. Sementara Dora jug tak mau disebut gagal dalam menjalankan tugas. Akhirnya mereka mengadu kekuatan hingga keduanya mati karena sama-sama kuat.

Akhirya untuk mengenang atau memberi panghormatan kepada kedua abadinya itu dibuatlah aksara Jawa yang dikenal dengan aksara Jawa Hanacaraka.

Aksara Jawa Hanacaraka memiliki makna yaitu:


"Hana caraka" tegesé "Ana utusan"

³⁶ Sutardi, *Antropologi Mengungkap Keragaman Budaya*. (Bandung: Setya Purna Inves.2003).hal.101


 da ta sa wa la "Data sawala" tegese kekerengan"


 pa dha ja ya nya

"Padha jayanya" tegesé "Padha digjayané"


 ma ga ba tha nga

"Maga bathanga" tegesé "Padha dadi bathang"

Keaksaraan Jawa adalah aksara suku kata sebanyak 20 macam dengan sistem silabik.³⁷Perwujudannya Aksara Jawa merupakan perubahan dari huruf "*devanagari*" (Sanskerta) dan huruf "*pallava*" (huruf Jawa yang lebih tua) secara evolutif dengan motif papak (persegi), bundar (bulat), ataupun lancip (runcing).

F. Pengaruh Model Pembelajaran *make a match* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Jawa

Teknik mencari pasangan atau *make a match* merupakan strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun materi barupun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa telah memiliki bekal pengetahuan. Problem yang diformulasikan memiliki multi jawaban dan soal yang akan diberikan. Gambaran penerapan model pembelajaran *make a match* dalam kegiatan pembelajaran adalah ketika pembelajaran berlangsung

³⁷ Ahmadi Muksin.. *Dari Hana Caraka ke Sastra Macapat dan Suluk (Hubungan Sastra Lisan dan Tulis)* 2003. <http://sastra.um.ac.id>. Diakses pada 01 Januari 2018, pukul 21.41

guru memberikan soal beserta pasangan jawabannya secara acak kepada siswa yang kemudian siswa mencari pasangan dari jawaban atau soal yang telah diberikan. Kegiatan pembelajaran harus membawa siswa dalam mencari pasangan jawaban atau soal yang telah diberikan oleh guru.

Penerapan model *make a match* dari beberapa temuan bahwa model *make a match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan siswa, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat mencari pasangan kartu.³⁸

Dalam materi aksara jawa ini siswa diharapkan bisa mencari pasangan antara aksara jawa dengan tulisan latinnya. Diharapkan dengan adanya model pembelajaran ini siswa tertarik dan daya ingat siswa dengan masing – masing aksara jawa bisa lebih mengena dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Dalam menumbuhkan hasil belajar yang tinggi, khususnya dalam pelajaran Bahasa Jawa yang dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan dan lebih banyak dengan menghafal adalah menjadi tanggungjawab bersama, oleh sebab itu diperlukan pendekatan pembelajaran yang memberikan kegiatan yang bervariasi sehingga dapat mengetahui perbedaan individual siswa, lebih mengaktifkan siswa dan guru mendorong berkembangnya kemampuan baru, menimbulkan jalinan kegiatan belajar di sekolah, rumah

³⁸ Isjoni. *Cooperative learning*. (Bandung : Alfabeta,2010).hal.77

dan lingkungan masyarakat. Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah *make a match*.

G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini digunakan beberapa hasil penelitian yang relevan mengenai penggunaan model pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya aksara Jawa yang telah dilakukan sebelumnya oleh beberapa orang peneliti.

Penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Menggunakan *Active Learning* tipe *Index Card Match* pada Siswa Kelas V SD N Karen” dilakukan oleh Fajrin Setyorini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *active learning* tipe *index card match* mampu meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V SD Negeri Karen. Peningkatan keterampilan membaca dalam penelitian tersebut dilihat dari adanya peningkatan rerata nilai membaca aksara Jawa dari 63,82 pada pratindakan menjadi 73,41 pada siklus I, dan naik lagi menjadi 78,29 pada siklus II.³⁹ Penelitian lain yang berkaitan adalah penelitian yang dilakukan oleh Kunti Puspitasari dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Kertu Gladhen Aksara Jawa untuk Kelas IV SD N Kotagede I” yang menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan media belajar dalam pembelajaran materi aksara Jawa.⁴⁰

³⁹ Fajri Setyorini, Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Menggunakan *Active Learning* tipe *Index Card Match* pada Siswa Kelas V SD N Karen, Skripsi UNY Jurusan PGSD,(Universitas Negri Yogyakarta, 2014).

⁴⁰ Kunti Puspitasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Kertu Gladhen Aksara Jawa untuk Kelas IV SD N Kotagede I*, Skripsi UNY Jurusan PGSD,(Universitas Negri Yogyakarta, 2014).

Penelitian selanjutnya yakni dari Skripsi Wiwik Sulistri, yang merupakan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *make a match* dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA siswa kelas II MI Ma’arif Sambeng Borobudur.”. Berdasarkan tes prasiklus ketuntasan klasikal sebesar 40,90%, setelah dilaksanakan siklus I terjadi peningkatan, yaitu siswa yang mencapai KKM adalah 61,36%. Kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 77,27%.⁴¹ Penelitian yang relevan yang keempat dari Novika Cormelia dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri Percobaan 4 Wates Kabupaten Kulon Progo”. Dalam skripsi tersebut telah disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa dengan menggunakan model pembelajrtan Make a Match dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada tes awal nilai rata – rata yang diperoleh siswa adalah 48,70%, menjadi 69,03%. Berdasarkan penelitian maka dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.⁴²

Selanjutnya penelitian yang relevan yang kelima yakni dari Hidayatul Azizah dengan skripsinya yang berjudul “ Penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe Make A Match pada pembelajaran Al Qur’an Hadist dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Miftahul Ulum Rejosari

⁴¹ Wiwik Sulistri, *Penerapan Model Pembelajaran make a match dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA siswa kelas II MI Ma’arif Sambeng Borobudur*, skripsi Universitas Sebelas Maret Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, (Surakarta,2015).

⁴² Novika Cormelia, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri Percobaan 4 Wates Kabupaten Kulon Progo*, Skripsi UNY Jurusan PGSD,(Universitas Negri Yogyakarta, 2016).

Kalidawir Tulungagung”. Dalam skripsi tersebut telah telah disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran dalam make a match dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Al Qur’an Hadist, hasil belajar yang ada awalnya rata – rata sebesar 41,66% terjadi peningkatan 13,66% menjadi 66,66%.⁴³

Tabel 2.1

Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Fajrin Setyorini : Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Menggunakan <i>Active Learning</i> tipe <i>Index Card Match</i> pada Siswa Kelas V SD N Karen	a. Sama – sama mengangkat mata pelajaran Bahasa Jawa b. Dengan materi yang sama yakni aksara jawa	a. Model pembelajaran yang digunakan berbeda b. Subjek penelitian berbeda
2.	Kunti Puspitasari : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Gladhen Aksara Jawa untuk Kelas IV SD N Kotagede I	a. Mata pelajaran yang sama b. Mengambil kelas yang setingkat	a. Materi yang berbeda b. Tujuan yang hendak dicapai berbeda
3.	Wiwik Sulistri : Penerapan Model Pembelajaran <i>make a match</i> dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA siswa kelas II MI Ma’arif Sambeng Borobudur.	a. Model pembelajaran yang sama	a. Mata pelajaran yang berbeda b. Kelas yang berbeda
4.	Novika Cormelia : Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Percobaan 4 Wates Kabupaten Kulon Progo	a. Model pembelajaran yang sama b. Materi yang sama c. Tingkatan kelas yang sama	a. Subjek yang berbeda
5.	Hidayatul Azizah : “Penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe Make A Match pada pembelajaran Al Qur’an Hadist dapat meningkatkan	a. Model pembelajaran yang sama	a. Mata pelajaran yang berbeda b. Tujuan yang berbeda c. Materi yang

⁴³ Hidayatul Azizah, *Penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe Make A Match pada pembelajaran Al Qur’an Hadist dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung*, Skripsi IAIN Tulungagung, (Tulungagung:2016).

	Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung”.		berbeda
--	---	--	---------

Adanya penelitian terdahulu, dimaksudkan untuk memperjelas posisi penelitian yang peneliti lakukan. Dan penelitian yang peneliti lakukan ini mempunyai titik perbedaan dengan penelitian terdahulu. Meskipun demikian, peneliti mengakui tentang teori yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai persamaan teori.

Penelitian terdahulu peneliti gunakan untuk memperkuat penelitian ini, dua penelitian memiliki variabel independen yang sama dengan penelitian ini dan tiga penelitian terdahulu yang memiliki variabel dependen yang sama dengan penelitian ini.

H. Kerangka Penelitian

Seperti yang telah diungkapkan dalam landasan teori penelitian ini keyakinan bahwa variabel bebas (model pembelajaran *make a match*) memiliki pengaruh yang positif terhadap variabel terikat (motivasi dan hasil belajar Bahasa Jawa siswa)

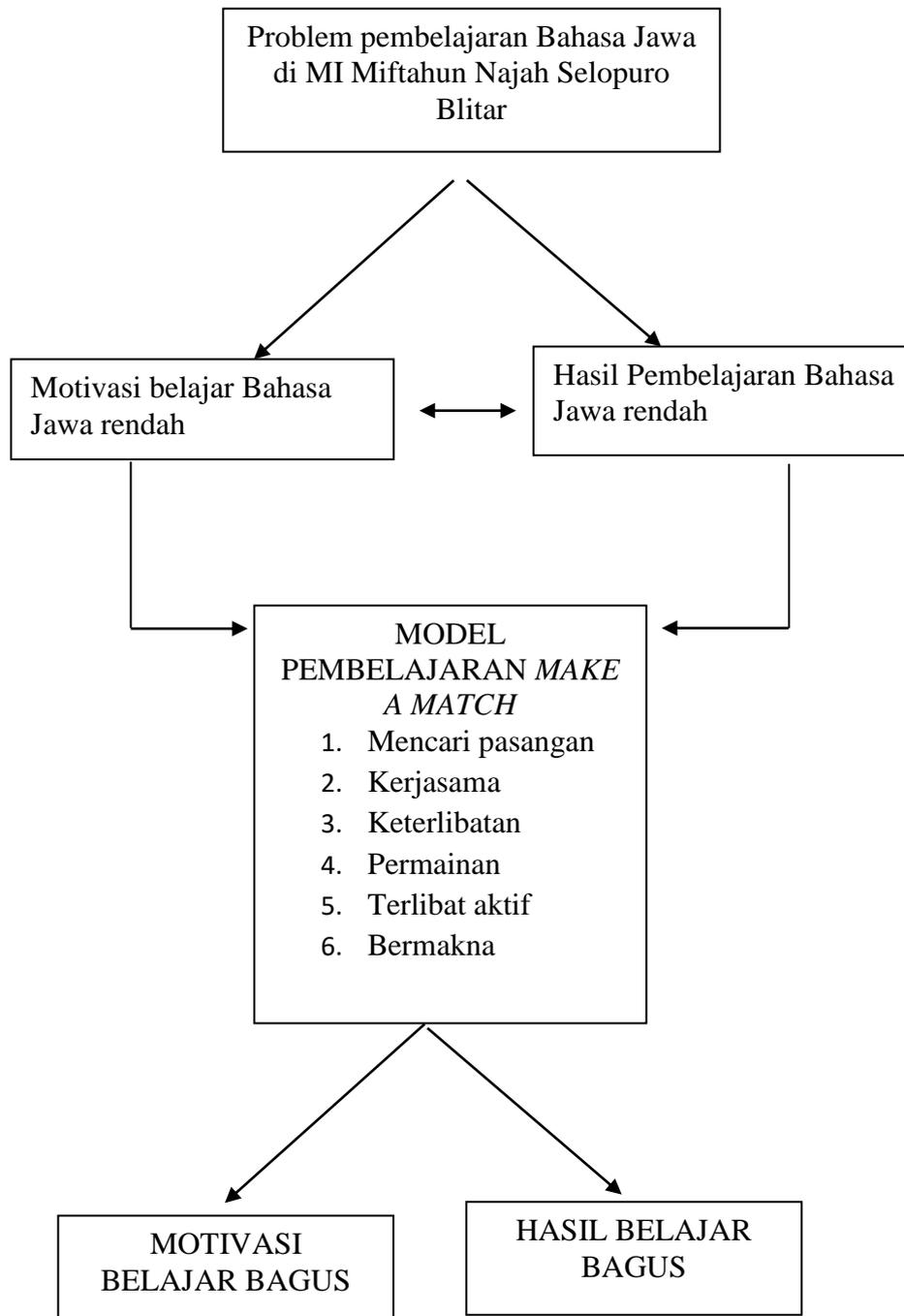
Motivasi belajar merupakan hal yang paling penting dalam pembelajaran. Dimana dengan adanya motivasi dan semangat yang tinggi menjadikan peserta didik giat dalam menempuh pendidikan serta adanya dorongan dari dalam diri peserta didik ke arah yang lebih positif, demi mencapai tujuan yang maksimal. Hal tersebut juga dapat memicu peningkatan perolehan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti suatu pembelajaran yang telah dilakukan.

Siswa belajar di sekolah untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Tetapi, ada kalanya siswa mengalami kendala dalam belajar sehingga tidak

dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah penggunaan model dan metode mengajar yang kurang optimal dalam mengembangkan potensi siswa. Tetapi, apabila model pembelajaran kurang tepat atau kurang divariasikan oleh guru sebagai pengajar, maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan optimal.

Model pembelajaran dianggap sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Bahasa Jawa dianggap mata pelajaran yang kuno, dan banyak kegiatan yang menghafal. Membuat Jawa kurang disukai oleh siswa dan siswa menjadi malas belajar. Salah satu model pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan taraf berpikir anak usia operasional konkrit adalah model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Jika model pembelajaran tepat dan menyenangkan maka akan membuat siswa menjadi senang belajar serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kerangka berpikir dari penelitian ini seperti pada gambar berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah

1. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar Bahasa Jawa peserta didik kelas IV MI Miftahun Najah Selopuro Blitar.
2. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar Bahasa Jawa peserta didik kelas IV MI Miftahun Najah Selopuro Blitar.
3. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Jawa peserta didik kelas IV MI Miftahun Najah Selopuro Blitar.