

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Hasibuan, (2015:6) “Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi antara belajar dan mengajar”. Sedangkan menurut Thobroni dalam Somayana, (2020:468) hasil belajar adalah perilaku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, hasil belajar adalah keterampilan nyata yang diukur secara langsung. Hasil pengukuran pembelajaran ini akhirnya mengetahui sampai sejauh mana tujuan pendidikan dan pembelajaran tercapai.

Dari beberapa penjelasan diatas maka, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya interaksi proses belajar mengajar untuk mengetahui hasil belajar yang ingin dicapai.

Pada penelitian ini akan meneliti hasil belajar pada ranah kognitif menggunakan teori Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Indikator-indikator hasil belajar siswa menurut Lorin W, David R, Krathwol (2015:99) pada tabel 2.1:

Tabel 2.1
Indikator Kawasan Kognitif

Kategori dan proses kognitif	Nama-nama lain	Definisi dan contoh
1. MENGINGAT – Mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang		
1.1 Mengenali	Mengidentifikasi	Menempatkan Pengetahuan dalam memori jangka panjang yang sesuai dengan pengetahuan tersebut. (Misalnya, mengenali tanggal terjadinya peristiwa dalam sejarah)

1.2 Mengingat Kembali	Mengambil	Mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. (Misalnya, mengingat kembali peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah)
2. MEMAHAMI – Mengkontruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan Digambar.		
2.1 Menafsirkan	Mengklarifikasi, merepresentasi	Mengubah suatu bentuk gambaran (Misalnya, mempresekan dokumen penting)
2.2 Mencontohkan	Mengilustrasikan	Menemukan contoh atau ilustrasi. (Misalnya, memberi contoh tentang aliran-aliran seni)
2.3 mengklarifikasikan	mengelompokan	Menentukan sesuatu menjadi kategori.
2.4 merangkum	menggeneralisasikan	Mengabstraksikan tema umum
2.5 menyimpulkan	memprediksi	Membuat Kesimpulan yang logis.
2.6 membandingkan	mencocokan	Menentukan hubungan dua ide.
2.7 menjelaskan	Membuat model	Membuat model sebab akibat.
3. MENGAPLIKASIKAN – Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu		
3.1 mengeksekusi	melaksanakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang familier
3.2 mengimplementasikan	menggunakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang tidak familier
4. MENGANALISIS – Memecahkan materi jadi bagian-bagian penyusunannya dan menentukan hubungan-hubungan antara bagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dari keseluruhan struktur atau tujuan.		
4.1 membedakan	Menyendirikan, memilih	Membedakan bagian materi pelajaran yang relevan dari yang tidak

		relevan (membedakan antara bilangan yang relevan dalam soal cerita matematika)
4.2 mengorganisasikan	Membuat garis besar, memadukan	Menentukan bagaimana elemen-elemen bekerja atau berfungsi dalam sebuah struktur, (misalnya, menyusun bukti-bukti historis.
4.3 mengatribusikan	Mendekonstruksi	Menentukan sudut pandang, nilai atau maksud, dibalik materi pelajaran.
5. MENGEVALUASI – Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan standar.		
5.1 memeriksa	Memonitor, menguji	Menemukan inkonsistensi atau kesalahan dalam suatu proses, atau produk. (Misalnya, memeriksa kesimpulan seorang ilmuan)
5.2 mengkritik	menilai	Menemukan inkonsistensi antara suatu produk dan kriteria eksternal.
6. MENCIPTA – Memadukan bagian-bagian untuk membentuk suatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk orisinal.		
6.1 merumuskan	Membuat hipotesis	Membuat hipotesis berdasarkan kriteria.
6.2 merencanakan	Mendesain	Merencanakan prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas (misalnya, merencanakan proposal penelitian tentang topik sejarah tertentu)
6.3 memproduksi	mengkonstruksi	Menciptakan suatu produk (misalnya membuat habitat untuk spesies tertentu demi suatu tujuan)

Sumber: Lorin W, David R, Krathwohl (2015:41-45)

2.1.1.2 Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan dalam Suciyati & Vitoria, (2017:60). mengatakan bahwa penilaian adalah seperangkat perolehan, analisis, dan kegiatan Interpretasi informasi tentang proses dan hasil belajar bagi siswa informasi relevan yang sistematis dan berkesinambungan dalam pengambilan keputusan. Penilaian digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam pembelajaran sehingga hal ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dan meningkatkan pembelajaran.

2.1.1.3 Ciri-ciri Hasil Belajar

Menurut Rachmawati, Tutik (2015:37) berpendapat bahwa ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Perubahan tingkah laku sebagai belajar mempunyai ciri-ciri berikut:

- 1) Perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa peengetahuan telah berubah.
- 2) Perubahan yang bersifat continue, artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya tingkah laku.
- 3) Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan.
- 4) Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya penambahan perubahan dalam individu.
- 5) Perubahan yang diperoleh yaitu senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran kelompok dengan gagasan saling memotivasi antara anggota kelompok dengan gagasan untuk saling membantu agar terciptanya suatu tujuan pembelajaran yang maksimal. Menurut Ningsih dalam Safitri & Reinita, (2020:1322) Pembelajaran kooperatif adalah

pembelajaran yang berpusat pada siswa, Hal ini dibuktikan dengan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung secara terus menerus dengan kegiatan untuk materi dan proses tugas, dan memberikan penjelasan kepada kelompok.

Teori di balik pembelajaran kooperatif adalah konstruktivisme belajar. Menurut teori konstruktivisme, siswa harus mengkonstruksi pengetahuan dalam pikirannya sendiri dengan mengembangkan proses mentalnya. Dalam hal ini, siswa mengkonstruksi dan mengkreasikan pengetahuannya. Teori pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan sistem kelompok atau kelompok kecil, yaitu 4-6 orang dari berbagai latar belakang akademis, jenis kelamin, selera atau asal etnis. Sistem penilaian dilaksanakan secara berkelompok, setiap kelompok mendapatkan hadiah jika kelompok tersebut dapat menunjukkan kinerja yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok ketergantungan adalah positif.

Berdasarkan pendapat di atas, pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi kelas antara peserta didik untuk menghindari kesalahpahaman yang mengarah pada ketersinggungan dan permusuhan.

2.1.2.2 Perbedaan Pembelajaran Kooperatif dengan Pembelajaran Konvensional

Tabel 2.2
Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif Dan Konvensional

Kelompok Belajar Kooperatif	Kelompok Belajar Konvensional
Adanya saling ketergantungan positif, saling membantu dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi positif	Guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok
Kelompok belajar heterogen	Kelompok belajar homogen
Keterampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong royong	Keterampilan sosial sering tidak diajarkan secara langsung
Guru melakukan pemantauan melalui observasi dalam melakukan intervensi jika terjadi masalah	Pemantauan melalui observasi dan interval sering dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok

dalam kerja sama antar anggota kelompok	
Guru memperhatikan secara langsung proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar	Guru sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar
Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal	Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas

Sumber: Hamdayama, Jumanta (2017)

2.1.2.3 Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap berikut:

a) Penjelasan Materi

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum peserta didik belajar dengan kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran yang harus dikuasai, yang selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok. Pada tahap ini, guru menggunakan metode ceramah, curah pendapat dan tanya jawab, bahkan kalau perlu, guru juga dapat menggunakan berbagai media pembelajaran agar proses penyampaian dapat menggunakan berbagai media pembelajaran agar proses penyampaian dapat lebih menarik siswa.

b) Belajar Dalam Kelompok

Belajar dalam kelompok Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran, selanjutnya siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya.

c) Penilaian

Penilaian Penilaian dalam model pembelajaran kooperatif bias dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Tes individual nantinya akan memberikan informasi kemampuan setiap siswa, dan test kelompok akan memberikan informasi setiap kelompok. Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok

memiliki nilai sama dengan kelompoknya. Hal ini disebabkan karena kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompok.

d) Pengakuan Kelompok

Pengakuan kelompok Pengakuan kelompok adalah penetapan kelompok mana yang dianggap paling menonjol atau kelompok mana yang paling layak diberikan hadiah Pengakuan dan pemberi penghargaan tersebut diharapkan dapat memotivasi kelompok untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi kelompok untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.

2.1.3 Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

2.1.3.1 Pengertian *Make a Match*

Pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe, salah satunya *make a match* menurut Suprijono dalam Maharani & Kristin, (2017:3-4) model pembelajaran *Make a Match* yaitu mencari pasangan kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban.

Menurut Rusman dalam Safitri & Reinita, (2020:1322) Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dilakukan dengan menggunakan kartu pertanyaan dan jawaban yang meminta siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan pertanyaan atau jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan habis, dan siswa yang mampu mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban dengan benar akan diberikan poin.

Kooperatif tipe *make a match* ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami suatu topik melalui kelompok kecil dan kartu pasangan, sehingga membuat siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini cocok digunakan pada pembelajaran karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan aktivitas belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka sudah jelas bahwa *make a match* merupakan suatu teknik yang dalam pembelajarannya peserta didik

membuat/mencari pasangan sambil mempelajari suatu materi dalam suasana yang menyenangkan.

2.1.3.2 Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran *Make a Match*

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran *Make a Match* menurut Huda dalam Maharani & Kristin, (2017:6-7) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi dan memberikan tugas kepada siswa untuk dipelajari.
- 2) Siswa dibagi kedalam dua kelompok yaitu kelompok A dan B kedua kelompok diminta untuk saling berhadapan.
- 3) Langkah selanjutnya yaitu guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B
- 4) Guru menyuruh siswa untuk mencocokkan kartu yang sudah dipegang kepada teman yang lain. sebelum pemain mencari pasangan dilakukan, guru terlebih dahulu menyampaikan Batasan waktu yang diberikan. Guru meminta siswa untuk mencari pasangannya. Bagi siswa yang sudah menemukan pasangan kartu, maka wajib untuk melaporkan diri kepada guru.
- 5) Jika waktu yang diberikan sudah habis, guru akan memberitahukan kepada siswa bahwa waktu permainan sudah habis. Siswa yang tidak menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 6) Guru memanggil siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya. Teman yang lain memberi tanggapan apakah pasangan kartu itu cocok atau tidak.
- 7) Pada Langkah terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban yang telah dikerjakan siswa.
- 8) Guru memanggil kelompok yang lain, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Sedangkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Shoimin dalam Sitompul & Maulina, (2021:441) adalah:

- 1) Guru melakukan persiapan dengan membuat beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban

- 2) Masing-masing peserta didik mendapatkan satu jenis kartu
- 3) Tiap peserta didik berfikir mengenai soal dan jawaban kartu yang sudah dipegang
- 4) Tiap peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang memiliki kecocokan dengan kartu yang dipegang
- 5) Tiap peserta didik yang menemukan kecocokan kartu sebelum mencapai batasan waktu maksimum, maka diberikan poin
- 6) Apabila sudah selesai satu sesi, dilakukan pencocokan kartu lagi supaya peserta didik memperoleh kartu yang tidak sama dengan sesi satu
- 7) Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis memberikan kesimpulan bahwa langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* harus dilakukan secara urut dan sistematis yang diawali dengan persiapan, membagikan kartu soal dan jawaban, mencari pasangan kartu, mencocokkan pasangan kartu, memberikan penghargaan dan melakukan kesimpulan pembelajaran.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*

Setiap model pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangan. Menurut Kurniasih & Berlin dalam Fauhah & Rosy, (2020:326) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut;

- 1) Kelebihan
 - a) Dapat menjadikan suasana aktif dan menyenangkan.
 - b) Materi yang disampaikan menarik.
 - c) Dapat mempengaruhi hasil belajar.
 - d) Suasana keceriaan bertambah.
 - e) Bekerja sama antar siswa tercapai.
 - f) Adanya gotong royong pada seluruh siswa.
- 2) Kekurangan
 - a) Sangat membutuhkan pengarahan guru dalam melaksanakan pelajaran.

- b) Waktu perlu dibatasi dalam proses pembelajaran.
- c) Guru harus menyiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.
- d) Jika murid lebih dari 30 dalam satu kelas apabila kurang tepat akan menimbulkan keramaian.
- e) Akan mengganggu ketenangan kelas yang lain.

Dari Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, pembelajaran di kelas diharapkan menjadi lebih bermakna untuk peserta didik. Peserta didik ikut terlibat aktif saat kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik merasa gembira, asyik, dan berminat dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dan untuk mengatasi kekurangan dari model pembelajaran ini tentunya guru harus benar-benar bisa membagi waktu dan juga mengontrol kelas supaya pembelajaran masih bisa berjalan dan tujuan dari pembelajaran tercapai.

2.1.3.4 Teori Yang Mendukung Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Teori yang mendukung pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diantaranya:

- a) Teori Belajar Vygotsky

Menurut Vygotsky dalam Nurlina (2021:61-62) perkembangan intelektual dapat ditinjau dari konteks historis dan budaya pengalaman anak. Selain itu, perkembangan intelektual juga tergantung pada sistem-sistem isyarat yang mengacu pada simbol-simbol yang diciptakan untuk membantu orang berpikir, berkomunikasi, dan memecahkan masalah.

Vygotsky menghendaki adanya setting kelas berbentuk kooperatif antar kelompok siswa dengan kemampuan berbeda-beda, sehingga mereka dapat berinteraksi dan memunculkan strategi dalam memecahkan masalah.

- b) Teori Belajar Piaget

Piaget dalam Nurlina (2021:61-62) menegaskan bahwa bahwa penekanan teori konstruktivisme adalah pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realita. Peran guru dalam pembelajaran menurut Piaget adalah

sebagai fasilitator atau moderator. Piaget menyatakan bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam pikiran anak dengan kegiatan asimilasi dan akomodasi sesuai skemata yang dimilikinya. Proses mengkonstruksi pengetahuan menurut Piaget, meliputi skemata, asimilasi, akomodasi, dan keseimbangan.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan, teori konstruktivisme mendukung model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, karena dalam proses pembelajaran siswa diberikan stimulus oleh guru baik berupa model belajar, lingkungan belajar dan media pembelajaran, agar siswa membangun pengetahuan sendiri mengenai apa yang dipelajarinya.

2.1.4 Media pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

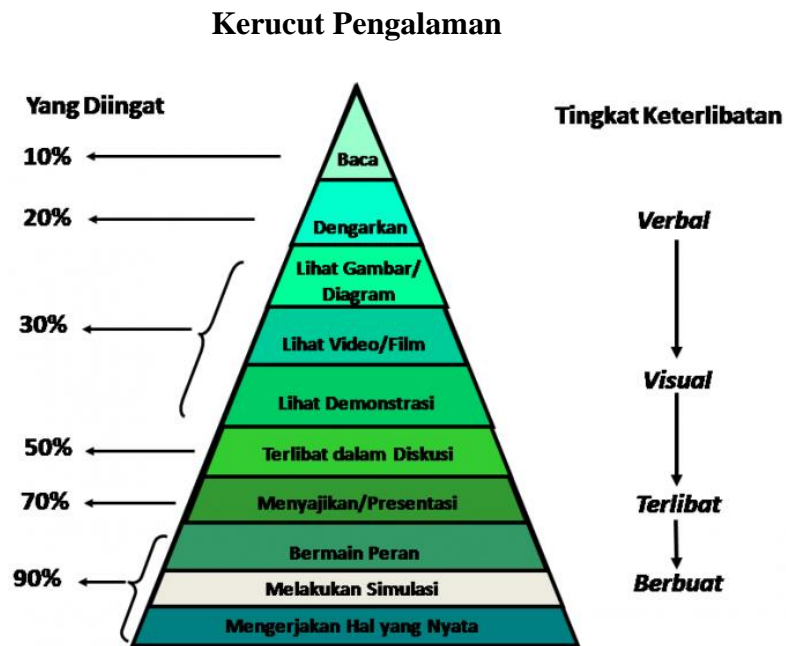
Media pada dasarnya adalah peralatan fisik untuk membawa atau menyempurnakan isi pembelajaran. Media pembelajaran juga tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan belajar mengajar serta media pembelajaran memiliki banyak dan sangat beragam. Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra dalam Tafonao, (2018:105), Media pembelajaran segala sesuatu baik bersifat fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru memfasilitasi untuk lebih mudah menyampaikan bahan ajar yang telah dirumuskan.

Sedangkan menurut Sanaky dalam Fadilah, (2022:5828) media pembelajaran adalah alat atau instrument pengantar untuk menyalurkan informasi. Media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam mendukung kualitas proses pengajaran, dan juga bisa membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran memiliki manfaat meningkatkan dan merangsang minat serta motivasi belajar siswa agar senang belajar dan membawa pengaruh baik bagi psikologis anak.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk mendukung jalannya proses belajar mengajar, dan juga bisa membuat suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan. Serta memiliki manfaat untuk meningkatkan dan merangsang minat serta motivasi belajar.

2.1.4.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Pemikiran Edgar Dale dalam Audie, (2019:592) tentang Kerucut Pengalaman atau yang disebut dengan Kerucut Pengalaman. Dalam kerucut pengalamannya Edgar Dale ini menyatukan teori belajar yang dikemukakan oleh John Dewey dengan pikiran-pikiran psikologi. Berikut gambarnya:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Digambar diatas dijelaskan dengan cara membaca bisa mengingat 10%, dengan cara mendengar 20%, dengan cara melihat (visual) bisa mengingat 30%, terlibat dalam diskusi 50%, dengan cara menulis dan mengatakan bisa mengingat 70%, dan dengan cara melakukan sesuatu (pengalaman) atau bermain peran bisa mengingat 90%.

Dalam gambar tersebut jelas diterangkan bahwa jika peserta didik belajar hanya dengan membaca, yang diingat peserta didik hanyalah sekitar 10% karena baca adalah berbentuk verbal dan peserta cenderung akan bosan. Dalam model pembelajaran konvensional dimana belum menggunakan media pembelajaran, pendidik hanya dengan menggunakan metode ceramah dalam gambar mendegarkan hanya 20%.

Dari penjelasan diatas jelas bahwa apabila kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media konvensional misalnya dengan ceramah yang hanya mengandalkan pendengaran maka hanya bisa mengingat 20% dan siswa cenderung akan jenuh dan bosan, sehingga kurang membuat siswa semangat dalam pembelajaran dan akan berpengaruh kedalam hasil belajar yang akan didapatkan.

Pada penelitian ini penggunaan model pembelajaran kooperatif *make a match* akan melibatkan siswa dengan cara diskusi pada gambar 2.1 dijelaskna bahwa dengan cara diskusi siswa dapat mengingat 50%, dan juga nanti akan dipresentasikan yang akan berpengaruh terhadap daya ingat siswa sebesar 70%. Serta didukung dengan media visual diam permainan monopoli akan membuat siswa bisa mengingat sebesar 30%.

2.1.4.3 Media Pembelajaran Monopoli

Dengan adanya media pembelajaran yang bermacam-macam peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran berbentuk visual yaitu media belajar yang menggunakan indera mata selain itu media pembelajaran berbasis visual juga cocok digunakan untuk pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran visual seperti gambar dapat memberikan suatu pembelajaran bermakna yang nantinya akan mudah di ingat oleh siswa dan tersimpan dalam memori otak dengan jangka waktu yang cukup lama.

Media monopoli termasuk media permainan, menurut Priyastuti dalam Desyawati et al., (2021:169) Penggunaan media permainan dapat membuat siswa lebih mudah mempelajari keterampilan dalam proses pembelajaran daripada melalui penyampaian materi secara biasa selama proses pembelajaran. Dan permainan monopoli juga termasuk kedalam media visual karena merupakan media cetak.

Monopoli pada umumnya adalah permainan yang ditujukan agar peserta dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama-nama kota di Indonesia. Selain itu, peserta juga dapat memahami cara mengelola uang lewat konsep untung

rugi serta mengajarkan konsep tentang kejujuran dan mengetahui aturan dan dapat melaksanakannya dalam permainan.

Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti ini media pembelajaran yang dibuat secara digital, bertujuan untuk memudahkan guru menyampaikan materi pada siswa dalam proses pembelajaran. Monopoli biasanya dimainkan oleh 2-5 orang yang duduk melingkari papan monopoli dan masing-masing peserta memiliki bidak yang akan dijalankan berdasarkan jumlah mata dadu yang dilempar mulai dari start kemudian memutar kembali ke start.

Monopoli dapat dijadikan media pembelajaran tentunya dengan memodifikasi dengan melakukan perubahan-perubahan tertentu, dalam penelitian ini model pembelajaran make a match dimodifikasi dan digabungkan dengan media monopoli untuk langkah dalam pembelajarannya sebagai berikut:

- 1) Setelah guru memberikan materi, siswa dibagi 4-5 kelompok, dan menentukan peserta pertama yang akan bermain monopoli
- 2) Setelah itu peserta didik pertama akan mengoclok dadu dan maju beberapa langkah sesuai dengan angka yang keluar dalam dadu
- 3) Setelah bidak berhenti sesuai dengan angka dadu, peserta didik akan mendapatkan sebuah pertanyaan yang berhubungan dengan materi
- 4) Selanjutnya peserta didik akan mencari dan mencocokkan kartu jawaban dengan pertanyaan yang ada didalam monopoli tersebut
- 5) Apabila peserta didik berhasil mencocokkan kartu dengan benar maka akan diberikan point untuk kelompoknya
- 6) Peserta didik pemain selanjutnya maju, begitu sampai selesai
- 7) Kelompok yang memiliki point terbanyak maka akan diberikan reward
- 8) Guru dan peserta didik akan membuat kesimpulan diakhir pembelajaran sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah keluar dalam monopoli

2.1.5 Gender

Secara etimologis kata '*gender*' berasal dari bahasa Inggris yang berarti 'jenis kelamin' *gender* sering diidentikkan dengan jenis kelamin, padahal *gender* berbeda dengan jenis kelamin. *Gender* sering juga dipahami sebagai pemberian dari Tuhan

atau kodrat Ilahi, namun *gender* pada kenyataannya tidak sematamata demikian. Menurut Siti Musdah Mulia dalam Tangkudung, (2014:3) bahwa *gender* adalah suatu konsep kultural yang dipakai untuk membedakan peran, perilaku, mentalitas, dan karakteristik emosional antara laki-laki dan perempuan yang berkembang dalam masyarakat. Sedangkan Menurut Jhon M. Echols & Hasan Sadily dalam Tangkudung, (2014:3) Secara etimologis kata '*gender*' berasal dari bahasa Inggris yang berarti jenis kelamin.

Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin mengacu pada perbedaan biologis antara perempuan dan laki-laki; perbedaan secara biologi ini dibawa sejak lahir dan tak dapat diubah. *Gender* adalah perbedaan peluang, peran, dan tanggung jawab antara laki-laki dan perempuan sebagai hasil konstruksi sosial dalam kehidupan berkeluarga dan bermasyarakat. dalam penelitian ini jenis kelamin yang dijadikan sebagai variabel moderator yang secara biologis mempunyai perbedaan dalam bentuk fisiknya yaitu laki-laki dan perempuan.

2.1.6 Gender Dalam Pembelajaran

Menurut Gallagher dalam Maria, (2014:267) menjelaskan bahwa laki-laki dan perempuan memiliki beberapa perbedaan dalam perkembangan fisik, emosional, dan intelektual, namun sebenarnya tidak ada bukti yang dapat menerangkan hubungan antara perbedaan fisik dengan kemampuan intelektual. Perbedaan biologis tidak dapat menjelaskan perbedaan kemampuan laki-laki dan perempuan dalam meraih prestasi akademik. Faktor sosial dan budaya merupakan alasan utama yang menyebabkan adanya perbedaan *gender* dalam prestasi akademik. Faktor-faktor tersebut meliputi antara lain familiaritas terhadap mata pelajaran, persepsi terhadap mata pelajaran, dan perlakuan guru.

Sedangkan menurut Halpern dalam Ulpa, (2014:268) bahwa terdapat perbedaan kemampuan antara anak laki-laki dan perempuan. Anak perempuan lebih mahir dalam mengerjakan tugas-tugas menulis dan membaca. Perempuan digambarkan sebagai makhluk yang emosional, mudah menyerah, komunikatif,

mudah bergaul, lemah dalam hitung-hitungan, subjektif, pasif dan mudah dipengaruhi. Sedangkan laki-laki digambarkan sebagai makhluk yang rasional, aktif, mandiri, agresif, dominan, berorientasi pada prestasi.

Dari beberapa penjelasan diatas peran gender dalam dunia pendidikan tentunya adanya perbedaan antara laki-laki dan perempuan tetapi perbedaan yang sudah jelas tentunya dari fisiknya, dalam segi hasil belajar tidak bisa dipastikan secara langsung dan bisa saja berubah-ubah sesuai dengan faktor seperti mata pelajaran dan perlakuan guru ketika memberikan materi pembelajaran ketika dikelas hal ini tentunya berkaitan dengan model dan media yang menarik diajarkan oleh guru untuk membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan terkesan tidak monoton dengan ini diharapkan model kooperatif tipe make a match berbantuan media monopoli dapat bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik tidak melihat dari salah satu pihak mana yang lebih baik atau unggul laki-laki maupun perempuan dalam hasil belajar setelah proses pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.3
Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Nama Penelitian/Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Pt. Silvana Krisdayanti, Nym. Kusmaryanti/2020	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Minat Baca	Dari hasil penelitian, pengolahan dan hasil analisis data, menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang proses pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe make a match pada minat baca. Hasil belajar peserta didik yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match pada kelas eksperimen rata-rata mendapatkan nilai (\bar{X}) 98,5 dan untuk kelas kontrol rata-rata mendapatkan nilai (\bar{X}) 89,5

			berarti disini kelas Eksperimen > kelas Kontrol sehingga model pembelajaran kooperatif tipe make a match lebih baik digunakan.
2	Dhestha Hazilla Aliputri/2018	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi bagi siswa kelas IV SDN Wulung 1 Blora. Dalam kondisi awal hanya mencapai 51% , maka pada siklus pertama meningkat menjadi 90% dan pada siklus kedua meningkat menjadi 94% . Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan bagi guru sosial untuk mencoba menggunakan model Make a Match dengan media kartu gambar di kelas IV sampai meningkatkan hasil belajar siswa.
3	Eny Kurniawati/2021	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn	Hasil dari penelitian ini adalah, kelas kontrol memiliki skor tertinggi 90 , skor terendah 82 dan skor rata-rata sebesar 85,60 sedangkan kelas eksperimen memiliki skor tertinggi 90 , skor terendah 84 dan skor rata-rata sebesar 88,06 . Dengan demikian media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
4	Cahyo Purnono/2021	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Berdasarkan hasil penelitian melalui penelitian tindakan kelas melalui penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII H SMP Negeri 1 Turi. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat dari

			<p>persentase tingkat kelulusan siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Persentase tingkat kelulusan pada kondisi awal adalah 10%, pada siklus I adalah 53.33% dan pada siklus II adalah 76.67%. Jadi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi garis singgung di kelas 8G SMP Negeri 1 Turi.</p>
5	<p>Ni Made Dewi Kurniawati, Nyoman Suardana, A. A. Istri Agung Rai Sudiatmika/2021</p>	<p>Dampak Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Gender/Jenis Kelamin</p>	<p>Data dianalisis dengan menggunakan desain analisis faktorial 2×2 dengan uji Anacova Dua Jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelompok model pembelajaran dengan nilai statistic $F = 130,35$ dan nilai signifikan sebesar $0,00$. Terdapat interaksi gender terhadap hasil belajar IPA dengan nilai statistic $F = 11,714$ nilai signifikan sebesar $0,001$, dan terdapat pengaruh interaktif antara model pembelajaran dan gender terhadap hasil belajar IPA dengan nilai statistic $F = 4,883$ dan nilai signifikan sebesar $0,029$. Maka, model pembelajaran inkuiri terbimbing lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa.</p>

Menurut berbagai penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *make a match* dan media monopoli mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Karena model *make a match* merupakan kegiatan mencari pasangan yang melibatkan keaktifan peserta didik dengan belajar mengenai suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang

menyenangkan. Dan media monopoli siswa dapat bermain sekaligus belajar serta menumbuhkan motivasi siswa untuk memenangkan permainan dengan cara memahami semua materi yang ada pada media pembelajaran dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- 1) Persamaan jurnal terdahulu dengan penelitian ini adalah meneliti model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Untuk perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu meneliti minat baca, sedangkan dalam penelitian ini meneliti hasil belajar.
- 2) Persamaan jurnal terdahulu dengan penelitian ini adalah sama meneliti model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan meneliti hasil belajar. Untuk perbedaannya terdapat pada subjek yang diteliti.
- 3) Persamaan jurnal terdahulu dengan penelitian ini adalah sama meneliti media pembelajaran monopoli. Untuk perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu meneliti prestasi belajar, sedangkan dalam penelitian ini meneliti hasil belajar.
- 4) Persamaan jurnal terdahulu dengan penelitian ini adalah sama meneliti model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan meneliti hasil belajar. Untuk perbedaannya terdapat pada subjek yang diteliti.
- 5) Persamaan Jurnal terdahulu dengan penelitian ini adalah sama meneliti jenis kelamin dan hasil belajar. Untuk perbedaannya terdapat pada model pembelajaran menggunakan inkuiri terbimbing serta pada subjek yang diteliti.

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir menurut Hardani (2020:321) adalah suatu representasi yang menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang saling terkait satu sama lain. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya interaksi proses belajar mengajar untuk mengetahui hasil belajar yang ingin dicapai. Dan setelah itu adanya penilaian yang digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan, dan perbaikan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Penelitian ini berdasarkan teori belajar konstruktivisme.

Teori belajar konstruktivisme, belajar adalah dimana proses peserta didik secara aktif menyusun atau membentuk gagasan atau konsep baru berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki saat ini maupun pada masa lalu. Proses pembentukan pengetahuan merupakan proses kognitif dimana terjadi proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai keseimbangan dan membentuk skema baru. Teori di balik pembelajaran kooperatif adalah konstruktivisme belajar. Menurut teori konstruktivisme, peserta didik harus mengkonstruksi pengetahuan dalam pikirannya sendiri dengan mengembangkan proses mentalnya. Dalam hal ini, peserta didik mengkonstruksi dan mengkreasi pengetahuannya.

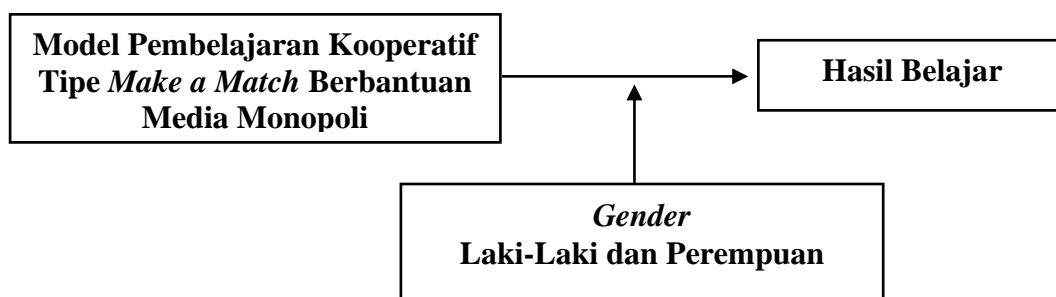
Media pembelajaran pada dasarnya adalah peralatan fisik untuk membawa atau menyempurnakan isi pembelajaran. Media pembelajaran juga tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan belajar mengajar serta media pembelajaran memiliki banyak dan sangat beragam. Media pembelajaran juga memiliki manfaat meningkatkan dan merangsang minat serta motivasi belajar peserta didik agar senang belajar dan membawa pengaruh baik bagi psikologis anak.

Teori pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan sistem kelompok atau kelompok kecil, yaitu 4-6 orang dari berbagai latar belakang akademis, jenis kelamin, selera atau asal etnis dengan gagasan saling memotivasi antara anggota kelompok untuk saling membantu agar terciptanya suatu tujuan pembelajaran yang maksimal. Penggunaan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif saja tidak cukup untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Untuk itu maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan juga dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan kerucut pengalaman Edgar Dale, maka dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran monopoli.

Monopoli merupakan permainan yang sangat familiar yang pada umumnya ditujukan agar peserta dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama-nama kota di Indonesia. Selain itu, peserta juga dapat memahami cara mengelola uang lewat konsep untung rugi serta mengajarkan konsep tentang kejujuran dan mengetahui aturan dan dapat melaksanakannya dalam permainan. Media monopoli

bisa dijadikan media pembelajaran dengan dimodifikasi dengan melakukan perubahan-perubahan tertentu yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Media monopoli termasuk kedalam media visual yang berbentuk permainan, penggunaan media permainan dapat membuat siswa lebih mudah mempelajari keterampilan dalam proses pembelajaran daripada melalui penyampaian materi secara biasa selama proses pembelajaran.

Media visual monopoli pada kerucut pengalaman, peserta didik akan memiliki daya ingat sebesar 30% dengan adanya model pembelajaran kooperatif yang langkah pembelajarannya diskusi maka materi yang dapat diingat oleh peserta didik sebesar 50% serta dengan adanya presentasi maka materi yang dapat diingat oleh peserta didik sebesar 70%. Dan anggapan bahwa peserta didik perempuan lebih unggul dari pada laki-laki, sebenarnya anggapan tersebut muncul karena perbedaan ukuran bagian-bagian otak laki-laki dan perempuan. Permasalahan jenis kelamin dalam pendidikan merupakan salah satu penyebab perbedaan posisi dari peran tersebut, dalam pembelajaran model dan media dapat berpengaruh terhadap peran yang diambil baik oleh laki-laki maupun perempuan sehingga hasil belajar antara laki-laki dan perempuan berbeda. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media pembelajaran monopoli yang akan digunakan penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik laki-laki dan perempuan. Dari uraian tersebut, maka secara ringkas kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugioyono (2013:64) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap perumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Berdasarkan rumusan masalah, landasan teoritis, kerangka berfikir, maka penulis merumuskan hipotesis penelitian yaitu:

- 1) Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media monopoli dengan peserta didik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan
 Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media monopoli dengan peserta didik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan
- 2) Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik laki-laki dan perempuan
 Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik laki-laki dan perempuan
- 3) Ho : Tidak terdapat perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media monopoli dengan model pembelajaran konvensional pada laki-laki dan perempuan dalam mempengaruhi hasil belajar

Ha : Terdapat perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media monopoli dengan model pembelajaran konvensional pada laki-laki dan perempuan dalam mempengaruhi hasil belajar