

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengelola bahan belajar. Belajar menurut Arthur T. Jersild yang dikutip oleh Sagala (2017:12) ialah “*modification of behavior through experience and training*” yang artinya perubahan tingkah laku dalam pendidikan karena pengalaman dan latihan atau karena mengalami latihan. Sedangkan menurut Febryananda (2019) menyatakan bahwa belajar merupakan sebuah penguasaan yang didapat peserta didik atau seseorang selepas mereka dapat menyerap dari sebuah pengalaman belajar. Jadi kesimpulannya belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaruan dalam tingkah laku dan kecakapan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Prananda & Hadiyanto (2019) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku peserta didik berdasarkan pengalaman peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan. Sedangkan menurut Fuad (2018) hasil belajar diartikan bentuk hasil pencapaian peserta didik setelah mengerjakan tugas dalam kegiatan pembelajaran, dilihat dari kemampuan penguasaan pengetahuan dan keterampilan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru.

Sesuai dengan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan peserta didik yang didapatkan setelah melakukan proses kegiatan belajar mengajar dengan guru. Hasil belajar ini juga merupakan sebuah perubahan yang mengakibatkan peserta didik memiliki perubahan baik pada perilaku, sikap dan kemampuan. Peserta didik dapat dikatakan telah berhasil dalam kegiatan pembelajaran yaitu dapat dilihat melalui hasil belajar yang telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

2.1.1.2 Ranah Hasil Belajar

Menurut Benyamin Bloom, dalam Nana Sudjana (2017: 23) ranah hasil belajar terbagi menjadi tiga, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

- 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif interpretatif.

Tiga ranah tersebut merupakan ranah hasil belajar yang dapat dilakukan oleh peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif saja karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran.

2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Slameto 2010 dalam Nabillah (2019) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diuraikan dalam dua bagian, yaitu:

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Yang termasuk kedalam faktor internal diantaranya:
 - a) Faktor jasmaniah, yang mencakup kesehatan dan cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologis, yang mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.
 - c) Faktor kelelahan, yang mencakup kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Yang termasuk kedalam faktor eksternal diantaranya:
- Faktor keluarga, yang mencakup cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
 - Faktor sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, keadaan gedung, model pembelajaran, metode belajar dan tugas rumah.
 - Faktor masyarakat, yang mencakup kegiatan dalam masyarakat, teman bermain, bentuk kehidupan bermasyarakat.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat berupa faktor yang muncul dari dalam diri peserta didik (internal) maupun dari luar diri peserta didik (eksternal).

2.1.1.4 Indikator Hasil Belajar

Untuk mengetahui nilai yang dicapai dari perubahan yang terjadi pada suatu variabel maka diperlukan indikator sebagai pengukuran perubahan tersebut. Indikator hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif yang berdasarkan Hierarki Taksonomi Bloom revisi oleh Anderson & Krathwohl (2002:112). Indikator hasil belajar ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu dijabarkan pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1
Dimensi Proses Kognitif

Kategori dan Proses Kognitif	Nama-Nama Lain	Definisi dan Contoh
1. Mengingat - Mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang		
Mengenali	Mengidentifikasi	Menempatkan pengetahuan dalam memori jangka panjang yang sesuai dengan pengetahuan tersebut (misalnya, mengenali tanggal terjadinya peristiwa penting dalam sejarah Indonesia)
Mengingat Kembali	Mengambil	Mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang (misalnya mengingat kembali tanggal peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Indonesia)

Kategori dan Proses Kognitif	Nama-Nama Lain	Definisi dan Contoh
2. Memahami - Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru		
Menafsirkan	Mengklarifikasi-kan Memparafrasekan Mempresentasi Menerjemahkan	Mengubah satu bentuk gambaran (misalnya angka) jadi bentuk lain (misalnya kata-kata), (misalnya memparafrasekan puisi menjadi karangan bebas)
Mencontohkan	Mengilustrasikan Memberi contoh	Menemukan contoh atau ilustrasi tentang konsep atau prinsip (misalnya memberi contoh tentang aliran-aliran seni lukis)
Mengklasifikasi	Mengategorikan, Mengelompokkan	Menentukan sesuatu dalam satu kategori (misalnya mengklasifikasikan hewan-hewan bertulang belakang)
Merangkum	Mengabstraksi Menggeneralisasi	Mengabstraksikan tema umum atau poin-poin pokok (misalnya menulis ringkasan pendek tentang peristiwa-peristiwa yang ditayangkan di televisi)
Menyimpulkan	Menyarikan, Mengeskrapolasi Menginterpolasi, Memprediksi	Membuat kesimpulan yang logis dari informasi yang diterima (misalnya dalam belajar bahasa Inggris, menyimpulkan tata bahasa berdasarkan contohnya)
Membandingkan	Mengontraskan, Memetakan, Mencocokkan	Menentukan hubungan antara dua ide, dua objek, dan semacamnya (misalnya, membandingkan peristiwa-peristiwa sejarah dengan keadaan sekarang)
Menjelaskan	Membuat model	Membuat model sebab-akibat dalam sebuah sistem (misalnya, menjelaskan sebab-sebab terjadinya peristiwa-peristiwa penting pada abad ke 18 di Indonesia)
3. Mengaplikasikan – Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu		
Mengeksekusi	Melaksanakan	Menerapkan gaya gravitasi dalam kehidupan sehari-hari
Mengimplemen-tasikan	Menggunakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang tidak familier (misalnya, menggunakan Hukum Newton kedua pada konteks yang tepat)
4. Menganalisis - Memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dengan keseluruhan struktur atau tujuan		

Kategori dan Proses Kognitif	Nama-Nama Lain	Definisi dan Contoh
Membedakan	Menyendirikan, Memilah, Memfokuskan, Memilih	Membedakan bagian materi pelajaran yang relevan dan tidak relevan, (membedakan antara bilangan prima dan bukan bilangan prima dalam matematika)
Mengorganisasi	Membuat garis besar, Memadukan Mendeskripsikan peran, Menstrukturkan	Menentukan bagaimana elemen-elemen bekerja atau berfungsi dalam sebuah struktur (misalnya, menyusun bukti-bukti dalam cerita sejarah menjadi bukti-bukti yang mendukung dan menentang suatu penjelasan historis)
Mengatribusikan	Mendekonstruksi	Menentukan sudut pandang, bias, nilai, atau maksud dibalik materi pelajaran (misalnya menunjukkan sudut pandang penulis suatu cerita berdasarkan latar belakang pendidikan penulis tersebut)
5. Mengevaluasi - Mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar		
Memeriksa	Mengoordinasi, Mendeteksi, Memonitor, Menguji	Menemukan kesalahan dalam suatu proses atau produk; menemukan efektivitas suatu prosedur yang sedang dipraktikkan (misalnya memeriksa apakah kesimpulan seseorang sesuai dengan data-data pengamatan atau tidak)
Mengkritik	Menilai	Menemukan ketepatan suatu prosedur untuk menyelesaikan masalah (misalnya, menentukan satu metode dari dua metode untuk menyelesaikan suatu masalah)
6. Mencipta - Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal		
Merumuskan	Membuat hipotesis	Membuat hipotesis-hipotesis berdasarkan kriteria (misalnya membuat hipotesis tentang sebab-sebab terjadinya gempa bumi)
Merencanakan	Mendesain	Merencanakan prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas (misalnya merencanakan proposal penelitian tentang topik sejarah Candi Borobudur)
Memproduksi	Menganstruksi	Menciptakan suatu produk (misalnya membuat habitat untuk spesies tertentu demi suatu tujuan)

Sumber : Lorin W, David R. Krathwohl (2010)

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator merupakan alat ukur yang dapat mengetahui perubahan. Kemudian untuk mengetahui dan mengukur perubahan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif, maka bisa menggunakan indikator hasil belajar revisi oleh Anderson & Karthwohl yang terdiri dari enam aspek yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

2.1.2 Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses belajar. Model pembelajaran dapat digunakan sebagai cara untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sohiman (2017:23) “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran terkait dengan pemilihan strategi dan pembuatan struktur metode, keterampilan, dan aktivitas peserta didik. Ciri utama sebuah model pembelajaran adalah adanya tahapan atau sintaks pembelajaran (Sani, 2022).

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pemberian kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar terhadap peserta didik dalam mengimplementasikan rencana yang disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif merupakan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin atau diarahkan oleh guru. Istilah pembelajaran kooperatif dalam bahasa Inggris adalah *Cooperative Learning* yang berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu

secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni, 2016).

Cooperative learning merupakan suatu model pembelajaran yang mana peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda (Anggi Pramesti dkk., 2023). Dalam pembelajaran kooperatif peserta didik bekerja sama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain. Sedangkan menurut Trianto (2011), pembelajaran kooperatif adalah konsep bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling diskusi dengan temannya. Jadi, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Dari para pendapat ahli diatas dapat disimpulkan pengertian pembelajaran kooperatif sebagai kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama menyelesaikan persoalan.

2.1.3 Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe, salah satunya ialah tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau membuat pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Menurut Rusman (2018) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan pembelajaran yang teknik mengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan peserta didik tersebut. Salah satu keunggulan tipe *make a match* ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Sedangkan menurut Nurohma, dkk (2018:77), model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan suatu model yang memotivasi semua peserta didik untuk aktif dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir, bebas mengemukakan pendapat sesuai hasil pemikiran yang mereka dapatkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terdapat unsur permainan sehingga menyenangkan, meningkatkan pemahaman peserta didik

terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan penerapan model *make a match* ini dapat membentuk kerja sama peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada pada mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar peserta didik lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan minat belajar peserta didik tampak sekali dari keterlibatan pada saat peserta didik mencari pasangan kartunya masing-masing.

2.1.3.2 Tujuan Model Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Tujuan model pembelajaran *make a match* menurut Huda (2014:251) ialah pendalaman materi, penggalian materi dan sebagai *edutainment* atau selingan. Sehingga model pembelajaran *make a match* dalam pelajarannya peserta didik dapat menumbuhkan kerjasama pada saat mencocokkan kartu dan pembelajaran tidak membosankan, lebih menarik, serta lebih bersemangat pada saat mengikuti pelajaran.

Sedangkan menurut Wulandari, dkk. (2018) berpendapat bahwa “Model pembelajaran *make a match* menekankan peserta didik untuk bekerja sama antar peserta didik lain dan dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik melalui belajar sambil bermain”. Sehingga tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini ialah untuk pendalaman materi, penggalian materi, mengajak peserta didik berpikir cepat, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab peserta didik, membuat peserta didik lebih antusias sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. (Fauhah & Rosy, 2021)

2.1.3.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

Langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* juga dikemukakan oleh Huda (2013: 252) sebagai berikut :

- 1) Guru menjelaskan materi atau memberi tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi sebelumnya di rumah,
- 2) Peserta didik dibagi kedalam 3 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan, dan kelompok C adalah penilai,
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada setiap peserta didik kelompok A dan kartu jawaban kepada setiap peserta didik kelompok B,

- 4) Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimal waktu yang ia berikan kepada mereka,
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika kelompok A sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri, guru mencatat peserta didik pada kertas yang sudah dipersiapkan,
- 6) Jika waktu sudah habis, peserta didik diberitahu bahwa waktu sudah habis. Bagi peserta didik yang belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul sendiri.

Menurut Parwati, Sudarma & Parmiti (2017) langkah-langkah model pembelajaran *make a match* yaitu:

- 1) Tahap persiapan karu
- 2) Tahap pembagian
- 3) Tahap mencari pasangan
- 4) Tahap pembahasan
- 5) Tahap pemberian penghargaan dan hukuman.

Sedangkan menurut Shoimin dalam Riyanti (2018:143) ialah:

- 1) Guru melakukan persiapan dengan beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan jawaban.
- 2) Setiap peserta didik mendapatkan satu jenis kartu.
- 3) Peserta didik berpikir mengenai pertanyaan dan jawaban kartu yang dipegang.
- 4) Peserta didik mencari kartu apabila memiliki kecocokan dengan kartunya.
- 5) Bagi peserta didik yang sudah mencocokkan sebelum mencapai waktu maksimum, maka diberikan poin.
- 6) Apabila permainan sudah selesai satu sesi, maka akan dilakukan pengocokan kartu lagi supaya seluruh peserta didik memperoleh kartu yang tidak sama dengan kartu sebelumnya.
- 7) Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran.

Dapat diambil kesimpulan, langkah-langkah model pembelajaran *make a match*, diawali menyiapkan kartu untuk digunakan pada permainan, membagikan kartu kepada peserta didik, mencocokkan kartu, batasan waktu yang harus digunakan dalam permainan, presentasi, memberikan penghargaan, dan menyimpulkan materi.

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

Setiap mode-model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Artini (2019) kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terletak pada tuntutan pembelajaran aktif peserta didik, dimana mereka belajar tentang suatu konsep dengan cara mencari pasangannya dan tetap dalam suasana yang menarik.

Menurut Kurniasih & Berlin (2015:56-57) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajarannya, yaitu:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *make a match* antara lain:
 - a. Dapat menjadikan suasana aktif dan menyenangkan.
 - b. Materi yang disampaikan menarik.
 - c. Dapat mempengaruhi hasil belajar.
 - d. Suasana keceriaan bertambah.
 - e. Kerja sama antara peserta didik lain tercapai.
 - f. Adanya rasa gotong royong pada seluruh peserta didik.
- 2) Kekurangan model pembelajaran *make a match* antara lain:
 - a. Sangat membutuhkan pengarahan guru dalam melaksanakan pelajaran.
 - b. Waktu perlu dibatasi karena besar kemungkinan pada saat pelajaran.
 - c. Guru harus mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.
 - d. Jika murid pada kelas banyak (>30 peserta didik/kelas) apabila kurang tepat maka akan menimbulkan keramaian.
 - e. Dapat mengganggu ketenanga belajar kelas lainnya.

Sedangkan menurut pendapat Huda (2013:253-254) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *make a match* antara lain:
 - a. Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik
 - b. Membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan
 - c. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari
 - d. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
 - e. Melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi
 - f. Melatih kedisiplinan peserta didik dalam menghargai waktu untuk belajar
- 2) Kekurangan model pembelajaran *make a match* antara lain:
 - a. Apabila strategi tidak dipersiapkan dengan benar maka akan ada banyak waktu yang terbuang sia-sia
 - b. Guru mesti berhati-hati dan bijaksana dalam memberi hukuman kepada peserta didik yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa merasa malu atau bahkan tidak senang
 - c. Jika model ini diterapkan secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

2.1.3.5 Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Card Sort* sebagai Kelas Kontrol

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *card sort* (menyortir kartu) merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara kerja sama kelompok. Tipe model ini bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi dan mereview materi yang telah dibahas pada pembelajaran sebelumnya. Model ini juga dapat membantu menghidupkan suasana kelas (Yunia, 2020:19).

Adapun langkah-langkah pembelajaran *card sort* menurut Meri (2020) adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Tiap 1 kelompok peserta didik mendapatkan kartu induk
- 2) Pikirkan jawaban atau rincian yang sesuai dengan kartu yang dimiliki.
- 3) Carilah rincian kartu yang sesuai dengan kartu yang dimiliki dalam kotak yang telah disediakan guru.
- 4) Kartu induk dan kartu rincian yang telah cocok ditempelkan di Lembar Kerja Peserta Didik yang telah dibagikan.
- 5) Setiap kelompok yang lebih dahulu mensortir kartu yang sesuai akan mendapat point.
- 6) Guru menunjuk kelompok untuk presentasi dan membuat kesimpulan.

Kelebihan model pembelajaran *card sort* menurut Sandra (Yunia, 2020) diantaranya:

- 1) Peserta didik lebih mudah menguasai materi pelajaran
- 2) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
- 3) Peserta didik memiliki keterampilan memecahkan masalah yang terkait dengan materi pokok
- 4) Peserta didik lebih aktif mengikuti proses pembelajaran
- 5) Peserta didik bisa mandiri, berlatih tanggung jawab atas kartu yang dipegang
- 6) Menumbuhkan sikap kerja sama antar peserta didik.

Adapun kekurangan model *card sort* diantaranya:

- 1) Dibutuhkan keterampilan guru dalam menerapkan *card sort*
- 2) Peserta didik harus paham terhadap materi yang diajarkan untuk menjodohkan kartu yang sesuai dengan harapan
- 3) Guru harus memperhatikan setiap aktivitas peserta didik.

2.1.4 Media Pembelajaran *Couple Card*

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Untuk membantu menyampaikan informasi, guru membutuhkan media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana (2017) media pembelajaran merupakan alat yang sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Nanda Nasrul Mubarak, (2023:802) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik dalam rangka memenuhi tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pada kegiatan belajar mengajar perlu disesuaikan terhadap materi apa yang hendak dibahas dalam kegiatan tersebut. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting karena dapat merubah hal yang semula abstrak menuju konkret. “Penggunaan media diketahui dapat memperjelas konsep atau materi yang disampaikan guru supaya dapat dipahami oleh peserta didik” (Efendi, 2020:98).

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran antara guru dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien

2.1.4.2 Pengertian Media Pembelajaran *Couple Card*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dipadukan dengan media pembelajaran. Media adalah berbagai bentuk perangkat yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar (Sulfemi & Mayasari, 2019: 58). Dengan adanya media pembelajaran yang bermacam-macam penulis mencoba menggunakan media pembelajaran berbentuk visual yaitu media belajar yang menggunakan indera mata. Penggunaan media pembelajaran visual dapat memberikan suatu pembelajaran bermakna yang nantinya akan mudah diingat

oleh peserta didik dan tersimpan dalam memori otak dengan jangka waktu yang cukup lama.

Media pembelajaran visual yang digunakan dalam penelitian ini ialah couple card atau kartu berpasangan. Menurut Sadiman, dkk (2010: 20) sebagai alat pembelajaran, media couple card termasuk dalam media visual diam dengan menyertakan elemen materi pengajaran dalam bentuk gambar, deskripsi gambar, pertanyaan, dan jawaban sesuai dengan materi yang disajikan. Sedangkan couple card atau kartu berpasangan menurut Rahmi (2018: 81) adalah sebuah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisikan pertanyaan dan kartu lain berisikan jawaban yang saling melengkapi, sehingga lebih mudah untuk melakukan diskusi dan dapat mengaktifkan pikiran peserta didik dalam berkompetisi dan memecahkan soal.

Media pembelajaran couple card dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan memodifikasi dan melakukan perubahan-perubahan tertentu agar kartu terlihat lebih menarik dan memudahkan guru menyampaikan materi pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Kartu tersebut berbentuk persegi panjang, berisikan pertanyaan dan kartu lain berisikan jawaban, kartu tersebut berisi gambar dan konsep-konsep yang sesuai dengan materi yang akan diimplementasikan dalam model pembelajaran *make a match*.



Gambar 2.1 Media *Couple Card*

2.1.5 Teori yang Mendasari Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

2.1.5.1 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan perkembangan konsep dan pengertian yang mendalam, pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibuat peserta didik. Dalam teori ini pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing individu. Pengetahuan juga bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang terus menerus berkembang, dalam proses tersebut keaktifan seseorang menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya (Karwono, 2018:110). Menurut Suyono & Haryanto (2012:105) “Konstruktivisme melandasi pemikirannya bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang *given* dari alam karena hasil kontak manusia dengan alam, tetapi pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan) aktif manusia itu sendiri”. Tokoh dalam teori konstruktivisme adalah Jean Piaget dan Vygotsky.

1) Teori Jean Piaget

Teori perkembangan Piaget mewakili konstruktivisme, yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka. Menurut teori piaget, setiap individu akan mengalami empat tingkat perkembangan kognitif dalam pertumbuhannya, yaitu pada tahap sensorimotor, praoperasional, operasi konkret, operasi formal (Trianto, 2009:42)

2) Teori Vygotsky

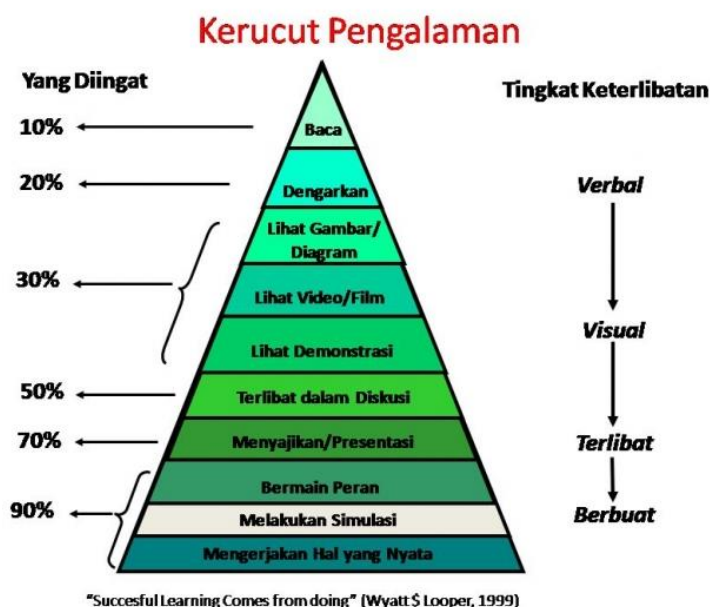
Teori Vygotsky sangat menekankan pentingnya peran interaksi sosial bagi perkembangan belajar seseorang. Menurut Vygotsky dalam Baharuddin & Wahyuni (2015:175) bahwa belajar dimulai ketika seorang anak dalam perkembangan *zone proximal*, yaitu suatu tingkat yang dicapai oleh seorang anak ketika ia melakukan perilaku sosial. *Zone* ini juga dapat diartikan sebagai seorang anak yang tidak dapat melakukan sesuatu sendiri tetapi memerlukan bantuan kelompok atau orang dewasa.

Teori Vygotsky mendukung penggunaan pembelajaran dengan kerjasama (*cooperative*) di mana peserta didik dapat bekerja sama untuk saling membantu

belajar sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman tentang proses penalaran satu sama lain. Oleh karena itu melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memudahkan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.

2.1.5.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Pemikiran Edgar Dale dalam Audie, (2019:592) tentang Kerucut Pengalaman mengemukakan bahwa “hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak)”. Berikut Kerucut Pengalaman Edgar Dale:



Sumber: www.kompasiana.com

Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Pada gambar 2.2 kerucucut pengalaman Edgar Dale 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%.

Penulis pada penelitian ini penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* akan melibatkan peserta didik dengan cara diskusi, dijelaskan bahwa

dengan cara diskusi peserta didik dapat mengingat 50%, dan juga nanti akan dipresentasikan yang akan berpengaruh terhadap daya ingat peserta didik sebesar 70%. Serta didukung dengan media visual diam *couple card* akan membuat peserta didik bisa mengingat sebesar 30%.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa media dapat menjadi alat bantu yang konkret di dalam proses pembelajaran. Karena semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan peserta didik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2.2
Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Ita Novita Sari (2023). Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial dan Ekonomi Volume 5, No 1 pp	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Muara Bengkal	Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> dapat meningkatkan hasil belajar. Pada siklus I nilai rata-rata sebesar 71,25 dengan tingkat ketuntasan belajar 31,25%. Pada siklus II nilai rata-rata sebesar 79,37 dengan tingkat ketuntasan belajar 75%. Dan pada siklus III nilai rata-rata sebesar 91,56 dengan tingkat ketuntasan belajar 87,5%. Hasil tersebut telah memenuhi ketercapaian indikator keberhasilan tindakan yaitu 75% peserta didik dalam satu kelas.
2.	Syavelia Anggi Pramesti, dkk. (2023). Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan	Penerapan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> Berbantuan Media <i>Puzzle</i> untuk Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Materi Alat	Penggunaan model <i>make a match</i> dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi alat pembayaran non tunai mata pelajaran ekonomi. Keaktifan belajar pra-siklus, persentase keaktifan sebesar 40 persen, mengalami peningkatan di siklus I dengan persentase 55

	Pendidikan, 3 (8).	Pembayaran Non Tunai	persen, kemudian meningkat lagi di siklus II dengan persentase 75 persen. Untuk hasil belajar peserta didik persentase ketuntasan di pra-siklus sebesar 27,8 persen, kemudian di siklus I meningkat menjadi 66,7 persen, dan pada siklus II persentase ketuntasan meningkat menjadi sebesar 86,1 persen.
3.	Rai Juni Artini, dkk. (2021). Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha. Vol. 6 No. 1	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Couple Card</i> Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 2 Banjar	Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar secara signifikan antara peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran <i>make a match</i> dan peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.
4.	Ika Wirahmad ¹ , B. Erdiansyah P ² (2021). Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima, Volume 3 No. 2	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Menggunakan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Matriks Kelas XI SMKN 3 Kota Bima	Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang positif dari penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe <i>Make A Match</i> menggunakan media kartu berpasangan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi matriks. Dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh $= 2,53$ dan $t \text{ table} = 1,67$. Hal ini berarti hipotesis diterima maka terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe <i>Make A Match</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada materi matriks kelas XI SMKN 3 Kota Bima.
5.	Melisa Romiyanti Manurung ¹ , Caska ² , Fima Alia Sari ³ .	Penggunaan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>make a match</i> berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMPN

	(2023). Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI) Vol. 8. No. 1	Didik Pada Mata Pelajaran IPS	11 Dumai dengan terdapat perbedaan hasil belajar kelas model pembelajaran <i>make a match</i> dengan konvensional ditunjukkan dengan data yang diperoleh yaitu nilai hasil skor gain sebesar 0,71. Dimana 0,71 terletak pada skor $0,7 < g < 1,00$.
--	---	-------------------------------	--

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menggunakan variabel hasil belajar sebagai variabel terikat dan variabel model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai variabel bebas. Sedangkan untuk perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu model penelitian terdahulu ada yang menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) namun pada penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Perbedaan lain juga terdapat pada subjek penelitian yaitu tingkat kelas yang berbeda, materi yang berbeda dan tempat penelitian yang berbeda dan di tahun yang berbeda pula. Penelitian ini dilakukan karena model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* berbantuan media *couple card* memiliki banyak kelebihan sehingga tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai alternatif penyelesaian masalah salah satunya yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah di uraikan di atas dapatlah disusun suatu kerangka berpikir guna memperoleh jawaban sementara atas kejadian yang berhubungan dengan yang lainnya. Kerangka berfikir menurut Hardani (2020:321) adalah suatu representasi yang menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang saling terkait satu sama lain. Sedangkan menurut Sugiyono (2017:60) “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Kegiatan pembelajaran di dalam kelas harus menyenangkan dan mempermudah pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hambatan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di antaranya terjadi dalam proses pembelajaran itu sendiri, pembelajaran hanya berpusat pada guru dan guru hanya memberikan penjelasan yang satu arah sehingga pembelajaran menjadi pasif tidak menimbulkan aktivitas peserta didik sehingga peserta didik kurang

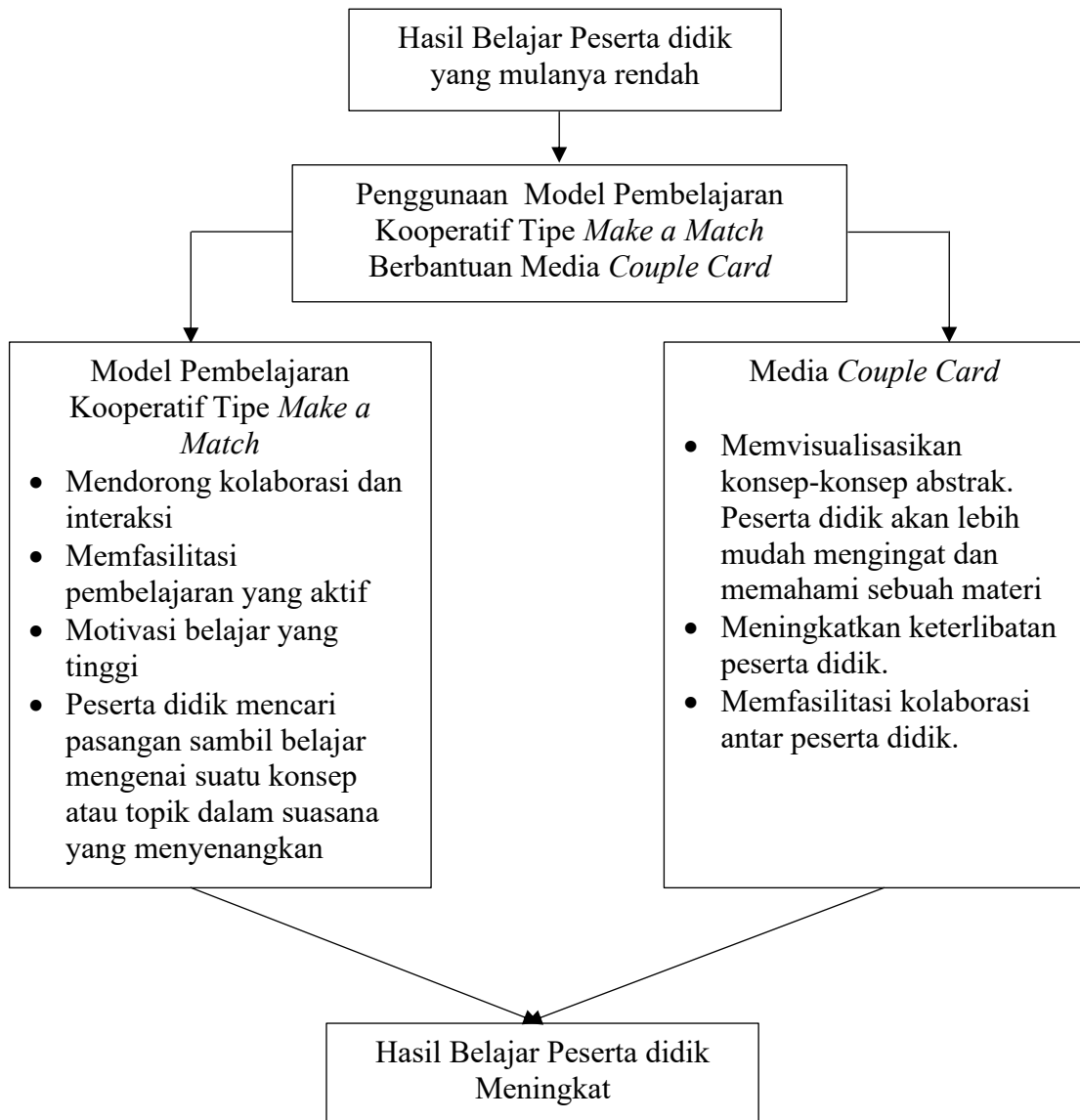
memahami materi yang diajarkan dan hasil belajar yang diperoleh kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Guru dituntut untuk dapat menghidupkan suasana belajar dengan pemilihan model dan media yang tepat dan cocok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk menciptakan suasana belajar yang aktif maka guru harus menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, salah satu model yang dapat diterapkan yaitu model kooperatif tipe *make a match*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan suatu model yang memotivasi semua peserta didik untuk aktif dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir, bebas mengemukakan pendapat sesuai hasil pemikiran yang mereka dapatkan. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terdapat unsur permainan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Teori belajar yang mendukung model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu teori belajar konstruktivisme yang di dalamnya ada perkembangan dari Jean Piaget dan Vygotsky. Menurut teori konstruktivisme, peserta didik harus mengkonstruksi pengetahuan dalam pikirannya sendiri dengan mengembangkan proses mentalnya. Dalam hal ini, peserta didik mengkonstruksi dan mengkreasikan pengetahuannya. Teori lain dari Vygotsky menyatakan bahwa "aktivitas sosial anak dikembangkan dalam bentuk kerjasama antar pelajar dengan pelajar lainnya dibawah bimbingan orang dewasa".

Dalam penerapannya, guru dapat mengembangkan model pembelajaran ini dengan menggunakan media pembelajaran yang ada, salah satunya ialah media visual *couple card*. Media *couple card* ini dapat memberikan suatu pembelajaran bermakna yang nantinya akan mudah diingat oleh peserta didik dan tersimpan dalam memori otak dengan jangka waktu yang cukup lama. Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* berbantuan media *couple card* dalam penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan paparan tersebut, dalam penelitian ini hubungan antar variabel penelitian digambarkan seperti Gambar 2.2 Kerangka Berpikir berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang keberadaannya harus diuji secara empiris antara dua variabel. Dikatakan sebagai jawaban sementara karena hipotesis pada dasarnya merupakan jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan dalam perumusan masalah, sedangkan kebenaran sesungguhnya dari hipotesis itu perlu diuji secara empirik melalui analisis data di lapangan (Abdullah, 2015). Penulis merumuskan hipotesis dari penelitian ini adalah:

- 1) Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* berbantuan media *couple card* terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen.
- 2) Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *card sort* terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol.
- 3) Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* berbantuan media *couple card* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik sesudah perlakuan.