

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Secara psikologis hasil belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dari lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut James O. Whittaker, mengemukakan bahwa belajar ialah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Menurut Slameto (2018:2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

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.

Hasil belajar adalah Pengalaman belajar yang dialami siswa setelah menerima pembelajaran, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Selain itu menurut Gagne dalam Jufri (2017:65) "ada lima kategori kapitalitas manusia yaitu: keterampilan intelektual (*intelektual skill*), strategi kognitif (*cognitive strategy*), informasi verbal (*verbal information*), keterampilan motorik (*motor skill*), dan sikap (*attitude*).

Menurut Bloom (Fauhah, 2021:327) Hasil belajar meliputi:

1. Kemampuan Kognitif

Anderson & Krothwahl (Nurtanto, 2015):

- a. *Remembering* (mengingat);
- b. *Understanding* (memahami);
- c. *Applying* (menerapkan);
- d. *Analysing* (menganalisis);
- e. *Evaluating* (menilai);
- f. *Creating* (Mencipta).

2. Kemampuan Afektif:

- a. *Receiving* (sikap menerima);
- b. *Responding* (merespon);
- c. *Valuating* (nilai);
- d. *Organization* (organisasi);
- e. *Characterization* (karakterisasi).

3. Kemampuan Psikomotor

kemampuan psikomotor membentuk tingkat keterampilan menjadi 6 tingkat ialah:

- a. Gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar);
- b. Keterampilan gerakan sadar;
- c. Kemampuan perceptual, visual, auditif, motoris, dan sebagainya.;
- d. Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan;
- e. Gerakan *skill*;
- f. Kemampuan tentang komunikasi non-decursive seperti ekspresif dan *interpretative*.

2.1.1.2 Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Hanadi (2021 : 328) faktor faktor yang mempengaruhi pada hasil belajar ialah :

1. Faktor Internal

- a. Faktor Fisiologis , seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini yang bisa mempengaruhi pembelajaran siswa
 - b. Faktor Psikologis, pada dasarnya mental siswa berbeda beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar.
2. Faktor Eksternal
- a. faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan social. Lingkungan alam seperti suhu, dan kelembapan.
 - b. Faktor Instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesai sesuai hasil belajar yang diinginkan. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana dan guru.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dalam penelitian ini dari kedua faktor tersebut faktor eksternal siswa menjadi salah satu yang mempengaruhi tinggi rendahnya metode mengajar, sikap guru, dan fasilitas sekolah. Dengan perhatian ini maka dapat mengarahkan perilaku siswa kearah yang lebih positif sehingga dapat menghadapi kesulitan dalam belajar dan bisa meningkatkan hasil belajar.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator diperlukan untuk mengukur perubahan pada suatu variabel untuk mengetahui nilainya. Menurut Rusman (2017:81), mengemukakan "Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan Pendidikan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak secara intelektual. Segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap. Namun, psikomotor mencakup gerak atau ucapan, baik verbal maupun nonverbal. Menurut teori Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson & Krathwohl. Indikator hasil belajar siswa menurut Lorin W, David R, Krathwol (2015:99) pada table 2.1 dibawah ini.

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, menngingat 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, memprasekan 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	Mengabtrasikan 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 - Memecah materi ke dalam bagian bagian penyusunannya dan menentukan hubungan hubungan antara bagian bagian tersebut dari keseluruhan struktur		
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	Mendektruksi	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 ilmuwan)
5.2 Mengkritik	Menilai	Menentukan 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	Mengkontruksi	Menciptakan suatu produk (misalnya membuat habitat untuk spesies tertentu demi suatu tujuan)

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

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator merupakan alat ukur untuk mengetahui perubahan dan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Maka bisa menggunakan indikator hasil belajar revisi oleh Anderson dan karthwohl yang terdiri dari enam aspek yaitu mengingat, memahami, menerapkan atau mengaplikasikan, menganalisa, menilai, mengkreasi.

2.1.2 Model *Cooperative learning tipe Make a Match*

2.1.2.1 Pengertian model pembelajaran

Proses pembelajaran di kelas dari guru ke siswa menunjukkan bahwa diperlukan model pembelajaran yang mendukung siswa. Tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui penerapan model pembelajaran ini ke dalam kegiatan nyata. Penggunaan model pembelajaran harus lebih inovatif di zaman yang sudah berkembang sangat pesat ini karena pembelajaran tidak lagi secara pasif dan siswa dianggap sebagai objek. Pembelajaran sekarang berpusat pada siswa, bukan guru. Guru hanya membantu siswa dengan cara yang lebih mudah.

Pembelajaran inovatif tidak lagi menggunakan pendekatan ceramah konvensional. Sebaliknya, harus ada perubahan pada model pembelajaran yang fleksibel dan dinamis untuk memenuhi kebutuhan siswa secara keseluruhan, seperti diskusi yang lebih fokus atau siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran. Menurut Soekamto (Sohiman, 2017:23) mengemukakan "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 aktifitas belajar mengajar". Dari pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arahan bagi guru untuk mengajar siswa mereka dengan menerapkan rencana yang terdiri dari kegiatan nyata dan bermanfaat.

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada suatu strategi, metode, atau prosedur pembelajaran. Rofa'ah, (2016:54) menjelaskan ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran secara khusus diantaranya adalah:

1. Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa mengajar.
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Untuk melaksanakan proses pembelajaran suatu materi pembelajaran perlu difikirkan metode pembelajaran yang tepat. Ketepatan penggunaan metode pembelajaran dengan beberapa faktor. Menurut Nur Aidah (2020:5) faktor-faktor yang mempengaruhi ketetapan penggunaan metode pembelajaran yaitu seperti:

1. Kesesuaian metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
2. Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi pembelajaran.
3. Kesesuaian metode pembelajaran dengan kemampuan guru.
4. Kesesuaian metode pembelajaran dengan kondisi siswa.
5. Kesesuaian metode pembelajaran dengan sumber dan fasilitas yang tersedia.
6. Kesesuaian metode pembelajaran dengan situasi dan kondisi belajar mengajar.
7. Kesesuaian metode pembelajaran dengan waktu yang tersedia.
8. Kesesuaian metode pembelajaran dengan tempat belajar.

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman untuk perancang pengajaran dan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Sifat materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, dan tingkat kemampuan peserta didik semua memengaruhi pemilihan model pembelajaran. Ada macam macam model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan beberapa point diatas yaitu ada *Cooperative Learning*, *Problem based learning*, dan *Discovery learning* dan juga ada model pembelajaran Konvensional. Di dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model konvensional sebagai model pembelajaran di kelas kontrol, dimana model pembelajaran konvensional sendiri adalah salah satu model pembelajaran yang hanya berfokus pada metode diskusi. Dalam model pembelajaran ini, siswa diharuskan untuk menghafal apa yang diajarkan oleh guru dan tidak perlu mengaitkannya dengan situasi saat ini (kontekstual). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa model pembelajaran konvensional sering disebut

sebagai "pembelajaran tradisional". Istilah "tradisional" digunakan karena model ini telah ada sejak lama dan tidak menggunakan pendekatan kontemporer yang menganggap siswa sebagai subjek tetapi lebih menganggap mereka sebagai objek belajar.

2.1.2.2 Pengertian model *Cooperative Learning*

Proses pembelajaran di kelas dari guru ke siswa menunjukkan bahwa perlu ada model pembelajaran yang menunjang siswa. Model ini dapat digunakan untuk menerapkan rencana pembelajaran yang sudah dibuat dalam bentuk kegiatan yang nyata dan bermanfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran di zaman yang sudah berkembang pesat ini harus lebih inovatif. Ini karena pembelajaran tidak lagi secara pasif dan hanya melibatkan siswa sebagai objek, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi pada siswa, guru hanya membantu siswa belajar dengan cara yang lebih mudah.

Pembelajaran inovatif tidak lagi menggunakan pendekatan ceramah konvensional. Sebaliknya, harus ada perubahan pada model pembelajaran yang fleksibel dan dinamis untuk memenuhi kebutuhan siswa secara keseluruhan, seperti diskusi yang lebih fokus atau siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran kelompok yang sangat terstruktur yang memberikan struktur kepada guru dan dirancang untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Tom dan Rusman dalam Novi Silvi (2017) pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Belajar menurut teori konstruktivisme adalah pemaknaan pengetahuan. Teori Konstruktivisme memandang bahwa ilmu pengetahuan harus dibangun oleh siswa sendiri melalui pengembangan mentalnya.

2.1.2.3 Model Pembelajaran tipe *make a match*

Menurut Rusman (2021:223) menyatakan bahwa *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif, dimana

dalam penerapannya siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

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 peserta didik 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 kedua pendapat ahli diatas penulis sependapat dengan Rusman yang menyatakan bahwa *Make A Match* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif di mana peserta didik membuat/ mencari pasangan untuk mempelajari suatu materi dalam suasana yang menyenangkan.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*, yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, banyak hasil. Saat siswa membuat pasangan kartunya masing-masing, tampak bahwa proses pembelajaran lebih menarik dan sebagian besar siswa tampak lebih antusias. Ini adalah karakteristik dari pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran yang menitikberatkan pada gotong royong dan kerja sama kelompok.

2.1.2.4 langkah langkah model 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.

2.1.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *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.

2.1.2.6 Teori Konstruktivisme

Teori Konstruktivisme merupakan teori bahwa siswa harus berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih lanjut Baharuddin (2015:76), “Hakikat belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberi makna pada pengetahuan sesuai dengan pengalamannya”. Oleh karena itu, pemahaman manusia selalu terbatas dan tidak lengkap, dan perlu ada dorongan terus-menerus untuk memicu pengalaman baru. Dalam teori konstruktivisme tidak bisa ditransfer begitu saja melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing individu.

Dalam proses belajar di kelas, Nurhadi dan kawan-kawan dalam Baharuddin, (2015:164) “siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide”. Penjelasan akan mengenai memecahkan masalah bagaimana siswa mampu memecahkan suatu permasalahan yang dihadapinya, dan melakukan pemikiran secara konseptual dengan penguasaan ide-ide yang ada dalam pemikiran.

Dalam proses belajar-mengajar, konstruktivisme berpendapat bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa; pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru

ke siswa kecuali siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses konstruksi. Guru harus mencari dan menilai pendapat siswa, memberikan saran dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar, dan menanggapi pendapat siswa jika ada kekeliruan. Manusia harus membuat pengetahuan dan memberi makna melalui pengalaman mereka sendiri, dalam proses tersebut keaktifan seseorang menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya, tokoh dalam teori konstruktivisme adalah Jean Piaget dan Vygotsky.

Menurut Piaget, proses belajar melibatkan dua proses yang saling berhubungan yaitu organisasi informasi dan proses adaptasi. Proses organisasi dilakukan dengan menghubungkan informasi yang diterima dengan struktur pengetahuan yang sudah ada sebelumnya. Piaget dalam Nurlina (2021:61-62) menegaskan 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.

Teori Vygotsky merupakan suatu teori yang mengungkapkan adanya peran interaksi bagi perkembangan belajar seseorang. Sejalan dengan hal ini Teori Vygotsky, Rachmawati (2015:75) yaitu “siswa membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan siswa itu sendiri melalui bahasa”.

Teori Vygotsky mempercayai tentang interaksi sosial, perangkat kultural, dan aktivitas akan menentukan adanya sesuatu peningkatan pada pembelajaran individual ataupun kelompok. Teori ini banyak membahas mengenai interaksi sosial pada kultural yang ada pada kegiatan pembelajaran. Vygotsky menjadi seorang konstruktivisme sosial dan psikologis dengan keunggulannya yang memberikan sesuatu cara dalam menimbang aspek psikologis dan sosial yang menjadi sebuah jembatan.

Salah satu cara untuk mengintegrasikan teori belajar konstruktivisme individual dengan sosial yaitu dengan memikirkan pengetahuan untuk di konstruksikan dengan

individual dan mediasi oleh sosial. Ketika mencapai sebuah tahapan kognitif, peserta didik membutuhkan *partner* yang kompeten seperti orang-orang yang memiliki pengalaman.

Dalam teori Vygotsky, belajar mengacu pada proses perkembangan internal pembentukan pengetahuan baru dengan bantuan orang lain yang berkompeten, dan ini terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan sosialnya, jadi kesiapan individu dalam belajar sangat bergantung pada stimulus lingkungan yang sesuai serta bentuk bimbingan dari orang lain secara tepat sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan terwujudnya perkembangan potensial menjadi lebih baik, artinya individu harus aktif dalam membangun pengetahuannya dan lingkungan juga harus aktif sebagai bentuk dukungan. (Karwono, 2018:117)

Dari pandangan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan teori Vygotsky merupakan proses interaksi yang baik didalam lingkungan individu tersebut. Karena dalam teori ini perubahan terjadi karena adanya perubahan tanda-tanda yang ada melalui informasi dan komunikasi.

Proses internalisasi dari peserta didik difasilitasi dengan perkembangan yang actual dan potensial atau disebut *Zone of Proximal Development (ZPD)*. ZPD yaitu jenjang antar tingkatan dari pertumbuhan actual dapat ditentukan dari mandiri nya peserta didik dalam memecahkan permasalahan serta level potensial pertumbuhan juga dapat ditentukan dengan dibantu oleh orang dewasa atau bekerja sama ketika pemecahan masalah. Zona tersebut dapat dimaknai sebagai zona belajar yang mampu dilalui oleh peserta didik.

Dari pandangan ahli di atas dapat dikatakan bahwa menurut teori piaget model pembelajaran *Cooperative Learning tipe make a match* dapat membantu siswa untuk proses adaptasi pengetahuan yang dibangun oleh guru yang berperan sebagai fasilitator dalam proses mengkonstruksi pengetahuan proses adaptasi siswa membangun dalam meningkatkan pengetahuan, mengingat, memahami, dan berpendapat dari apa yang telah dibaca dan disampaikan guru kepada siswa. Selain itu, melalui pembelajaran ini siswa dapat lebih berperan aktif dalam pembelajaran yang dimana mampu memecahkan masalah dengan menciptakan ide-ide baru dari pemaparan materi yang telah disampaikan oleh guru kepada siswa, sehingga siswa

mampu menemukan hal-hal yang ingin ditanyakan atau pun jawaban dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru ataupun siswa dalam kelompok.

2.2 Hasil penelitian yang relevan

Penelitian ini mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dilakukan oleh seseorang dan mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul dan tujuan peneliti.

Tabel 2.2

Hasil Penelitian yang Relevan

No	Sumber	Judul	Hasil
1.	Ita Novita Sari, Kadori Haidar, Noor Ellyawati (2023), Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial dan Ekonomi Volume 5 No 1	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMAN 1 Muara Bengkulu	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran <i>Make A Match</i> dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi dengan materi Peran Pelaku Ekonomi Dalam Kegiatan Ekonom pada siswa kelas Xc IPS di SMA Negeri 1 Muara Bengkulu Tahun Ajaran 2022/2023.
2.	Makmur Sirait, Putri Adilah Noer(2013), Jurnal INPAFI Volume 1, Nomor 3	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh di penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i> terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok alat-alat optik di kelas VIII semester II SMP Swasta Budi Agung Medan.

3.	Nana Harlina Haruna , Muhdaniar Darwis (2020), Jurnal Publikasi Pendidikan, volume 10,no 3	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika	hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan ceramah
4.	Ayu Anggita Anggraeni, Veryliana P, Ibnu Fatkhur(2019), International Journal of Elementary Education. Volume 3, Number 2	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, siswa mengalami perubahan tingkah laku diantaranya siswa menjadi lebih aktif ketika siswa belajar serta siswa mampu bekerja sama dengan baik.
5.	Debby Anggia , Asnawi , Juliati(2019), Journal of Basic Education Studies Vol 2 No 1	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” SD Negeri 7 Langsa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> mengalami peningkatan hasil belajar siswa sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan dalam kegiatan belajar mengajar.

Setelah menelaah ternyata terdapat persamaan dan juga perbedaan yang dilakukan penelitian oleh peneliti sebelumnya. Persamaan dengan beberapa penelitian relevan terdahulu adalah penelitian yang digunakan yaitu terletak pada

variabel dependen atau variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar. Perbedaan penelitian yang digunakan oleh penelitian terdahulu tersebut terdapat beberapa perbedaan dalam mata pelajaran, dalam penerapannya ada yang di mata pelajaran matematika, biologi, dan pkn. Perbedaan lain juga terdapat pada subjek dimana penelitian dengan subjek penelitian yaitu kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2. Sedangkan peneliti terdahulu berbeda subjek dan juga tempat penelitian dengan subjek yang setara pada jenjang sekolah dasar, menengah pertama, dan menengah ke atas.

2.3 Kerangka berfikir

Kerangka berpikir menggambarkan konsep variabel dan menjelaskan alur logika penelitian. Menurut Sugiyono (2017:60), kerangka berfikir adalah model konseptual yang menjelaskan bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah ditentukan sebagai masalah penting. Oleh karena itu, kerangka berpikir berfungsi sebagai dasar untuk membangun hubungan yang ada antara variabel terikat dan variabel bebas yang dijelaskan dalam teori.

Proses pembelajaran di kelas harus menyenangkan dan membuat peserta didik lebih mudah memahami apa yang diajarkan. Salah satu hambatan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terletak pada proses pembelajaran itu sendiri. Karena pembelajaran hanya berpusat pada guru dan guru hanya memberikan penjelasan satu arah, pembelajaran menjadi pasif dan tidak menimbulkan aktivitas bagi siswa. Akibatnya, siswa kurang memahami materi yang diajarkan dan hasil belajar mereka kurang dari KKM.

Teori belajar yang melandasi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu teori konstruktivisme yang didalamnya ada perkembangan dari Jean Piaget dan Vgotsky, 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 mengkreasikan pengetahuannya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memanfaatkan kecenderungan siswa untuk berinteraksi dan saling memunculkan strategi-strategi pemecahan masalah yang efektif. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memiliki dampak positif terhadap siswa yang rendah hasil belajarnya, karena siswa yang rendah hasil belajarnya dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan penyimpanan materi pelajaran yang lebih lama. Secara teori, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memungkinkan adanya komunikasi antar siswa yang sangat penting untuk mengkonstruksi pengetahuan, maupun pengembangan pemecahan masalah, serta penalaran, menumbuhkan rasa percaya diri, dan meningkatkan keterampilan sosial. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat, kesiapan, bakat dan kesehatan. Untuk mencapai interaksi dalam proses belajar mengajar perlu adanya sistem komunikasi yang efektif antara guru dan siswa. Melihat karakteristik dan segala kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam penerapannya di kelas dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa tentu saja pada akhirnya bermuara pada peningkatan kemampuan hasil belajar siswa.

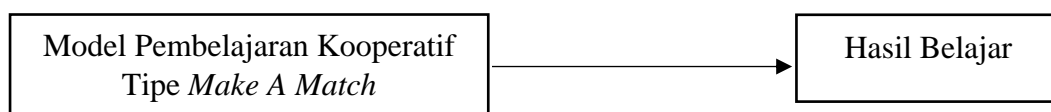
Menurut Rusman dalam Safitri & Reinita, (2020:1322) Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dilakukan dengan menggunakan kartu pertanyaan dan jawaban yang meminta siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan pertanyaan atau jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan habis, dan siswa yang mampu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

Menurut Huda (2015) (dalam Hamisah, et al., 2021:226) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kondisi yang mengasyikan dengan mencari pasangan sembari belajar konsep dan topik tertentu yang akan dibelajarkan pada hari itu.

Pembelajaran ekonomi terkadang membuat peserta didik bosan, sehingga mereka kurang memahaminya. Dengan model pembelajaran kooperatif seperti *Make A Match* ini, diharapkan peserta didik menjadi aktif, termotivasi, dan belajar

dengan cara yang menyenangkan dan sungguh-sungguh. Hasilnya akan menjadi pembelajaran ekonomi yang lebih baik.

Keberhasilan akan dicapai melalui penerapan model pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian ini, diharapkan hasil belajar siswa akan ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make. Berdasarkan temuan ini, hubungan antar variabel penelitian digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut Sugiyono, (2019:99), "hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian". Penulis merumuskan hipotesis dari penelitian ini adalah:

Hipotesisnya adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model *cooperative learning tipe make a match* terhadap hasil belajar siswa pengukuran awal dan pengukuran akhir pada kelas eksperimen.
2. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional terhadap hasil belajar siswa pengukuran awal dan pengukuran akhir pada kelas kontrol.
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *cooperative learning tipe make a match* dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional terhadap hasil belajar siswa pengukuran akhir.