

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian pustaka

2.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan bantuan teman sebaya dalam proses pembelajaran. Biasanya guru akan membentuk kelompok kecil dengan beranggotakan empat siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda ataupun berpasangan. Pada dasarnya *cooperative Learning* merupakan suatu sikap atau perilaku bersama atau bekerja sama dalam membantu sesama dalam struktur kerja yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih yang dimana keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh ketrlibatan dari anggota kelompok *cooperative Learning* juga bisa diartikan sebagai struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan antara sesama anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar pembelajaran kelompok atau kelompok kerja, karna dalam model pembelajaran kooperatif pembelajaran kooperatif harus mempunyai “struktur rangsangan dan tugas kooperatif” untuk memungkinkan komunikasi terbuka dan saling ketergantungan yang efektif antar anggota kelompok. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikap sesuai dengan kehidupan nyata masyarakat sedemikian rupa sehingga kerjasama tim bisa meningkatkan motivasi dan produktivitas serta hasil belajar.

Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok, oleh karna itu banyak guru yang menganggap pembelajaran kooperatif bukanlah hal yang aneh, karena mereka sudah terbiasa menggunakannya. Meskipun pembelajaran kooperatif berlangsung dalam kelompok, tetapi tidak semua kegiatan kelompok dianggap pembelajaran kooperatif. Penggunaan model kooperatif merupakan proses yang memerlukan partisipasi dan kerjasama dalam kelompok. Pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan pembelajaran siswa kearah pembelajaran yang lebih baik dengan mengedepankan sikap dalam prilaku sosial

tertentu. Pembelajaran kooperatif inilah yang akan memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dengan siswa lain dalam tugas yang sudah terstruktur, melalui pembelajaran ini pula seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi siswa yang lain. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Panggayuh, 2018) mengenai penerapan pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif kolaborasi menjadikan siswa lebih aktif dan fokus terhadap pembelajaran yang diajarkan. Menurut Riyano (2019:267) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dirancang supaya membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*) sekaligus keterampilan sosial termasuk interpersonal skill.

Pembelajaran kooperatif *learning* adalah salah satu model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, yaitu dimana kelompok- kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif menekankan kerjasama antara peserta didik dalam kelompok. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami suatu konsep jika mereka berdiskusi satu sama lain. Aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif antara lain secara aktif mengikuti penjelasan guru, menyelesaikan pekerjaan rumah dalam kelompok, menjelaskan kepada anggota kelompok lainnya, dan mendorong anggota kelompok lainnya untuk berpartisipasi aktif dan berdiskusi. Agar aktivitas siswa dapat berjalan lancar diperlukan keterampilan khusus yang disebut dengan keterampilan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi dapat dikembangkan dengan mengembangkankemampuan komunikasi dan pembagian tugas di antara anggota tim. Pembelajaran kolaboratif merupakan strategi pembelajaran sekelompok kecil siswa yang bekerja sama untuk memaksimalkan kondisi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Hamadayama (2018:145) pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dikembangkan. Menurut Warsono & Hariyanto (2020:161) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa yang bekerja sama dan belajar bersama

dengan cara saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.1.1.2 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif tentunya berbeda dengan strategi pembelajaran yang lainnya. Perbedaannya bisa dilihat dari bagaimana proses pembelajarannya yang lebih menekankan kepada proses kerjasama dalam kelompok, tapi tetap ada unsur kerjasama dalam penguasaan materi tersebut. Adanya kerjasama yang menjadi ciri khas pembelajaran kooperatif, karakteristiknya di jelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah belajar berkelompok, grup merupakan tempat mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membantu setiap siswa belajar. Semua anggota kelompok harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan kelompok.

2. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Berdasarkan manajemen kooperatif, secara umum manajemen mempunyai empat fungsi utama yaitu: fungsi perencanaan, fungsi pengorganisasian, fungsi pelaksanaan dan fungsi pengendalian. Hal yang sama berlaku untuk pembelajaran kolaboratif. Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif membutuhkan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Misalnya: tujuan apa saja yang ingin dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan, dan sebagainya.

Penerapan *on function* menunjukkan bahwa pelajaran kolaboratif harus dilaksanakan sesuai rencana, melalui tahapan pembelajaran yang telah ditentukan yang mencakup pembelajaran bersama. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pekerjaan bersama antara setiap anggota kelompok, sehingga perlu ditetapkan tugas dan tanggungjawab masing-masing anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes.

1. Kemampuan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan kelompok. Oleh karena itu, prinsip kerjasama harus dimunculkan dalam proses pembelajaran kooperatif setiap anggota tim tidak hanya harus diberi tugas dan tanggung jawab masing-masing, namun juga harus ditanamkan kebutuhan untuk saling membantu. Misalnya, orang lebih cerdas akan membantu orang kurang cerdas.

2. Keterampilan untuk Bekerja Sama

Keinginan untuk bekerja sama kemudian diwujudkan melalui aktivitas dan aktivitas yang telah diuraikan dalam keterampilan bekerjasama. Oleh karena itu, siswa didorong untuk mau dan mampu berinteraksi, berkomunikasi dengan anggota lainnya. Karakteristik yang dimiliki pembelajaran kooperatif menurut Suyanti (2022:99-100) , yaitu:

1. Pembelajaran secara tim.
2. Didasarkan pada manajemen kooperatif.
3. Kemauan untk bekerja sama
4. Keterampilan bekerja sama

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi atau pembelajaran yang memerlukan kerjasama antar siswa dan interaksi antar siswa. Keberhasilan pembelajaran ini tergantung pada unsur saling ketergantungan dalam pelaksanaan tugas, tanggung jawab, komunikasi individu antar anggota, dan struktur pengolahan kelompok.

Adapun menurut Rahmah Johar dan Latifah Hanum karakteristik pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

1. Kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil anggota termasuk siswa dengan kemampuan yang berbeda yaitu : tinggi, sedang, rendah. Cobalah untuk memastikan bahwa anggota tim bersifat heterogen, termasuk perbedaan etnis, gender, latar belakang sosial ekonomi dan lain-lain.
2. Siswa bekerja dalam kelompok kolaboratif untuk menguasai materi akademik. Tugas anggota kelompok adalah saling membantu dalam keompoknya untuk menyelesaikan pembelajaran.

3. Sistem penghargaan lebih mengutamakan kelompok daripada individu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif adalah siswa sebelum melaksanakan proses pembelajaran harus membentuk kelompok berdasarkan ciri-ciri atau pembelajaran kooperatif.

2.1.1.3 Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Pengembangan pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mencapai hasil belajar, menerima keberagaman dan mengembangkan keterampilan sosial. Masing-masing tujuan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pencapaian Hasil Belajar

Meskipun pembelajaran kooperatif mencakup banyak tujuan sosial yang berbeda, pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli mengatakan model ini lebih unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Pengembang model ini menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kolaboratif dapat meningkatkan penilaian siswa terhadap pembelajaran dan variasi normal hasil belajar. Pembelajaran kolaboratif dapat memberikan manfaat bagi siswa yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas belajar baik dalam kelompok tingkat rendah maupun kelompok tingkat tinggi. Siswa pada kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah. Selama proses bimbingan belajar ini, siswa pada kelompok yang lebih tinggi akan meningkatkan kemampuan belajarnya karena memberikan layanan bimbingan belajar kepada teman sebaya yang perlu memikirkan lebih dalam tentang hubungan antar ide yang terkandung dalam materi tertentu.

2. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Kedua efek penting dari model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan luas terhadap orang-orang yang berbeda ras, budaya, tingkat sosiasl, kemampuan, dan disabilitas. Diketahui bahwa kontak fisik sederhana antara orang-orang yang berbeda ras atau etnis tidak cukup untuk mengurangi kecurigaan dan perbedaan pendapat. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja secara saling bergantung pada tugas-tugas umum dan melalui

penggunaan struktur yang menghargai kolaborasi dan belajar untuk menghormati.

3. Pengembangan Keterampilan Sosial

Ketiga tujuan penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan keterampilan kerjasama dan kolaborasi kepada siswa. Keterampilan ini sangat penting dalam masyarakat, sebagian besar pekerjaan orang dewasa dilakukan di organisasi yang saling bergantung dalam masyarakat meskipun terdapat keragaman budaya. Sementara itu, banyak remaja dan orang dewasa yang masih kurang memiliki keterampilan sosial. Situasi ini dibuktikan dengan seringnya konflik antar pribadi kecil dapat berujung pada perilaku kekerasan atau seringnya orang mengungkapkan ketidakpuasan ketika diminta bekerja dalam situasi kooperatif. Selain itu unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Model ini sangat berguna dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan kolaborasi. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan manfaat bagi siswa karena siswa yang berkemampuan rendah bekerja sama dan didukung oleh siswa yang cerdas dapat menjadi tutor bagi siswa yang berkemampuan tinggi. Pembelajaran kooperatif sebagaimana kita ketahui dapat di terapkan pada semua materi pembelajaran dan tingkatan kelas. Model pengajarannya pun berbeda-beda. Beberapa guru hanya berfokus pada satu metode, teknik atau struktur tugas pembelajaran tertentu. Ada pula yang menggabungkan beberapa metode, teknik, dan struktur ini untuk meningkatkan efektivitas pengajarannya. Keberhasilan belajar kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individu maupun kelompok.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match* Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* artinya model pembelajaran mencari Pasangan. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Suasana pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* akan riuh, tetapi sangat

asik dan menyenangkan. Menurut Suprijono model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan mencari pasangan melalui kartu-kartu. Dimana kartu tersebut berisi kartu pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Menurut Rusman, Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam menyenangkan. Model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua tingkatan usia anak didik.

Menurut Rusman (2018:223) model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari berbagai macam model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja di dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur bersifat heterogen.

Sedangkan menurut Sumarni (2021) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan suatu sistem pembelajaran yang mengutamakan pengembangan keterampilan sosial terutama kemampuan bekerja sama dengan teman dan mencari pasangan di bantu dengan kartu. Riyanti dan Abdullah (2018) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa bekerja sama dengan siswa lain untuk memahami konsep dan topik pembelajaran dalam situasi yang menyenangkan dan menggunakan bahan belajar berupa kartu yang berisi jawaban dan pertanyaan.

Jadi bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang akan menuntut siswa supaya mencari pasangan kartu soal dan mencari jawaban yang telah di buat dengan batas waktu yang sudah ditentukan supaya tercipta kerja sama antar siswa dalam menyelesaikannya secara kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* cocok digunakan untuk

meningkatkan aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung, karna dalam proses pembelajarannya siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain. Dalam proses nya yaitu diciptakan suasana permainan yang dimana ada kompetensi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran serta adanya penghargaan (*reward*) , yang membuat siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan.

2.1.2.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* menurut Rusman (2018:203) adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu
3. Tiap siswa memikirkan jawaban / soal dari kartu yang dipegang mereka bisa mendiskusikan dengan anggota kelompok
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu di berikan poin
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa dapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
7. Demikian seterusnya
8. Mengambil kesimpulan setelah selesai lalu buatlah kesimpulan secara bersama sama.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, menurut Nisrohah Neni Riyanti & Abdullah (2018) yaitu :

1. guru melakukan persiapan dengan membuat beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
2. tiap peserta didik mendapatkan satu jenis kartu.
3. tiap peserta didik berpikir mengenai soal atau jawaban dari kartu yang sudah dipegang.

4. tiap peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang memiliki kecocokan dengan kartu yang dipegang.
5. tiap peserta didik yang dapat menemukan kecocokan kartu sebelum mencapai batasan waktu yang ditentukan, maka diberikan poin.
6. setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
7. kesimpulan/penutup.

Sedangkan menurut Shoimin dalam Riyanti (2018:16) ialah:

Guru melakukan persiapan dengan beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan jawaban.

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

Menurut Parwati, Sudarma & Parmiti yaitu :

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

Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* dapat kita simpulkan, dimulai dari menyiapkan kartu yang digunakan dalam permainan, membagikan kartu kepada siswa, mencocokkan kartu, membatasi waktu penggunaan saat bermain, menyajikan, memberikan penghargaan pada materi yang diberikan dan menyimpulkan materi.

2.1.2.3 Manfaat Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A*

Match

Kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan membuat siswa semakin tertarik untuk belajar. Dengan semangat belajar yang tinggi, hal ini akan efektif meningkatkan kualitas pembelajaran, yang tentunya menjamin tercapainya tujuan pembelajaran semaksimal yang diharapkan. Untuk membuat suasana kelas yang dinamis dan menarik guru harus memanfaatkan banyak metode yang berbeda. Baik melalui media, bahan ajar maupun metode pembelajaran yang menarik bagi siswa. Suasana pembelajaran yang menarik tentunya akan meningkatkan minat belajar siswa dan tentunya hasil belajar akan meningkat. Membuat model pembelajaran yang sesuai guru menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan, masalah dan jawaban. Siswa mencari pasangan yang cocok untuk berpartisipasi langsung dalam proses belajar mengajar.

Sesuai dengan pendapat Isjoni (Berlian, Aini, & Nurhikmah,) “Model pembelajaran *make a match* dapat menumbuhkan kerja sama siswa untuk menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu, pembelajaran menjadi menarik dan antusias dalam mengikuti pelajaran, serta dapat dilihat pada saat siswa mencari pasangan kartu”. Hal ini dalam penerapan model tersebut dalam pembelajarannya siswa tidak mudah jenuh dan bosan dikarenakan adanya selingan permainan pada saat pelajaran, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar, karena apabila proses pembelajarannya lebih menarik dan lebih aktif maka akan meningkatkan hasil belajar.

2.1.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Make A Match

A. Kelebihan Model *Make A Match*

Menurut Budiyanto kelebihan *make a match* adalah:

1. Dapat menumbuhkan kegiatan belajar para siswa baik secara pengetahuan maupun fisik.
2. Karena model ini mengandung unsur permainan sehingga para siswa sangat lebih semangat dan juga aktivitasnya lebih menyenangkan.
3. Dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari serta bisa menumbuhkan motivasi bagi diri siswa.

4. Sebagai kegiatan positif yang bisa melatih siswa untuk lebih berani tampil di depan kelas.
5. Membentuk kedisiplinan siswa sehingga bisa lebih menghargai waktu dalam belajar.

Menurut Pratiwi (2018), kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini mampu mempermudah peserta didik dalam belajar, khususnya dalam mengingat pelajaran. Model pembelajaran ini memberikan inovasi dan bisa berorientasikan terhadap kegiatan peserta didik untuk menjadi bermakna dan menambah keaktifan serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

B. Kelemahan Model *Make A Match*

Kelemahan model *make a match* menurut Isjoni dalam (Juliana et al., (2018:36-37) yaitu:

1. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Kekurangan *make a match* menurut Riyanti & Abdullah (2018) mengemukakan bahwa :

1. Metode ini harus dipersiapkan dengan baik karena jika tidak digunakan dengan baik maka akan banyak waktu yang akan terbuang
2. Pada awal penerapan metode ini para siswa biasanya akan malu apalagi jika dipasangkan dengan lawan jenis
3. Jika guru tidak memberi arahan dengan baik, maka akan banyak siswa yang kurang memperhatikan saat presentasi pasangan
4. Guru harus hati hati dan bijaksana dalam memberikan hukuman padapeserta didik yang tidak mendapat pasangan karena mereka bisa malu
5. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan

Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terlebih dahulu diadakan latihan kerjasama kelompok. Hal ini bertujuan untuk mengenal dan memahami karakteristik masing- masing individu dan kelompok. Berdasarkan

uraian diatas, dapat dipahami bahwa:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah.
2. Merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan-keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini.
3. Lingkungan dalam pembelajaran *Make A Match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat."

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau interaksi dengan lingkungan. Proses belajar ini melibatkan penerimaan, penyimpanan, pengolahan, dan penggunaan informasi baru. Oemar Hamalik (2019:159) hasil belajar adalah segala kegiatan mengukur (mengumpulkan data dan informasi), mengolah, menafsirkan dan memperhitungkan untuk mengambil keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar yang di targetkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Gunawandkk (2021), sejumlah faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor fisiologis, psikologis, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor-faktor tersebut juga perlu diperhatikan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Endang Sri Wahyuni (2020:65) hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar mencakup kemungkinan aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik yang dilambangkan dengan simbol, angka, huruf atau ungkapan yang dapat mencerminkan kuakittas aktivitas individu dalam proses tertentu. Setiap individu akan menjadi dewasamelalui pembelajaran dan pengalaman sepanjang hidupnya (Lestari). Belajar adalah suatu proses dimana mekanisme mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalaman. Dari beberapa sudut pandang diatas, belajar dapat difahami sebagai suatu proses yang membawa

seorang individu dari belum faham menjadi lebih faham, baik dari segi sikap, pengetahuan maupun pemahaman. Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen karena pengalaman atau latihan, belajar terjadi karena adanya interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah segala sesuatu yang diberikan oleh guru kepada siswa, sedangkan umpan balik berupa respon atau reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima siswa (respon) dapat diamati dan diukur. Travers dalam Suprijono berpendapat bahwa belajar merupakan sebuah proses yang menghasilkan penyesuaian tingkah laku. Selain itu Slameto pernah berkata bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru maupun secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Belajar bukan sekedar mengingat tetapi juga mengetahui bagaimana mengalami, hasil belajar bukanlah penguasaan hasil latihan melainkan perubahan tingkah laku. Oleh karena itu, dari teori-teori di atas bisa disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dimana seseorang yang melakukan perubahan ke arah yang lebih baik. Belajar adalah suatu perubahan yang bertahan lama dalam tingkah laku seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan usaha mempelajari sesuatu yang baru.

2.1.3.2 Teori Belajar

Teori belajar diperlukan untuk menerapkan suatu pendekatan, metode, strategi, dan model yang digunakan dalam pembelajaran. Melalui berbagai teori siswa mampu mencapai hasil belajar yang maksimal baik dari segi kognitif, psikomotor, ataupun afektif. Teori belajar adalah kegiatan seseorang yang bertujuan untuk mengubah tingkah lakunya. Setiap kegiatan belajar selalu disertai dengan perubahan yang meliputi kemampuan, keterampilan dan sikap, pemahaman dan harga diri, kepribadian dan minat penyesuaian diri. Belajar membutuhkan proses dan tahapan serta kematangan si belajar, belajar lebih baik dan akan lebih efektif apabila didorong oleh sebuah motivasi, khususnya motivasi dari dalam diri karena akan berbeda dengan belajar karena terpaksa atau ada rasa takut.

2.1.3.3 Teori Belajar Kognitif

Belajar menurut teori belajar kognitif merupakan suatu proses dalam diri sendiri yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, informasi dan aspek kejiwaan lainnya dengan kata lain belajar merupakan aktifitas yang tidak melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Teori belajar kognitif berkembang pada abad terakhir sebagai suatu protes terhadap teori prilaku yang sudah berkembang sebelumnya, dalam teori ini ada persepektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui beberapa upayanya yaitu mengorganisir, menyimpan lalu menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan yang telah ada. Model pembelajaran kognitif berpendapat bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh persepsi dan pemahamannya terhadap situasi yang relevan dengan tujuan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dilihat sebagai perilaku nyata. Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian suatu situasi saling berhubungan dengan keseluruhan konteks situasi tersebut. Memisahkan atau membagi suatu situasi/topik menjadi bagian-bagian kecil dan mempelajarinya secara terpisah akan membuatnya kehilangan makna. Teori ini berpendapat bahwa belajar adalah proses internal yang mencakup memori, retensi, pemrosesan informasi, emosi, dan aspek psikologis lainnya.

Para penganut aliran kognitif mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, tetapi lebih dari itu belajar dengan teori kognitif melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Dalam belajar, kognitivisme mengakui pentingnya faktor individu dalam belajar tanpa meremehkan faktor eksternal atau lingkungan. Lebih lanjut teori ini juga mengakui konsep belajar sebagai hasil interaksi terus menerus antara individu dan lingkungan melalui proses asimilasi dan regulasi. Teori kognitif mengemukakan bahwa pembelajaran yang dicapai individu merupakan hasil interaksi mental dengan lingkungan sekitar sehingga menumbulkan perubahan pengetahuan prilaku, pembelajaran menurut teori ini sebaiknya menggunakan cara konkrit karena anak belum mempunyai kemampuan berfikir abstrak

Dalam praktek pembelajaran, teori kognitif antara lain tampak dalam

rumusan-rumusan seperti: “Tahap-tahap perkembangan” yang dikemukakan oleh J. Piaget, *Advance organizer* oleh Ausubel, Pemahaman konsep oleh Bruner, Hirarkhi belajar oleh Gagne, Webteaching oleh Norman, dan sebagainya. Berikut akan diuraikan lebih rinci beberapa pandangan mereka.

Keberhasilan pendidikan harus bertumpu pada kemampuan mengajar guru. Selama proses pengajaran, guru harus mengembangkan strategi pengajajaan untuk mewujudkan kegiatan belajar yang optimal bagi siswa (Rijaldan Bachtiar). Hasil (Wiyoko & Aprizan, 2020) profil kemampuan kognitif berupa kemampuan mengingat (C1) sebesar 75%, kemampuan memahami (C2) sebesar 90%, kemampuan mengaplikasikan 57,50% dan kemampuan menganalisis 30%. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dimana pembelajarannya siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik dalam suasana yang bahagia (Sirait, Makmur). Jumlah siswa dalam satu kelompok tidak boleh terlalu banyak yaitu harus terdiri dari 2 orang atau lebih (Juliani et al., 2021). Metode ini sangat digemari siswa karena tidak membosankan dan guru pun ikut merangsang kreativitas siswa dengan media (Wibowo & Marzuki). Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terbukti bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil penelitian relevan juga sudah terbukti.

2.1.3.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021).

Sedangkan Menurut Gagne dalam Nasution (2018:113) menyimpulkan bahwa terdapat lima jenis hasil belajar yaitu :

1. Informasi verbal. Komunikasi verbal adalah kemampuan menyampaikan pengetahuan tentang peristiwa dengan menggunakan kata-kata. Informasi verbal diperoleh secara lisan, dengan membaca buku, dll.
2. Keterampilan Intelektual, kapasitas intelektual untuk mampu membedakan, menguasai konsep, aturan dan memecahkan masalah. Kemampuan ini

diperoleh melalui pembelajaran.

3. Strategi Kognitif, kemampuan strategis kognitif adalah kemampuan mengkoordinasikan dan mengembangkan proses berfikir dengan mencatat, menganalisis dan mensintesis.
4. Sikap, kecenderungan untuk memberikan respon yang tepat terhadap suatu stimulus didasarkan pada penilaian yang didasarkan pada stimulus tersebut.
5. Keterampilan motorik adalah kemampuan seseorang yang dinyatakan melalui kecepatan, ketepatan, dan kelenturan otot serta gerak tubuh yang diperhatikan orang tersebut datang dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan peserta didik yang melalui berbagai proses meliputi berbagai kemampuan yaitu berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor kemampuan tersebut diperoleh melalui berbagai pengalaman belajar.

Menurut Oemar Hamalik (2019:159) menyatakan "Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengelolaan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan". Perubahan ini dapat diartikan sebagai perbaikan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan dapat dilihat oleh mereka yang belum mengetahuinya. Hasil belajar dapat difahami sebagai hasil maksimal yang dapat dicapai siswa setelah mengalami pengalaman belajar mengajar, proses mempelajari mata pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak murni berupa nilai tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan, dan lain-lain yang mengarah pada perubahan postif. Pengertian hasil belajar merupakan suatu proses -proses penentuan nilai belajar siswa, melalui kegiatan evaluasi atau pengukuran hasil. Berdasarkan pengertian diatas, hasil belajar dapat menjelaskan tujuan utama yaitu menentukan tingkatpencapaian yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran yang mana tingkat pencapaian setelah ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau simbol.

Hasil belajar menunjukkan kapasitas sebenarnya seorang siswa ketika menjalani proses penyampaian ilmu dari seseorang yang dapat dianggap matang

atau berpengetahuan sedikit. Oleh karena itu, melalui hasil belajar dapat diketahui seberapa baik siswa dalam menangkap, memahami dan menguasai suatu topik tertentu. Berdasarkan hasil tersebut, pendidik dapat mengidentifikasi strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil pembelajaran ini pada akhirnya digunakan dan didemonstrasikan untuk tujuan berikut :

1. Untuk seleksi, prestasi akademik seringkali dijadikan dasar menentukan siswa mana yang paling cocok untuk jenis posisi atau jenis pendidikan tertentu
2. Untuk kenaikan pangkat, untuk menentukan apakah seorang siswa dapat naik kelas ke kelas yang lebih tinggi, diperlukan informasi yang dapat mendukung keputusan guru
3. Mengenai penempatan kelas, agar siswa dapat berkembang pada tingkat dan potensi yang tepat, perlu dipertimbangkan untuk mengatur siswa ke dalam kelompok yang sesuai.

2.1.3.5 Indikator Hasil Belajar

Indikator adalah suatu alat untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu kejadian atau suatu kegiatan. Agar dapat mengukur hasil belajar maka diharuskan adanya indikator-indikator sebagai acuan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar seseorang. Indikator belajar ada tiga ranah yaitu ranah kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan, ranah efektif yang meliputi penerimaan dan yang terakhir adalah ranah psikomotorik yang meliputi *fundamental movement*. Indikator hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah kognitif yang diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan dan juga evaluasi.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham dalam Ricardo & Meilani adalah :

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi
2. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun dalam pengembangannya.

Berdasarkan penafsiran indikator-indikator diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tidak hanya bersumber dari kemampuan siswa dalam bidang kognitif saja, tetapi juga bersifat kompleks dan komprehensif. Oleh karena itu, perlu dilakukan penambahan secara komprehensif pada sejumlah bidang lain untuk meningkatkan hasil belajar lainnya seperti sikap, keterampilan, dan motorik.

2.2 Hasil penelitian yang Relevan

Penulis mengumpulkan informasi relevan yang akan dijadikan suatu landasan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh penelitian sebelumnya yang tentunya memiliki hubungan dengan topik yang akan diteliti. Berikut hasil penelitian yang relevan dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Rai JunI Artini dkk (2019), Journal Pendidikan Biologi Undishka Vol 6 No. 1	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media Couple Card Terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia Siswa Kelas XI SMA Negri 2 Banjar	Berdasarkan hasil pretest motivasi belajar, kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran <i>Make A Match</i> memiliki nilai motivasi belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Namun, hasil posttest motivasi belajar, kelompok kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran <i>Make A Match</i> memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

2	<p>Monica Christi (2019). Journal Pendidikan dan Ekonomi, Vol. 8, No. 3 pp</p>	<p>Penerapan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> untuk meningkatkan Keaktifan, Motivasi, dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negri 1 Depok Sleman Tahun Ajaran 2018/2019</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian dengan Penerapan model pembelajaran <i>Make A Match</i> dapat meningkatkan keaktifan motivasi, dan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas XI IPS SMA Negri 1 Depok Sleman Tahun Ajaran 2018/2019 yaitu , menunjukkan peningkatan keaktifan belajar sebesar 15,22%, peningkatan motivasi belajar sebesar 10,32%, rata-rata hasil belajar meningkat sebesar 10,38%, dan ketuntasan belajar meningkat sebesar 42%.</p>
3	<p>Ayu Anggita A, dkk (2019), International Journal of Elementary Education. Vol, No 2</p>	<p>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika</p>	<p>Dalam penelitian ini bahwa model Pembelajaran <i>Make A Match</i> berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa bahwa nilai kelompok eksperimen diketahui rata-rata 65,91 lebih besar daripada kelompok kontrol 49,05 serta berdasarkan hasil uji t di ketahui (t hitung) lebih besar dari (t tabel) $6,502 > 2,01$.</p>

4	Debby Anggia, Dkk (2019). JournalOf Basic Education Studies. Vol 1 No 2	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 penerapan model pembelajaran <i>Make A Match</i> berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil perhitungan t hitung sebesar 4,95 dan nilai t tabel dengan taraf signifikansi 1% adalah 2,74. t hitung $\geq t$ tabel, atau $4,95 \geq 2,74$. Terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran <i>Make A Match</i> yaitu diraih nilai rata-rata 78, 23
---	--	---	---

Setelah melihat dan menelaah dari para penelitian sebelumnya ternyata ada persamaan dan perbedaan dari penelitian nya. Perbedaan Sebelum penerapan model pembelajaran *Make A Match*, kelas yang menggunakan model ini memiliki nilai motivasi belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match*, kelompok kelas yang menggunakan model ini justru memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai hasil belajar siswa yang menggunakan model ini meningkat secara signifikan. Persamaan baik dari segi motivasi belajar maupun hasil belajar, model pembelajaran *Make A Match* terbukti memberikan dampak positif. Baik keaktifan, motivasi, maupun hasil belajarsiswa meningkat setelah menerapkan model ini. Hasil analisis statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan model *Make A Match* dengan kelompok kontrol dalam hal motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan nilai t hitung yang lebih besar dari t tabel, menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran *Make A Match* memang signifikan. Penelitian di SMA Negeri

1 Depok Sleman: Penelitian ini dilakukan di institusi yang sama, yaitu SMA Negeri 1 Depok Sleman, menunjukkan bahwa konteksnya konsisten dalam kedua penelitian tersebut. Dengan demikian, meskipun terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest motivasi belajar, serta perbedaan dalam pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa, namun hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa model tersebut memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2019:95), merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai suatu masalah yang penting. McGaghie juga berpendapat dalam Hayati (2020), kerangka pemikiran adalah suatu proses melakukan pengaturan dalam melaksanakan penyajian pertanyaan dalam penelitian dan mendorong penyelidikan atas permasalahan yang menyajikan permasalahan dan konteks penyebab peneliti melaksanakan studi tersebut.

Belajar adalah suatu proses yang menuntun pada perubahan seorang individu melalui sebuah pengalaman. Setelah melalui proses belajar maka akan menghasilkan output yaitu hasil belajar, hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu ranah afektif, ranah kognitif, dan psikomotor. Pada penelitian ini yang dipakai hanya ranah kognitif yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan serta evaluasi. Vygotsky percaya bahwa interaksi sosial dengan teman lain merangsang terbentuknya ide-ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa. Teori ini menekankan adanya keterkaitan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berdasarkan premis pengetahuan Vygotsky dalam Johnson yang menyatakan bahwa “pengetahuan bersifat sosial dan dibangun dari beragam upaya kolaboratif untuk belajar, memahami dan memecahkan masalah, anggota bertukar informasi dan pemahaman, mencari kelemahan strategi satu sama lain, saling memperbaiki kesalahan dan menyesuaikan pemahaman kita berdasarkan satu sama lain.

Karya Vygotsky didasarkan pada tiga tipe utama :

1. Bahwa intelektual berkembang pada saat individu menghadapi ide-ide baru dan

sulit mengautkan ide-ide tersebut dengan apa yang mereka ketahui.

2. Bahwa interaksi dengan orang lain memperkaya perkembangan intelektual
3. Peran utama guru adalah bertindak sebagai seorang pembantu dan mediator pembelajaran peserta didik

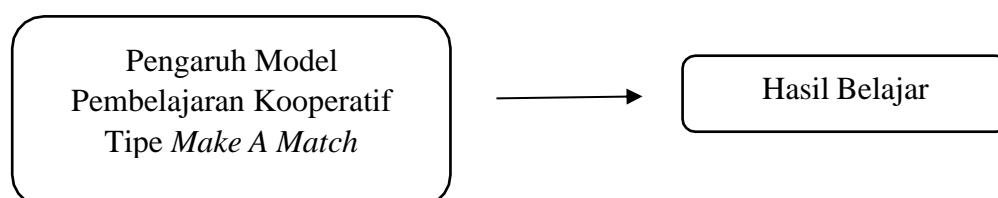
Yang terpenting dalam teori nya adalah pentingnya interaksi antara aspek internal dan eksternal pembelajaran dengan penekan pada aspek lingkungan sosial dalam pembelajaran. Vygotsky percaya bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa melakukan tugas-tugas yang belum dipelajari, tetapi masih dalam jangkauan kemampuannya atau beradadalam zona perkembangan proksima (*zone of proximal development*). Zona perkembangan proksima merupakan jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya dengan tingkat perkembangan potensial. Tingkat perkembangan sesungguhnya merupakan kemampuan dalam pemecahan masalah yang dilakukan secara mandiri sedangkan tingkat perkembangan potensial merupakan kemampuan pemecahan masalah yang berada di bawah bimbingan orang dewasa melalui kerja sama dengan rekan sebaya yang lebih mampu. Oleh karena itu, maka tingkat perkembangan potensial bisa disalurkan melalui pembelajaran kooperatif. Gagasan penting dari Vygotsky adalah *scaffolding*. *Scaffolding* merupakan pemberian sejumlah kemampuan oleh guru kepada siswa pada tahap-tahap awal pembelajaran, kemudian mengurangnya dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil alih tanggung jawab saat mereka mampu. Kemampuan yang diberikan bisa berupa petunjuk, peringatan, dorongan, menguraikan masalah pada langkah-langkah pemecahan, memberikan contoh, ataupun hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik tumbuh sendiri. Oleh karena itu dari pemaparan diatas jelas bahwa *scaffolding* adalah salah satu bagian dari kegiatan pembelajaran kooperatif.

Ada banyak jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dan dimodifikasi dalam proses belajar mengajar. Salah satu model yang tidak hanya mengutamakan pemahaman siswa tetapi juga pemahaman materi adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Dalam penelitian ini penggunaan model pembelajaran tipe *Make A Match* yaitu metode pembelajaran yang berisi kartu berpasangan yaitu terdapat kartu pertanyaan dan kartu jawaban yaang saling

melengkapi, tujuannya siswa bisa menemukan kartu jawaban yang tersedia. Apabila menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam proses pembelajaran hendaknya fokusnya adalah pada siswa yang mempelajarinya bukan sekedar mempelajari cara memecahkan masalah.

Hal ini penting karena jika hanya mengajarkan siswa untuk memecahkan masalah tanpa memperhatikan apakah mereka akan memahami materi yang diajarkan atau tidak, maka mereka akan belajar sedikit pengetahuan atau hanya mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat mempengaruhi hasil belajar karena dengan metode ini siswa harus berfikir aktif, ilmiah dan mandiri untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemuinya sesuai dengan tujuan sekolah

Menggunakan model pembelajaran dan juga memilih bahan pembelajaran yang sesuai akan membantu keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini semoga bisa mampu meningkatkan prestasi akademik siswa, berdasarkan pemaparan diatas maka kerangka pemikiran tersebut dalam bagan alur kerangka dibawah ini :



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:99) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dari sebuah penelitian dan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah alternatif (H_a) memiliki rumusan implikasi biasanya di uji dan di terima. Yang kedua hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak ada hubungan atau pengaruh yang signifikan antara dua variabel yang sedang di teliti. Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah perlakuan.