

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **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. Menurut Hasmiati & dkk (2017:34) “Dalam belajar tersebut individu menggunakan ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik akibat belajar tersebut maka kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik makin bertambah baik”. Jadi, belajar merupakan proses melibatkan manusia secara orang per orang sebagai suatu kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketentuan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran. “Hasil belajar yang optimal merupakan perolehan dari proses belajar yang optimal pula. Untuk memperoleh proses dan hasil belajar yang optimal, guru hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip dan tahap-tahap pembelajaran” (Arifin & Zainal, 2014:16).

Menurut Dimayanti & Mudjiono (2013:157) “Hasil dari proses pembelajaran adalah suatu interaksi tindak lanjut belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru. Dari sisi guru tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedang dari siswa hasil belajar adalah berakhirnya penggalan dan puncak proses belajar”.

Menurut Andiyanto (2016:15), “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang, yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti”. Sedangkan menurut Rusman (2014), “Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis, keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.”

Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran. Menurut Arifin & Zainal (2014), “Hasil belajar yang optimal merupakan perolehan dari proses belajar yang optimal pula. Untuk memperoleh proses dan hasil belajar yang optimal, guru hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip dan tahap-tahap pembelajaran”. Hasil dari proses pembelajaran adalah suatu interaksi tindak lanjut belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru. Sedangkan Damayanti & Mudjiono (2013:67) “Dari sisi guru tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedang dari siswa hasil belajar adalah berakhirnya penggalan dan puncak proses belajar”. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap, dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. “Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan instruksional” (Susanto, 2013:35).

Menurut pemaparan diatas mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir kegiatan siswa berupa pencapaian dari proses pengalaman belajar yang telah dilakukan baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### **2.1.1.2 Ranah Hasil Belajar**

Hasil belajar menurut Samuel Benjamin Bloom dalam Rusman (2017:45):

meliputi kemampuan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif merupakan *knowlegde* yang meliputi (ingatan dan pengetahuan), *comprehension* yang meliputi (pemahaman, menjelaskan, meringkas, dan contoh), *application* yang meliputi (menerapkan), *analysis* yang meliputi (menguraikan, dan menentukan hubungan), *synthesis* yang meliputi (mengorganisasikan, merencanakan, dan membentuk bangunan baru), yang terakhir *evaluation* (menilai). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif, kawasan kognitif terdiri 6 tingkatan belajar yang berbeda, yaitu:
  - a. Tingkat pengetahuan (*knowledge*) adalah tingkat belajar dimana siswa dituntut memiliki kemampuan meningkatkan informasi yang telah diterima sebelumnya.
  - b. Tingkat pemahaman (*comprehension*) adalah tingkat belajar dimana siswa mampu menjelaskan pengetahuan dan informasi yang diterima dengan menggunakan bahasanya sendiri.
  - c. Tingkat penerapan (*application*) adalah tingkat belajar dimana siswa mampu untuk menerapkan informasi yang telah diterima ke dalam kondisi baru, dan memecahkan berbagai permasalahan yang ada dalam sehari-hari.
  - d. Tingkat analisis (*analysis*) adalah tingkatan belajar dimana siswa memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi, memisahkan, dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat asumsi, hipotesis atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada tidaknya kontradiksi.
  - e. Tingkat sintesis (*synthesis*) adalah tingkatan belajar siswa untuk mampu menghubungkan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.
  - f. Tingkat evaluasi (*evaluation*) adalah tingkat belajar agar siswa diharapkan mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu pemikiran, metode, produk, atau benda dengan menggunakan syarat tertentu tertentu.
2. Ranah Afektif, siswa berhubungan dengan aspek moral yang dilihat melalui perasaan, nilai, motivasi dan sikap dari siswa. Ada 5 tingkatan domain afektif menurut bloom yaitu:
  - a. Menerima (*Receiving*). Kondisi saat proses pembelajaran siswa diberikan penjelasan materi mengenai fenomena atau diberi rangsangan maka siswa akan mau menerima keberadaan fenomena atau stimulus tersebut.
  - b. Partisipasi (*responding*). Fokus dalam kegiatan proses pembelajaran adalah pada respon individu terhadap kejadian, jadi cakupannya lebih dari sekadar memperhatikan saja.
  - c. Penilaian (*valuting*). Meliputi kemampuan memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri menggunakan penilaian itu. Melalui sikap menerima, menolak, atau mengabaikan. Sikap seperti itulah yang dinyatakan ke tingkah laku yang sesuai dan konsisten dengan sikap.
  - d. Organisasi (*organization*). Siswa yang pada tingkatan ini mulai mengorganisasikan nilai-nilai dan mencari keterkaitan antara yang satu dengan yang lain, kemudian berusaha untuk mencari nilai seperti apa yang paling dominan.
  - e. Internalisasi nilai (*Characterization by value*). Ditingkatan ini mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan

sehingga dapat dijadikan pandangan nyata dan jelas untuk mengatur kehidupannya.

3. Ranah Psikomotor, ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Berikut adalah tingkatan domain menurut bloom:
  - a. Meniru, siswa mampu untuk melakukan sesuatu dengan contoh yang diamatinya.
  - b. Memanipulasi, siswa mampu dalam melakukan tindakan dan memilih hal-hal yang perlu dari materi yang akan diajarkan.
  - c. Pengelamian, siswa mampu melakukan mengenai apa yang pelajari dan menjadikannya sebagai contoh telah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan.
  - d. Artikulasi, siswa mampu melakukan suatu keterampilan yang lebih kompleks terutama yang berhubungan dengan gerakan interpretative.

### **2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Secara umum terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berarti dari dalam diri siswa itu sendiri. Al-Rasyidin & Wahyudin (2015:65) mengatakan “dari sisi siswa, terdapat dua hal yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajarnya, yaitu kondisi fisiologis dan psikologis. Kondisi fisiologis adalah keadaan fisik, jasmani, atau tubuh siswa yang belajar atau membelajarkan diri, Sedangkan kondisi psikologis keadaan jiwa rohaniah”.

Kemudian Mardianto (2013:74), “ mengatakan faktor eksternal adalah segala sesuatu yang berasal dari luar dari siswa”. Faktor-faktor yang berasal dari luar siswa tergolong menjadi dua golongan yaitu:

1. Faktor-faktor non sosial yang tidak terbilang banyak jumlahnya seperti keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu, pagi atau malam, letak tempat, alat yang dipakai untuk belajar.
2. Faktor-faktor sosial adalah faktor manusia baik manusianya itu ada (hadir) maupun tidak hadir. Kehadiran orang\ lain pada waktu seseorang sedang belajar, banyak sekali mengganggu situasi belajar. Misalny suatu kelas sedang mengerjakan ujian, kemudian mendengar suara anak -anak ribut di samping kelas atau seseorang sedang belajar di kamar, kemudian ada satu dua orang yang hilir mudik keluar masuk kamar itu dan banyak lagi contoh-contoh lain.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua 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 atau teknik penyajian bahan pelajaran. Dengan perhatian ini maka akan dapat mengarahkan perilaku siswa kearah yang lebih positif sehingga dapat menghadapi kesulitan dalam belajar dan bisa meningkatkan hasil belajar. Kemudian yang kedua yaitu faktor eksternal dari dalam diri siswa itu sendiri yakni pemahaman kognitif siswa, yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri, dengan pemahaman kognitif siswa yang baik maka hasil belajar siswa pun akan tinggi dan tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

#### 2.1.2.4 Indikator Hasil Belajar

Untuk mengetahui nilai yang dicapai dari perubahan yang terjadi pada suatu variabel maka diperlukan indikator sebagai pengukuran perubahan tersebut. Rusman (2017:81), mengemukakan “Indikator hasil belajar menurut bejamin S.Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan Pendidikan menjadi tiga ranah yaitu ranah koginitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak secara Intelektual. Afektif, semua yang berhubungan dengan sikap. Sedangkan psikomotor adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal. Indicator hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah Kognitif yang berdasarkan Hirerarki Taksonomi Bloom revisi oleh Anderson & Krathwohl (2002:112) indikator hasil belajar ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu dijabarkan pada table dibawah ini

**Tabel 2.1**  
**Definisi Taksonomi Anderson&Krathwohl Ranah Kognitif**

Proses Kognitif	Definisi
C1/ Mengingat	Mengambil Pengetahuan yang relevan dan ingatan
C2/ Memahami	Membangun arti dari proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar
C3/ Menerapkan atau Mengaplikasikan	Melakukan atau menggunakan prosedur didalam situasi yang tidak biasa
C4/ Menganalisi	Memecah materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antarbagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan
C5/ Menilai atau Mengevaluasi	Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar
C6/ Mengkreasi atau Mencipta	Menempatkan unsur-unsur secara Bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional.

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

## **2.1.2 Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Macth***

### **2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Proses pembelajaran di kelas dari guru terhadap menandakan harus adanya model pembelajaran yang menunjang kepada siswa. Model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai cara untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Zaman yang sudah berkembang sangat pesat ini penggunaan model pembelajaran harus lebih inovatif, karena dalam hal ini pembelajaran tidak lagi secara pasif dan bukan hanya siswa dijadikan sebagai objek. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pada siswa. Guru hanya memfasilitasi siswa untuk belajar sehingga mereka lebih leluasa untuk belajar.

Dalam pembelajaran inovatif, metode yang digunakan bukan lagi bersifat konvensional dengan metode ceramah dalam pembelajarannya tetapi harus adanya perubahan dalam model pembelajaran yang bersifat fleksibel, dan dinamis sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa secara keseluruhan, seperti lebih kearah berdiskusi atau yang memang mengacu akan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Soekamto dalam 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”. Begitu juga dengan yang diungkapkan Suprijono (2015:13), “Model Pembelajaran ialah pola

yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial”.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pemberian kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar terhadap siswa dalam mengimplementasikan rencana yang disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Rofa'ah, (2016:54) menjelaskan ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran secara khusus diantaranya adalah :

- a) Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa mengajar.
- c) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d) 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:

- a. kesesuaian metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- b. kesesuaian metode pembelajaran dengan materi pembelajaran.
- c. kesesuaian metode pembelajaran dengan kemampuan guru.
- d. kesesuaian metode pembelajaran dengan kondisi siswa.
- e. kesesuaian metode pembelajaran dengan sumber dan fasilitas yang tersedia.
- f. kesesuaian metode pembelajaran dengan situasi dan kondisi belajar mengajar.
- g. Kesesuaian metode pembelajaran dengan waktu yang tersedia.
- h. Kesesuaian metode pembelajaran dengan tempat belajar.

Selain itu ada bermacam-macam model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan beberapa point diatas, diantaranya ada model pembelajaran Cooperative Learning, Problem based learning, dan Discovery learning dan juga ada model pembelajaran Konvensional. Dalam penelitian ini sendiri penulis akan menggunakan model konvensional sebagai model pembelajaran pada kelas kontrol, dimana model pembelajaran konvensional sendiri adalah salah satu model pembelajaran yang hanya memusatkan pada metode pembelajaran ceramah. Pada

model pembelajaran ini, siswa diharuskan untuk menghafal materi yang diberikan oleh guru dan tidak untuk menghubungkan materi tersebut dengan keadaan sekarang (kontekstual). Hal ini disebabkan karena model pembelajaran konvensional seringkali disebut pembelajaran tradisional. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran konvensional dipergunakan sejak dahulu kala secara turun temurun dan tidak menggunakan pendekatan modern yang memposisikan murid sebagai subyek tetapi lebih dianggap murid sebagai obyek didik.

### **2.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran Cooperative Learning**

Pembelajaran Kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin atau diarahkan oleh guru. “Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dan guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas” (Pratomo, 2017:33)

Model Pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa untuk aktif dalam belajar berbasis ketergantungan sensitif dan pembagian tugas. Sedangkan menurut Depdiknas dalam buku Komalasari, (2013:65) “Pembelajaran kooperatif (*coopertative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Priansa, (2017:10) menyatakan,

pembelajaran kooperatif merupakan suatu model atau acuan pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran yang berlangsung, siswa mampu belajar dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas 4-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen atau dengan karakteristik yang berbeda-beda.

Menurut Hosnan (2014:76) yang menyatakan bahwa “tujuan pembelajaran kooperatif adalah hasil akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial”. Adapun menurut Trianto (2013:36), menyatakan bahwa tujuan “pokok belajar



kooperatif yaitu memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok”

Menurut Sanjaya (2014:67) mengemukakan beberapa kelebihan dan kelemahan dari pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) Kelebihan dari pembelajaran kooperatif, antara lain:
  - a. Siswa tidak terlalu tergantung pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan dan menemukan informasi tersebut.
  - b. Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide ide orang lain.
  - c. Membantu anak untuk respect pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan
  - d. Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
  - e. Meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan manage waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
  - f. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
  - g. Meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir, hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.
- 2) Kelemahan dari pembelajaran kooperatif antara lain:
  - a. Membutuhkan waktu yang cukup untuk memahami dan mengerti filosofi pembelajaran kooperatif. Untuk siswa yang memiliki kelebihan, contohnya akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerjasama dalam kelompok.
  - b. Jika tanpa peer teaching yang efektif, bisa terjadi apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
  - c. Penilaian didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
  - d. Walaupun kemampuan bekerjasama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual.

Oleh karena itu idealnya dalam pembelajaran kooperatif selain siswa belajar bekerjasama, siswa juga belahae bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk

mencapai dua hal tersebut dalam pembelajaran kooperatif bukanlah suatu hal yang mudah.

### **2.1.2.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match***

Menurut Nurohma, dkk (2018:77), model pembelajaran kooperatif *tipe make a match* merupakan suatu model yang memotivasi semua siswa untuk aktif dan memberi kesempatan kepada siswa 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 siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Rusman (2014:21) menjelaskan bahwa *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam susunan yang menyenangkan. Model ini merupakan proses pelajaran dimana siswa belajar sambil bermain menggunakan cara siswa mencocokkan pasangan kartu tentang topik pada pembelajaran yang menyenangkan. Fauhah & Rosy, (2021) Model pembelajaran *make a match* menekankan siswa untuk bekerja sama antar siswa lain agar dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain. Kurniasih & Berlin, (2014) “menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat menumbuhkan kerjasama pada saat menjawab pertanyaan dengan cara mencocokkan kartu, sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih antusias dalam pembelajaran, serta keaktifan siswa tampak pada saat mencari pasangan kartu”.

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

### 2.1.2.4 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Make a Match

Pada pelaksanaan model pembelajaran *make a match* guru perlu menyusun tahapan pada suatu pembelajaran supaya proses pelajaran berjalan lancar, serta sesuai harapan. Huda (2013:41), memaparkan beberapa langkah-langkah pelaksanaan model *make a match* yaitu:

1. Menyampaikan tujuan dan menyiapkan
  - a. Guru memberikan materi pada siswa agar dapat dipelajari di rumah.
  - b. Guru mempersiapkan kartu yang berisi materi yang telah dipelajari pada kartu soal dan jawaban.
  - c. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok A dan B, selanjutnya semua kelompok berdiri saling berhadapan.
  - d. Guru memberikan kartu soal untuk kelompok A dan jawaban untuk kelompok B.
2. Mengordinasi ke dalam tim-tim belajar Guru memberitahukan kepada siswa bahwa siswa harus memasang kartu soal dan jawaban, seterusnya siswa dapat mencocokkan kartu secara bergantian. Guru perlu memberitahukan mengenai batasan maksimum waktu yang telah ditentukan.
3. Membantu kerja tim dalam belajar
  - a. Guru meminta kelompok A mencocokkan kartu pada kelompok B, apabila telah menemukan pasangannya guru meminta siswa memberitahukan pada guru.
  - b. Apabila batas waktu yang ditentukan telah habis, siswa akan diberitahu batas waktu telah selesai. Bagi yang belum mendapatkan pasangan diminta berkumpul tersendiri.
  - c. Guru memanggil satu persatu untuk presentasi, siswa lain mendengarkan penjelasan apakah pasangan tersebut sesuai atau tidak.
  - d. Guru mengkonfirmasi mengenai kebenaran soal dan jawaban jika sudah melakukan presentasi.
  - e. Guru memanggil pasangan selanjutnya, dan seterusnya hingga semua siswa melakukan presentasi.
4. Memberi penghargaan Apabila siswa telah mencocokkan kartu sebelum batas waktunya, maka siswa mendapatkan skor atau penghargaan, apabila waktu kurang maka akan mendapatkan hukuman.

Menurut Parwati, Sudarma & Parmiti (2017) yaitu:

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

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

- a. Guru melakukan persiapan dengan beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu jenis kartu.
- c. Siswa berpikir mengenai pertanyaan dan jawaban kartu yang dipegang.
- d. Siswa mencari kartu apabila memiliki kecocokan dengan kartunya.
- e. Bagi siswa yang sudah mencocokkan sebelum mencapai waktu maksimum, maka diberikan poin.
- f. Apabila permainan sudah selesai satu sesi, maka akan dilakukan pengocokan kartu lagi supaya seluruh siswa memperoleh kartu yang tidak sama dengan kartu sebelumnya.
- g. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.

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

#### **2.1.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make a Match***

Kurniasih & Sani, (2014:144) mengemukakan beberapa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *make a match* sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran *make a match* antara lain:
  - a) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
  - b) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
  - c) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
  - d) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
  - e) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
  - f) Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh Siswa
2. Kekurangan model pembelajaran *make a match* antara lain:
  - a) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
  - b) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajarann.
  - c) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

- d) Pada kelas dengan murid yang banyak jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
- e) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas dikiri kanannya.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa model *make a match* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu dapat membuat suasana kelas menjadi interaktif dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan rasa kekeluargaan dan koperatif dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan kekurangan dari model *make a match* adalah harus diawasi dengan tegas dalam pelaksanaan dan waktunya karena dapat menimbulkan kegaduhan dan bising bagi kelas lainnya.

#### **2.1.2.6 Teori yang Mendasari model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match***

##### 1. Teori Konstruktivisme

Ahmad Susanto (2013:36), menjelaskan bagaimana teori konstruktivisme merupakan “suatu pendekatan yang dalam pembelajaran menerapkan pembelajaran koperatif secara intensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya”.

Teori Konstruktivisme merupakan teori yang mendasari proses belajar dalam diri siswa, dimana siswa harus berperan lebih aktif terhadap 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 sebab itu pemahaman yang ada dalam manusia senantiasa bersifat tentatif dan tidak lengkap, dan harus terus dilakukan suatu stimulus agar tetap menimbulkan pengalaman baru.

Secara fisiologis dalam Baharuddin (2015:77), “Belajar menurut teori konstruktivisme adalah “membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya, diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak semerta – mata”. Sehingga teori ini berpandangan bagaimana pengetahuan itu harus terus diasah dan terus diperbaharui. Pengetahuan bukan hanya seperangkat kata-kata,

fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Dapat dikatakan belajar terjadi hanya Ketika siswa dalam struktur kognitifnya mereka terlibat dalam pengalaman-pengalaman membangun skema secara mandiri dan mendiskusikannya terhadap teman kelasnya. 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 penuangan ide-ide yang ada dalam pemikiran.

Siswa dalam teori ini harus mampu memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, dalam suatu kelompok ataupun individu dengan mencoba memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha dengan susah payah dengan ide-ide. Rachmawati & Daryono (2015:153), berpandangan,

Konstruktivisme yang diterapkan dalam proses belajar-mengajar adalah pengetahuan dibangun oleh siswa, pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari pendidik ke siswa kecuali hanya dengan keaktifan murid itu sendiri, murid aktif mengkonstruksi secara terus menerus sehingga terjadi perubahan konsep ilmiah, menyediakan saran dan situasi agar proses konstruksi berjalan dengan lancar, mencari dan menilai pendapat siswa, dan menanggapi anggapan siswa apabila terjadi kekeliruan.

## 2. Teori Vygotsky

Teori Vygotsky merupakan suatu teori yang mengungkapkan adanya peran interaksi sosial bagi perkembangan belajar seseorang. Sejalan dengan hal ini Teori Vygotsky dalam Rachmawati (2015:75) yaitu “siswa membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan siswa itu sendiri melalui bahasa”. Lebih lanjut menurut Elliot (2003:52) “belajar melibatkan dua elemen penting yaitu pertama belajar secara biologi sebagai proses dasar, dan yang kedua proses secara psikososial sebagai proses yang lebih tinggi dan esensinya berkaitan dengan lingkungan sosial budaya”

Susanto (2013:97) menjelaskan bagaimana teori Vygotsky mempunyai dua implikasi terhadap pembelajaran yaitu.

Pertama dikehendakinya suasana kelas, berbentuk pembelajaran kooperatif antar siswa sehingga siswa dapat berinteraksi disekitar tugas-tugas yang sulit dan saling memunculkan strategi pemecahan masalah. Kedua dalam pembelajaran harus menekankan scaffolding sehingga siswa semakin lama semakin bertanggung jawab terhadap pembelajaran sendiri.

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

### 3. Teori Piaget

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. Sedangkan proses adaptasi dilakukan melalui dua kegiatan. Pertama, proses asimilasi yaitu dengan mengintegrasikan pengetahuan yang diterima. Kedua, mengubah struktur pengetahuan yang telah dimiliki dengan struktur pengetahuan baru sehingga terjadi keseimbangan (Baharudin dan Wahyuni, 2010:83).

Teori perkembangan kognitif Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Piaget tidak melihat perkembangan kognitif sebagai sesuatu yang dapat didefinisikan secara kuantitatif. Ia menyimpulkan bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif. 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). Sumbangan penting dari teori belajar Piaget dalam pembelajaran kooperatif adalah pada saat siswa mengkonstruksi pengetahuannya secara

individu dalam penyelesaian tugas–tugas individu dan secara kelompok saat siswa bekerja dalam kelompok.

Dari berapa pandangan ahli diatas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran Cooperative Learning tipe *make a match* dapat memabantu siswa untuk 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 kepala 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 pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi Pertumbuhan Ekonomi pada siswa kelas XI SMA Negeri 7 Tasikmalaya. Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini :

**Tabel 2.2**  
**Hasil Penelitian yang Relevan**

No	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Lovisia (2017). Sciene and Physicis Education Journal (SPEJ) Vol. 1, No. 1 pp	Penerapan Model <i>Make A Match</i> Pada Pembelajaran Fisika Kelas X SMA Negeri 2 Kota Lubuklinggau.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Lubuklinggau secara signifikan tuntas. Walaupun masid ada 12 orang siswa (27%) yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal peningkatan. Berdasarkan analisis statistic terbukti bahwa pembelajaran <i>make a match</i> dapat mencapai tingkat ketuntasan hasil belajar siswa.
2	Homroul, Brillian (2021).	Analisis Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> terhadap Hasil	Model pembelajaran <i>Make a Match</i> mampu menambah pemahaman, mampu menjadikan



	Journal Pendidikan Adminitrasi Perkantoran (JPAP) Vol. 9, No.2 pp	Belajar Siswa	suasana belajar menyenangkan, aktif pada saat mengikuti pembelajaran. Sehingga model pembelajaran <i>make a match</i> dapat meningkatkan hasil belajar pada materi kearsipan KD 3.3 mengenai peralatan kearsipan.
3	Christi (2019). Jornal Pendidikan dan Ekonomi, Vol. 8, No. 3 pp	Penerapan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Depok Sleman Tahun Ajaran 2018/2019	Penerapann model pembelajaran <i>make a match</i> pada mata pelajaran ekonomi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan presentase rata-rata keaktifan meningkat sebesar 15,22 %, Sedangkan pada motivasi belajar meningkat sebesar 10,32%. Dan pada hasil belajar meningkat sebesar 10,38 % serta ketuntasan belajar meningkat 42% pada XI IPS di SMA Negeri 1 Depok Sleman Tahun Ajaran 2018/2019.
4	Harizon, Haryanto, dan Anisah (2016), Journal Indonesia Cosial Intelegen Chem Vol. 8, No. 2 pp	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit Di SMA Negeri 2 PGRI Di Kota Jambi	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i> terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata niali tes akhir kemampuan (posttest) hasil belajar siswa yang diperoleh siswa di kelas eksperimen adalah 82,02 sementara di kelas control 65,41. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran koopearif tipe <i>Make A Match</i> terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit di kelas X SMA PGRI 2 Kota Jambi. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan terpenuhi.
5	Sri Wahyuni (2016), Journal Of Economic	Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi	Untuk Siklus belajar siswa dari siklus 1 sampe siklus III mengalami peningkatkan dilihat dari nilai rata-rata pada siklus I

	and Economic Education Vol. 5, No. 1 pp	di SMAN 14 Padang	sebesar 65,06 siklus II mengalami peningkatan sebesar 70,10 sedang pada siklus III juga mengalami peningkatan sebesar 79,50 telah memenuhi Kriteria ketuntasan mata pelajaran ekonomi kelas X.
6	Irma, Utami, Isnaeni (2013), Unnes Journal of Biology Education Vol. 1, No. 3 pp	Penggunaan Model <i>Cooperative Learning Type Make A Match</i> Terhadap Hasil Belajar Sistem Gerak Pada SMA Negeri 1 Ambawa kelas XI.	Penggunaan model pembelajaran <i>cooperative learning tipe make a match</i> yang dilengkapi dengan media <i>evidence card</i> berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Ambawa kelas XI semester gasal materi <i>system gerak manusia</i> . Ada beberapa saran yang dapat diberikan, antara lain, penggunaan model pembelajaran <i>cooperative learning type make a match</i> yang dilengkapi dengan media <i>evidence card</i> dapat dipertimbangkan sebagai alternatif model pembelajaran dan <i>system penilaian</i> yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran biologi.

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 dilakukan oleh penelitian terdahulu tersebut terdapat beberapa perbedaan dalam model penelitian. Model penelitian terdahulu ada yang menggunakan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Studi Komparatif namun pada penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Perbedaan lain juga terdapat pada subjek dimana penelitian dengan subjek penelitian yaitu kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 dengan materi yang juga berbeda dengan penelitian terdahulu. Sedangkan peneliti terdahulu berbeda subjek dan juga tempat penelitian dengan subjek yang setara pada jenjang sekolah menengah pertama dan sekolah menengah ke atas.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir merupakan suatu gambaran konsep variabel yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2017:60) “kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dari hal ini kerangka berpikir merupakan dasar untuk membangun hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat yang dijelaskan didalam teori.

Belajar merupakan suatu proses perubahan yang dilakukan oleh individu melalui pengalamannya. Setelah melalui proses belajar maka akan ada *output* nya yaitu berupa hasil belajar, hasil belajar itu sendiri dapat mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Pada penelitian ini yang digunakan adalah ranah kognitif saja. Tingkatan hasil belajar kognitif terdiri dari: mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasi (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), mencipta (C6). Sebagaimana dijelaskan pada teori belajar Vygotsky dalam Rusman (2017: 347) yaitu “dalam upaya mendapatkan pemahaman, individu berusaha mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan awala yang dimiliki sebelumnya kemudian membangun pengertian baru”. Vygotsky meyakini bahwa interaksi sosial dengan teman lain memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual peserta didik.

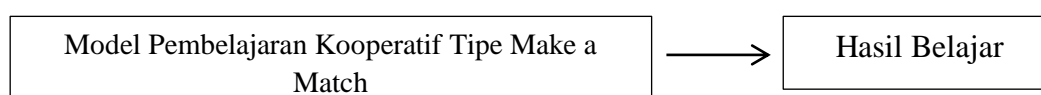
Teori ini menekankan adanya kaitan dalam model *Cooperative learning tipe make a match* dalam hal didasari pada premis pengetahuan Vygotsky dalam Johnson (2015: 24) yang mengatakan bahwa “pengetahuan itu bersifat sosial, dan dikonstruksikan dari berbagai usaha kooperatif untuk belajar, memahami, dan menyelesaikan masalah. Para anggota kelompok saling bertukar informasi dan pemahaman, menemukan titik kelemahan dari strategi masing-masing, saling mengkoreksi, dan menyesuaikan pemahaman mereka dengan berdasarkan pada pemahaman satu sama lain

Hasil belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau kecakapan, dari hasil belajar ini dapat dilihat sejauh mana perubahan itu dapat dicapai atau dalam kata lain berhasil atau tidaknya

proses stimulus yang diberikan. Untuk membangun rangkaian keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dan nantinya mendapatkan hasil belajar yang baik, diperlukan hubungan yang dapat merangkai kedua hal tersebut. Hal ini dilakukan agar respon tersebut berjalan dengan baik, maka diperlukan suatu stimulus yang harus dipakai. Stimulus yang dimaksud merupakan penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran yang baik harus dapat membangunkan pengetahuan siswa dan harus menekankan pada keaktifan siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar.

Banyak sekali jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dan divariasikan dalam proses belajar mengajar. Salah satu model yang diharapkan tidak hanya mementingkan siswanya sekedar mengerti tetapi juga paham terhadap materi adalah model *make a match*. Ketika model *make a match* digunakan dalam proses pembelajaran maka penekanannya harus pada siswa yang mempelajarinya, bukan hanya pada belajar untuk memecahkan suatu masalah. Hal ini sangat penting karena jika hanya mengajar kepada siswa sebatas terpecahkannya masalah tanpa memperhatikan paham tidaknya siswa terhadap materi yang diajarkan maka mereka hanya mempelajari sedikit pengetahuan atau sekedar tahu langkah yang harus diikuti untuk memecahkan masalah tertentu. Model *make a match* dapat mempengaruhi hasil belajar karena dalam metode ini siswa dituntut untuk belajar aktif berfikir ilmiah dan mandiri untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, sesuai dengan tujuan sekolah.

Penggunaan model pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Cooperative learning tipe make a* dalam penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teori yang melandasi penelitian ini adalah teori Konstruktivisme yang Berdasarkan Paparan tersebut, dalam penelitian ini hubungan antar variable penelitian digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.1**  
**Kerangka Berpikir**

## 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:**

- a.  $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model *cooperative learning tipe make a match* terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen.  
 $H_a$  : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model *cooperative learning tipe make a match* terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen.
- b.  $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model *konvensional* terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol.  
 $H_a$  : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol.
- c.  $H_0$  : Tidak 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 sebelum dan sesudah perlakuan.  
 $H_a$  : 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 sebelum dan sesudah perlakuan.