

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar (dalam Bentriska & Suprijono, 2022, hlm.168). pengertian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar berkaitan dengan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui suatu proses pembelajaran. Kemampuan tersebut tidak muncul dengan sendirinya, tetapi berkmebnag melalui pengalaman belajar yang dialami peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

sementara itu, Dukalang dan Sudirman (2024, hlm. 42) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik setelah melalui proses pembrejaraan yang dapat diukur dalam bentuk skor atau nilai dari hasil penilaian yang dilakukan guru maupun nilai rapor yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Pendapat ini menegaskan bahwa hasil belajar tidak hanya dipahami sebagai perubahan kemampuan secara abstrak, tetapi juga dapat dilihat melalui bentuk yang lebih nyata, seperti nilai, skor, atau bentuk evaluasi lain yang digunakan untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Pendapat lain dikemukakan oleh Surakhmad yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh individu setelah mengikuti proses pembelajaran, yang berupa kemampuan pengetahuan dan keterampilan (Mulia et al., 2021, hlm. 142). Berdasarkan pendapat tersebut, hasil belajar tidak hanya berhubungan dengan aspek kognitif, tetapi juga berkaitan dengan perubahan pada diri peserta didik secara lebih luas. Dengan demikian, hasil belajar dapat mencerminkan perkembangan peserta didik dalam berbagai aspek sebagai akibat dari proses belajar yang telah dijalani.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam bentuk perubahan kemampuan, penguasaan pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan perilaku. Hasil belajar juga dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi yang dilakukan untuk melihat tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran.

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Berikut faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar menurut Dalyono (P. Minat et al., 2023) dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal (berasal dari dalam diri peserta didik)

a) Kesehatan

Kondisi kesehatan fisik dan mental sangat mempengaruhi semangat belajar. Jika kesehatan terganggu, baik jasmani maupun rohani, kemampuan peserta didik untuk fokus dalam belajar dapat menurun.

b) Intelegensi dan Bakat

Peserta didik dengan intelegensi tinggi cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran. Bakat juga mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menguasai suatu bidang.

c) Minat dan Motivasi

Minat yang tinggi terhadap pelajaran akan menghasilkan semangat belajar yang lebih besar. Motivasi yang kuat juga mempengaruhi kesungguhan peserta didik dalam belajar.

2) Faktor Eksternal (berasal dari luar diri peserta didik)

a) Keluarga

Dukungan keluarga, baik berupa dorongan moral maupun fasilitas belajar, sangat membantu pencapaian hasil belajar yang optimal.

b) Sekolah

Lingkungan sekolah termasuk kualitas pengajaran dan fasilitas pembelajaran, juga berpengaruh. Guru yang inovatif dan metode

pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

c) Masyarakat dan Lingkungan Sekitar

Faktor lingkungan sosial, seperti teman sebaya dan lingkungan fisik, turut memengaruhi konsentrasi dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti intelegensi, bakat, minat, dan motivasi. Faktor-faktor tersebut dapat dibangun dengan menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan, dalam hal ini, pendidik memiliki peran untuk menciptakan proses pembelajaran tersebut dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan membangun keterlibatan aktif peserta didik.

Selain itu, terdapat faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti dukungan dari keluarga, lingkungan sekolah, serta teman sebaya. Lingkungan kelas yang nyaman dan terbuka juga dapat membantu peserta didik lebih mudah menghadapi kesulitan belajar. Saat suasananya mendukung dan komunikatif, peserta didik akan lebih berani mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif, sehingga pemahaman peserta didik meningkat dan hasil belajar dapat lebih optimal.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dilihat melalui beberapa ranah kemampuan. Bloom (1956, hlm. 7) membaginya ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan. Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, minat, serta apresiasi peserta didik. Adapun ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik atau kemampuan melakukan suatu tindakan secara terkoordinasi.

Dalam penelitian ini, peneliti memusatkan pengukuran hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah ini dipilih karena berkaitan langsung dengan kemampuan peserta didik dalam memahami informasi, mengelola pengetahuan, dan mengembangkan kemampuan mentalnya. Kemudian, Bloom membagi ranah kognitif ke dalam 6 tingkatan dan dibagi lagi menjadi dua bagian. Bagian pertama

berupa pengetahuan (kategori 1) dan bagian kedua berupa kemampuan dan keterampilan intelektual (kategori 2-6),

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Tingkat pengetahuan menunjukkan kemampuan peserta didik dalam mengenali, menyebutkan kembali, dan mengingat informasi yang telah dipelajari. Informasi tersebut dapat berupa istilah, fakta, konsep, urutan, maupun prinsip dasar. Pada tahap ini, peserta didik belum dituntut untuk mengolah informasi secara mendalam, tetapi lebih pada kemampuan mengingat kembali materi yang telah diterima.

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Tingkat pemahaman menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menangkap makna dari materi yang dipelajari. Peserta didik pada tahap ini tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mampu menjelaskan kembali dengan bahasanya sendiri, menafsirkan isi materi, atau memahami hubungan antarkonsep yang dipelajari.

3) Aplikasi (*Application*)

Pada tahap aplikasi, peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menggunakan konsep, aturan, atau prosedur yang telah dipelajari dalam situasi tertentu. Kemampuan ini terlihat ketika peserta didik dapat menerapkan pengetahuan untuk memecahkan persoalan atau menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

4) Analisis (*Analysis*)

Pada tingkat analisis, peserta didik telah mampu menelaah informasi secara lebih mendalam dengan memisahkan suatu materi ke dalam unsur-unsur yang lebih rinci. Melalui kemampuan ini, peserta didik dapat melihat hubungan antarbagiannya, mengenali pola, serta menentukan sebab dan akibat dari suatu permasalahan.

5) Sintesis (*Syntesis*)

Pada tingkat sintesis, peserta didik mampu menggabungkan berbagai unsur informasi menjadi satu bentuk pemahaman atau gagasan yang baru. Kemampuan ini terlihat ketika peserta didik dapat menyusun pola, merancang

pemecahan masalah, atau menghasilkan ide berdasarkan informasi yang telah dipelajari sebelumnya.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Tingkat evaluasi menunjukkan kemampuan peserta didik dalam memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap suatu gagasan, metode, atau hasil kerja berdasarkan kriteria tertentu. Pada tahap ini, peserta didik tidak hanya memahami dan mengolah informasi, tetapi juga mampu menentukan nilai atau kelayakan dari sesuatu secara rasional.

2.1.2 Model pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan kerja sama antar peserta didik sebagai unsur utama dalam proses belajar. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Slavin (dalam Afif et al., 2025, hlm. 14-20) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari berbagai tingkat prestasi, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu, satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Berdasarkan hal tersebut, para peserta didik diharapkan saling membantu, berdiskusi, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan dan pemahaman peserta didik.

Menurut Eggen and Kuchak, Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menempatkan kerja sama antar peserta didik sebagai unsur utama dalam mencapai tujuan belajar (dalam Harefa et al., 2022, hlm. 327). Melalui pembelajaran kooperatif, peserta didik tidak belajar secara individual, melainkan saling membantu dalam memahami materi, bertukar pendapat, serta memberi tanggapan. Sejalan dengan hal tersebut, (Alwi et al., 2023, hlm.2) menyatakan bahwa model ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal diatas, model pembelajaran kooperatif dapat difahami sebagai pendekatan belajar yang dilakukan melalui kerja sama dalam kelompok kecil yang anggotanya dibentuk secara beragam. Melalui interaksi tersebut, peserta

didik diharapkan dapat saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama.

2.1.3 Model Pembelajaran *Make A Match*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Model ini diimplementasikan melalui kegiatan mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban sesuai dengan konsep yang diajarkan (Prayoga et al., 2023, hlm. 161-162). Kegiatan tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih hidup karena peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran berlangsung.

Menurut (Wakhidin, 2020, hlm. 3) Model *Make A Match* merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif mencari pasangan sambil mempelajari materi dalam suasana yang menyenangkan. Pendapat serupa disampaikan oleh Huda (2015, hlm. 251-252) yang menyatakan bahwa model ini dilakukan dengan kegiatan mencari pasangan kartu sambil memahami konsep atau topik yang sedang dipelajari.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif yang menerapkan cara belajar peserta didik dengan mengorganisasikan peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal dan mencocokkan kartunya.

2.1.3.2 Langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Huda (Rahmayanti & Koeswanti, 2025, hlm. 210-211), pelaksanaan model pembelajaran *make a match* dilakukan melalui beberapa tahap, diantaranya:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi di rumah
- 2) Peserta didik dibagi ke dalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kelompok diminta untuk berhadap-hadapan

- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B
- 4) Guru menyampaikan kepada peserta didik mengenai pelaksanaan kegiatannya yaitu peserta didik harus mencari atau mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lainnya sesuai dengan waktu yang ditentukan
- 5) Guru meminta semua kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Apabila semua kelompok sudah menemukan pasangannya, peserta didik diharap untuk melapor kepada guru.
- 6) Guru memberitahu kepada peserta didik jika waktu sudah habis
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi, dan pasangan lainnya memperhatikan serta memberikan tanggapan apakah kartu pasangan yang presentasi tersebut sudah cocok atau belum
- 8) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Berdasarkan langkah-langkah pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki alur kegiatan belajar yang aktif dan terstruktur. Kegiatan belajar dimulai dengan guru menyampaikan materi kepada peserta didik, kemudian guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok dimana masing-masing kelompok dibagi kartu jawaban dan kartu soal, kemudian kelompok soal harus mencari dan mencocokkan kelompok yang memiliki jawaban yang sesuai dengan soal di kartu yang didapatkan begitupun sebaliknya. Selanjutnya, masing-masing kelompok mempresentasikan kecocokan kartu yang didapatkan.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Make A Match*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri, sehingga penerapannya juga disertai kelebihan dan keterbatasan. Hal yang sama berlaku pada model pembelajaran *make a match*, yang memiliki sejumlah keunggulan dalam mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

1) Kelebihan

Beberapa kelebihan model pembelajaran *make a match* antara lain sebagai berikut:

- a) Model ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar, baik dalam berpikir maupun dalam keterlibatan fisik selama pembelajaran berlangsung (Rahmayanti & Koeswanti, 2025, hlm. 211)
- b) Penggunaan model *Make A Match* membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik sekaligus meningkatkan dorongan untuk belajar (Rahmayanti & Koeswanti, 2025, hlm. 211)
- c) Model ini juga dapat melatih kepercayaan diri peserta didik, terutama ketika mereka diminta menyampaikan hasil kerja atau tampil di depan kelas (Rahmayanti & Koeswanti, 2025, hlm. 211)
- d) *Make A Match* berpotensi membiasakan peserta didik untuk lebih disiplin, termasuk dalam memanfaatkan waktu belajar dengan baik (Rahmayanti & Koeswanti, 2025, hlm. 211)
- e) Meningkatkan kerja sama tim dengan interaksi kelompok yang dapat menjadikan suasana belajar yang nyaman, sehingga peserta didik lebih mudah mengikuti proses pembelajaran (Hikmawati et al., 2025).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat dipahami sebagai model yang mampu mendorong keaktifan peserta didik, membantu pemahaman materi, serta menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu, model ini juga memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kedisiplinan, kepercayaan diri, dan kemampuan bekerja sama selama proses pembelajaran.

2) Kekurangan

Adapun beberapa kekurangan yang juga dimiliki oleh model pembelajaran *make a match*, diantaranya:

- a) Membutuhkan pengarahan lebih dari guru dalam melaksanakan pembelajaran (Rahmayanti & Koeswanti, 2025, hlm. 210)
- b) Diperlukan strategi manajemen waktu selama kegiatan pembelajaran (Ulfah, 2024, hlm. 266).

Berdasarkan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang telah dipaparkan diatas, maka dalam penerapannya pendidik harus lebih memberikan arahan yang jelas dalam pelaksanaan pembelajaran dan mengatur waktu selama kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

2.1.4 Media *Puzzle*

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran *Puzzle*

Menurut (Pribadi, 2017, hlm. 13) Media merupakan sebuah perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*. Dalam proses pembelajaran, media memiliki peranan yang penting karena media ini merupakan sebuah perantara yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan materi yang disampaikan dapat dengan mudah difahami oleh peserta didik. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, diperlukan perantara untuk mendukung guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi pelajaran agar dapat merangsang perhatian, minat, dan kemampuan berpikir peserta didik (Azizah et al., 2023, hlm. 2). Hamid menambahkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dan dapat merangsang pikiran, perasaan maupun kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar dengan baik.

Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti ‘teka-teki’ atau ‘bongkar pasang’, dengan kata lain media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang (Rosdijati, 2012, hlm 34). Sobachman (dalam Neteria et al., 2020, hlm. 86) menjelaskan permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreatifitas, keterampilan dan tingkat konsentrasi.

Media *puzzle* adalah media pembelajaran yang cara bermainnya dengan menyatukan kembali potongan-potongan gambar menjadi satu gambar utuh (Setiawati et al., 2024, hlm. 60). Berdasarkan hal tersebut, *puzzle* ini merupakan

permainan yang mengajak peserta didik untuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh. Melalui kegiatan ini, peserta didik dilatih untuk berfikir logis dan menggunakan kemampuan visualnya secara aktif.

2.1.4.2 Kelebihan Dan Kekurangan Media *Puzzle*

1) Kelebihan

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, berikut beberapa kelebihan dari media *puzzle* diantaranya:

- a. Media *puzzle* dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir dan mampu melatih kesabaran peserta didik (Fadhilah et al., 2024, hlm. 55)
- b. Dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan interaksi sehingga suasana kelas menjadi lebih menyenangkan (Fransiska, 2021, hlm. 40)
- c. Media *puzzle* menggunakan gambar sehingga peserta didik dapat melihat objek dengan lebih jelas dan nyata (Leksono et al., 2025, hlm. 9)
- d. Gambar pada media *puzzle* mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan kelas (Leksono et al., 2025, hlm. 9)
- e. Gambar-gambar yang digunakan dalam media *puzzle* dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik (Leksono et al., 2025, hlm. 9).

Berdasarkan kelebihan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir, melatih kesabaran, meningkatkan interaksi sesama peserta didik, gambar-gambar pada *puzzle* juga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami objek secara jelas, serta dapat menarik perhatian sehingga minat belajar peserta didik meningkat.

2) Kekurangan

Berikut kekurangan dari media *puzzle*, diantaranya:

- a. Membutuhkan waktu belajar yang lebih banyak (Fadhilah et al., 2024, hlm. 55)
- b. Memerlukan kreativitas dalam desain gambar yang menarik (Leksono et al., 2025, hlm. 9).

Dari beberapa kekurangan media *puzzle* di atas, pendidik harus mampu mengatur waktu serta menentukan desain yang kreatif dan menarik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Pada bagian ini menguraikan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian, yang bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (MAM) yang didukung media *puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

No	Identitas Jurnal	Metode	Hasil
1.	<i>Puzzle</i> Fisika Berbasis <i>make a match</i> : Pengembangan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI	Penelitian pengembangan (R&D) dengan model Borg & Gall, metode validasi ahli, instrumen tes <i>essai</i> , dan angket	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dinilai sangat layak digunakan, serta hasil belajar meningkat secara signifikan dengan skor <i>N-Gain</i> sebesar 0,72.
2.	Model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> berbantuan media <i>wordwall</i> terhadap hasil belajar akuntansi	Peneiitian tindakan kelas (PTK) dua siklus, dengan instrumen tes hasil belajar dan lembar observasi keterlibatan mahasiswa	Ketuntasan belajar meningkat dari 38% menjadi 71% pada siklus I dan 82% pada siklus II. Nilai rata-rata meningkat dari 69,38 menjadi 82,3.
3.	Pengaruh penggunaan <i>make a match</i> terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 21 Palembang	<i>True experiment</i> , dengan <i>posttest only control design</i>	Hasil uji t menunjukkan nilai thitung = 7,893 > ttabel = 1,679, sehingga terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

4.	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, dengan instrumen observasi, tes, dan wawancara	Persentase siswa yang mencapai KKM meningkat dari 53,33% pada siklus I menjadi 76,67% pada siklus II.
5.	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, dengan instrumen tes hasil belajar dan skala sikap	Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa dari mulai pra siklus hingga siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 41,4 (prasiklus) menjadi 67 (siklus I) dan 81,5 (siklus II).
6.	<i>Cooperative Learning Model Make a Match Type Assistance in Crossword Puzzle Games Improves Citizenship Learning Outcomes</i>	<i>Quasi experiment</i> dengan observasi siswa	Terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan, Nilai rata-rata pretest meningkat dari 45 menjadi 75 pada posttest dengan nilai N-Gain 0,52 (kategori sedang).
7.	Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, dengan instrumen observasi, tes dan dokumentasi	Ketuntasan belajar meningkat dari 45,4% (prasiklus) menjadi 77,2% (siklus I) dan 86,3% (siklus II).

Berdasarkan penelitian diatas, dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memiliki kecenderungan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai variabel bebas dan hasil belajar peserta didik sebagai variabel terikat.

Adapun perbedaannya terletak pada metode, subjek, dan konteks penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Pre-Test Post-Test Non-Equivalent Control Group Design*, sehingga pengaruh perlakuan dapat dibandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SMA, sedangkan beberapa penelitian terdahulu lebih banyak dilakukan pada jenjang SD dan SMP. Perbedaan lainnya juga terlihat pada mata pelajaran yang diteliti. Jika penelitian sebelumnya umumnya diterapkan pada mata pelajaran IPA, matematika, PPKn, dan fisika, maka penelitian ini memfokuskan penerapan model *Make A Match* pada mata pelajaran ekonomi.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka Konseptual atau Kerangka berpikir adalah serangkaian alur berpikir yang logis dalam menyusun hubungan antar variabel yang akan diteliti, sehingga memberikan gambaran tentang arah dan tujuan penelitian (Sugiyono, 2020, hlm. 60). Kerangka berpikir merupakan pengoperasian dari konsep-konsep yang berhubungan dengan variabel-variabel dalam penelitian, yang nantinya akan diuji untuk menemukan korelasi atau pengaruh tertentu. Dalam konteks ini, kerangka berpikir dibangun atas dasar konsep-konsep besar yang telah dirumuskan dalam grand teori, sehingga grand teori memberikan landasan teoretis yang membimbing arah pengujian hubungan antar variabel tersebut.

Penelitian ini didasari oleh teori konstruktivisme, konstruktivisme merupakan sebuah teori yang menjelaskan bahwa peserta didik dapat membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Menurut Vygotsky (Isti'adah, 2020, hlm. 11), proses belajar terjadi ketika seorang peserta didik berinteraksi dengan teman sebaya atau orang lain yang lebih berpengalaman.

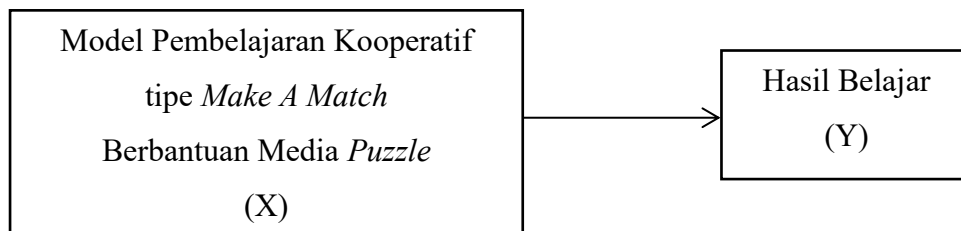
Vygotsky juga membuat konsep *Zone Of Proximal Development (ZPD)* dimana peserta didik dapat memahami hal-hal yang lebih kompleks jika mereka mendapatkan bantuan dari pihak yang lebih kompeten.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model yang menekankan aktivitas kerja sama dan interaksi antar peserta didik. Pada model ini, peserta didik bekerja sama mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban yang sesuai, sehingga mereka dituntut aktif membaca, memahami, berdiskusi, berinteraksi, dan saling membantu. Model pembelajaran *make a match* ini menunjukkan adanya interaksi sosial dengan peserta didik sebagai teman sebayanya dan memiliki pengalaman secara langsung melalui proses belajar yang memungkinkan peserta didik dapat membangun pemahaman konsep secara bersama-sama. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme vygotsky yang memandang pembelajaran sebagai proses sosial yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Selain model pembelajaran, penelitian ini juga menggunakan media *puzzle* sebagai alat bantu atau sarana pendukung pembelajaran. dalam penggunaan media *puzzle*, peserta didik menyusun potongan gambar hingga membentuk kartu soal dan kartu jawaban yang digunakan dalam model *make a match*. Kegiatan tersebut memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga membantu memahami konsep ekonomi secara lebih konkret, serta memperkuat pemahaman terhadap materi. Dengan demikian, media *puzzle* dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik yang mana hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Melalui penerapan model *Make A Match* yang didukung oleh media *puzzle*, proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Model *make a match* mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam interaksi sosial dan kerja sama kelompok, sementara media *puzzle* memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas fisik dan visual. Kolaborasi antara model pembelajaran dan media tersebut dapat memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman konsep secara lebih optimal dibarengi dengan

meningkatnya keterlibatan, motivasi belajar serta pemahaman materi, penerapan model pembelajaran *make a match* dan media *puzzle* ini pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2020, hlm. 64), Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta- fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu:

- 1) H0: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Make A Match* dengan Berbantuan Media *Puzzle* sebelum dan sesudah perlakuan
 H1: Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Make A Match* dengan Berbantuan Media *Puzzle* sebelum dan sesudah perlakuan
- 2) H0: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional sebelum dan sesudah perlakuan
 H1: Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional sebelum dan sesudah perlakuan

- 3) H0: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *puzzle* dan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan
- H1: Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *puzzle* dan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.