



**KEEFEKTIFAN MODEL *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI
PENGARUH PERUBAHAN LINGKUNGAN FISIK
KELAS IV SDN GUGUS DR. SOETOMO BATANG**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UNNES
oleh
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Eftiane Festi Cita

NIM 1401412125

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar hasil karya peneliti, bukan jiplakan karya tulis orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Semarang, Agustus 2016



Eftiane Festi Cita

NIM 1401412125

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Pengaruh Perubahan Lingkungan Fisik Kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 3 Agustus 2016

Dosen Pembimbing I



Sutji Wardhayani S.Pd., M.Kes
NIP. 19520221 197903 2 001

Dosen Pembimbing II



Drs. Jairo, M.Pd.
NIP 19540815 198003 1 004

Mengetahui

PGSD FIP UNNES



Isk Ansori, M.Pd.

NIP. 19600820 198703 1 003

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Pengaruh Perubahan Lingkungan Fisik Kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang” telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 16 Agustus 2016

Panitia Ujian Skripsi

Ketua



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP 195604271986031001

Sekretaris,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji,

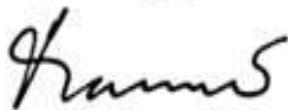
UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Drs. H.A. Zaenal Abidin, M.Pd.

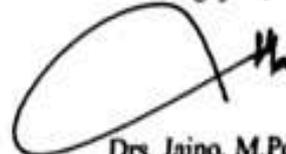
NIP.19560512 198203 1 003

Penguji I



Sutji Wardhayani, S.Pd., M.Kes
NIP. 19520221 197903 2 001

Penguji II,



Drs. Jairo, M.Pd.
NIP. 19540815 198003 1 004

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Mencari ilmu itu adalah wajib bagi setiap muslim laki- laki maupun muslim perempuan”. (HR. Ibnu Abdil Barr)

“Barang siapa yang keluar untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang”. (HR. Turmudzi)



PERSEMBAHAN

Untuk Ibu, dan Bapak yang selalu mendoakan,
mendukung, dan memotivasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Pengaruh Perubahan Lingkungan Fisik Kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang”. Dalam melaksanakan kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, dukungan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Fathur Rahman, M.Si. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan studi kepada penulis di UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin, rekomendasi penelitian, dan persetujuan pengesahan skripsi ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Ketua jurusan PGSD UNNES yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Drs. H. A. Zaenal Abidin M.Pd. Dosen penguji utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Sutji Wardhayani S.Pd.,M.Kes. Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
6. Drs. Jaino M.Pd. Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
7. Asim, S.Pd. Kepala SDN Wonobodro 01 yang telah memberikan izin penelitian.
8. Slamet Wahyudi, S.Pd.SD. Kepala SDN Bawang yang telah memberikan izin penelitian.
9. Tarmono, S.Pd. Guru kelas IV SDN Wonobodro 01 yang telah membantu penulis melaksanakan penelitian.
10. Sri Rahayu, S.Pd. Guru kelas IV SDN Bawang yang telah membantu penulis melaksanakan penelitian.

11. Seluruh guru dan karyawan serta siswa SDN Wonobodro 01 dan SDN Bawang yang telah membantu penulis melaksanakan penelitian.
12. Teman-teman seperjuangan, mahasiswa PGSD UNNES angkatan 2012.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.



Semarang, Agustus 2016

Penulis

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Cita, Eftiane Festi. 2016. Keefektifan Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Pengaruh Perubahan Lingkungan Fisik Kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing (1) Sutji Wardhayani, S.Pd.,M.Kes. dan Pembimbing (2) Drs. Jairo, M.Pd.

Pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang cenderung memaksimalkan peran guru dan meminimalkan peran siswa. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa bosan dan kurang tertarik, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal. Pembelajaran dengan model *make a match* melibatkan siswa sepenuhnya karena guru di sini berlaku sebagai pembimbing jalannya diskusi dalam mencocokkan jawaban siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah model pembelajaran *Make A Match* lebih efektif terhadap hasil belajar IPA materi Pengaruh Perubahan Lingkungan Fisik pada siswa kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPA materi Pengaruh Perubahan Lingkungan Fisik pada siswa kelas IV SDN gugus Dr. Soetomo Batang.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Quasi-Experimental Research* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang. Penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*, SDN Wonobodro 01 sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan SDN Bawang sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan terikat, variabel bebasnya adalah model *make a match*, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPA materi pengaruh perubahan lingkungan fisik. Teknik pengumpulan data hasil belajar menggunakan tes pilihan ganda dan dianalisis dengan uji gain dan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *make a match* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang pada mata pelajaran IPA. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 88,53 dan kelas kontrol sebesar 74,54. Hal ini menunjukkan skor gain kelas eksperimen sebesar 0,76 (tinggi) sedangkan kelas kontrol sebesar 0,45 (sedang). Hasil uji t menunjukkan nilai thitung > ttabel yaitu nilai thitung =2,577 dan nilai ttabel =1,675, maka 2,577 > 1,675. Nilai signifikansi bernilai < 0,05 yaitu sebesar 0,013. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan, bahwa penerapan model *make a match* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Guru diharapkan menerapkan model kooperatif teknik *make a match* sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif.

Kata Kunci: keefektifan, model *make a match*, hasil belajar

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERNYATAAN | ii |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | iii |
| PENGESAHAN KELULUSAN | iv |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| PRAKATA | vi |
| ABSTRAK | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR DIAGRAM | xiv |
| DAFTAR BAGAN | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 12 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 12 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 12 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| 2.1 Kajian Teori | 15 |
| 2.1.1 Hakikat Belajar | 15 |
| 2.1.2 Hakikat Pembelajaran | 21 |
| 2.1.3 Hasil Belajar | 23 |
| 2.1.4 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) | 25 |
| 2.1.5 Pembelajaran IPA di SD | 28 |
| 2.1.6 Model Pembelajaran | 31 |
| 2.1.7 Model Pembelajaran Kooperatif | 33 |
| 2.1.8 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> | 36 |
| 2.1.9 Ceramah Variasi | 42 |

| | |
|--|----|
| 2.1.10 Teori Belajar yang Mendukung | 46 |
| 2.1.11 Materi Pengaruh Perubahan Lingkungan Fisik..... | 50 |
| 2.2 Kajian Empiris | 53 |
| 2.3 Kerangka Berpikir | 58 |
| 2.4 Hipotesis Penelitian..... | 59 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| 3.1 Jenis dan Desain Penelitian | 61 |
| 3.1.1 Jenis Penelitian | 61 |
| 3.1.2 Desain Penelitian | 62 |
| 3.2 Prosedur Penelitian | 63 |
| 3.3 Subyek, lokasi, dan waktu penelitian | 65 |
| 3.3.1 Subyek penelitian | 65 |
| 3.3.2 Lokasi penelitian | 66 |
| 3.3.3 Waktu penelitian | 66 |
| 3.4 Populasi dan Sampel Penelitian | 66 |
| 3.4.1 Populasi | 67 |
| 3.4.2 Sampel | 67 |
| 3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional | 68 |
| 3.5.1 Variabel Penelitian | 69 |
| 3.5.2 Definisi Operasional..... | 70 |
| 3.6 Teknik Pengumpulan Data | 71 |
| 3.6.1 Tes | 71 |
| 3.6.2 Wawancara..... | 72 |
| 3.6.3 Observasi | 72 |
| 3.6.4 Catatan Lapangan..... | 73 |
| 3.6.5 Dokumentasi | 73 |
| 3.7 Uji Coba Instrumen Penelitian | 74 |
| 3.7.1 Validitas | 75 |
| 3.7.2 Reliabilitas | 78 |
| 3.7.3 Taraf Kesukaran Soal | 79 |
| 3.7.4 Daya Pembeda Butir Soal | 80 |

| | |
|---|-----|
| 3.8 Analisis Data | 81 |
| 3.8.1 Analisis Data Awal | 81 |
| 3.8.1.1 Uji Normalitas | 81 |
| 3.8.1.2 Uji Homogenitas | 82 |
| 3.8.2 Analisis Data Akhir | 83 |
| 3.8.2.1 Uji Normalitas | 83 |
| 3.8.2.2 Uji Homogenitas | 83 |
| 3.8.2.3 Uji Hipotesis | 84 |
| 3.8.2.4 Uji Gain | 86 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | |
| 4.1 Hasil Penelitian | 87 |
| 4.1.1 Gambaran Subjek Penelitian..... | 87 |
| 4.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran..... | 88 |
| 4.1.3 Analisis Instrumen Penelitian | 94 |
| 4.1.3.1 Uji Validitas..... | 94 |
| 4.1.3.2 Uji Reliabilitas | 96 |
| 4.1.3.3 Taraf Kesukaran..... | 97 |
| 4.1.3.4 Daya Pembeda..... | 99 |
| 4.1.4 Analisis Data Awal | 101 |
| 4.1.4.1 Uji Normalitas | 101 |
| 4.1.4.2 Uji Homogenitas | 102 |
| 4.1.5 Analisis Data Akhir..... | 103 |
| 4.1.5.1 Analisis Data <i>Pretest</i> | 103 |
| 4.1.5.2 Analisis Data <i>Posttest</i> | 107 |
| 4.1.5.3 Analisis Uji Gain | 111 |
| 4.2 Pembahasan | 113 |
| 4.2.1 Pemaknaan Temuan | 113 |
| 4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian | 124 |
| 4.2.2.1 Implikasi Teoritis | 124 |
| 4.2.2.2 Implikasi Praktis | 124 |
| 4.2.2.3 Implikasi Pedagogis | 125 |

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan 126

5.2 Saran 127

DAFTAR PUSTAKA 129

LAMPIRAN 134



DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel | |
| 3.1 Populasi Siswa Kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo | 67 |
| 3.2 Definisi Operasional..... | 70 |
| 3.3 Kriteria Skor Gain..... | 86 |
| 4.1 Data Subjek Penelitian | 88 |
| 4.2 Jadwal Kegiatan Penelitian..... | 89 |
| 4.3 Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba..... | 96 |
| 4.4 Hasil Analisis Indeks Kesukaran 50 Butir Soal..... | 98 |
| 4.5 Soal yang terpilih berdasarkan analisis tingkat kesukaran soal..... | 99 |
| 4.6 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba..... | 100 |
| 4.7 Soal yang terpilih berdasarkan Analisis Daya Pembeda Butir Soal | 101 |
| 4.8 Hasil Uji Normalitas Data Populasi | 102 |
| 4.9 Hasil Uji Homogenitas Data Populasi..... | 103 |
| 4.10 Data <i>Pretest</i> Berdasarkan Kelas..... | 104 |
| 4.11 Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pretest</i> | 104 |
| 4.12 Hasil Analisis Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 105 |
| 4.13 Hasil Uji F Data <i>Pretest</i> | 106 |
| 4.14 Hasil Uji T Data <i>Pretest</i> | 107 |
| 4.15 Data <i>Posttest</i> Berdasarkan Kelas | 107 |
| 4.16 Ketuntasan Hasil Belajar <i>Posttest</i> | 108 |
| 4.17 Hasil Analisis Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 109 |
| 4.18 Hasil Uji F Data <i>Posttest</i> | 110 |
| 4.19 Hasil Uji T Data <i>Posttest</i> | 111 |
| 4.20 Data Perhitungan Peningkatan (gain) Berdasar Kelas | 112 |

DAFTAR GAMBAR

Gambar

| | |
|---|-----|
| 3.1 Desain Penelitian Bentuk <i>Pretest Posttest Control Group Design</i> | 62 |
| 4.1 Hasil Uji Validitas Item Soal..... | 96 |
| 4.2 Hasil Analisis Indeks Kesukaran Item Soal. | 98 |
| 4.3 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal..... | 100 |
| 4.4 Ketuntasan Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. | 105 |
| 4.5 Ketuntasan Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... | 109 |
| 46 Peningkatan (Gain) Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 113 |



DAFTAR BAGAN

Bagan

2.1 Alur Kerangka Berpikir Penelitian 59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

| | |
|---|-----|
| 1. Kisi-kisi Soal Uji Coba | 135 |
| 2. Instrumen Soal Uji Coba | 137 |
| 3. Lembar Validasi Penilai Ahli | 150 |
| 4. Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran, Daya Pembeda | 154 |
| 5. Uji Normalitas dan Homogenitas Populasi | 169 |
| 6. Kisi- kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 179 |
| 7. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 180 |
| 8. Silabus dan RPP Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan 1..... | 190 |
| 9. Silabus dan RPP Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan 2..... | 211 |
| 10. Silabus dan RPP Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan 3..... | 235 |
| 11. Silabus dan RPP Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan 4..... | 258 |
| 12. Silabus dan RPP Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan 1 | 282 |
| 13. Silabus dan RPP Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan 2 | 302 |
| 14. Silabus dan RPP Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan 3 | 322 |
| 15. Silabus dan RPP Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan 4 | 344 |
| 16. Data Hasil <i>Pretest</i> | 364 |
| 17. Uji Normalitas Data Hasil <i>Pretest</i> | 366 |
| 18. Uji F Data Hasil <i>Pretest</i> | 370 |
| 19. Uji T Data Hasil <i>Pretest</i> | 372 |
| 20. Data Hasil <i>Posttest</i> | 374 |
| 21. Uji Normalitas Data Hasil <i>Posttest</i> | 376 |
| 22. Uji F Data Hasil <i>Posttest</i> | 380 |
| 23. Uji T Data Hasil <i>Posttest</i> | 382 |
| 24. Uji Gain | 384 |
| 25. Hasil Wawancara | 385 |
| 26. Lembar Catatan Lapangan..... | 389 |
| 27. Lembar Observasi | 405 |
| 28. Dokumentasi..... | 424 |
| 29. Surat- Surat Penelitian..... | 426 |

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan membahas tentang hal-hal yang mendasari peneliti melakukan penelitian. Bab ini terdiri dari: (1) latar belakang masalah; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan memegang peranan penting bagi kelangsungan hidup suatu bangsa. Melalui pendidikan, generasi penerus bangsa yang berkualitas akan lahir dan menjadi pemimpin yang bertanggung jawab. Salah satu tujuan pendidikan nasional yang termaktub dalam Pembukaan Undang Undang Dasar 1945 alinea IV yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pemerintah dan masyarakat diharuskan menyelenggarakan pendidikan. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3, telah dirumuskan secara tegas mengenai dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Berdasarkan Undang-Undang tersebut, diketahui bahwa proses pendidikan nasional merupakan dasar bagi pembangunan suatu bangsa yang muaranya pada pembentukan akhlak mulia serta bermartabat. Proses pendidikan tersebut dapat ditempuh melalui jalur formal, informal, maupun nonformal. Pada pendidikan formal diawali dengan pendidikan dasar. Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang melandasi pendidikan menengah. Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat, serta Sekolah Menengah Pertama (SMP), Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan formal pada setiap jenjangnya berpedoman pada kurikulum. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 2 Ayat 19 menyebutkan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kurikulum senantiasa ditingkatkan mutunya, demikian pula kurikulum di Indonesia. Salah satu upaya yang ditempuh untuk meningkatkan mutu kurikulum tersebut diantaranya dengan melaksanakan penyempurnaan kurikulum.

Di Indonesia sudah mengalami beberapa kali penyempurnaan kurikulum. Penyempurnaan kurikulum yang terakhir dilaksanakan yaitu penyempurnaan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), yaitu kurikulum yang dilaksanakan sejak tahun 2004 yang bersifat sentralisasi, menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yaitu kurikulum yang diterapkan sejak tahun 2006 hingga saat ini yang bersifat desentralisasi. Peralihan kurikulum dari yang bersifat

sentralisasi menjadi desentralisasi membawa dampak bagi sistem pembelajaran di Indonesia. Dampak tersebut diantaranya berupa perubahan paradigma pembelajaran. Salah satu perubahan yang terjadi berupa peralihan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*). Selanjutnya, KTSP sebagai pembaruan KBK tersebut menghendaki suatu pembelajaran yang tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori dan fakta, tetapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi, dan sintesis.

Proses pembelajaran dalam setiap satuan pendidikan dasar dan menengah seperti tercantum dalam Permendiknas No. 41 tahun 2007 tentang standar proses, yaitu dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa. Tujuan yang ingin dicapai setelah siswa memperoleh pendidikan yaitu adanya perubahan, dari belum tahu menjadi tahu, yang sebelumnya tidak memiliki keterampilan kemudian memiliki keterampilan. Ranah yang menjadi muara dari suatu pendidikan yaitu adanya peningkatan pada aspek kognitif atau pengetahuan, afektif atau sikap, dan psikomotorik yang semakin optimal setelah siswa memperoleh pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3, maka pendidikan harus dilaksanakan pada

masing-masing satuan pendidikan. Salah satunya yaitu pembelajaran yang dilaksanakan di tingkat sekolah dasar (SD). Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat 10 mata pelajaran yaitu meliputi Pendidikan Agama, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Ketrampilan/Kejuruan, Muatan Lokal dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) RI no 22 tahun 2006 tentang standar isi satuan pendidikan dasar menengah, menjelaskan IPA merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, berisi penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, prinsip, proses penemuan, digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Jadi, pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung dengan mengembangkan ketrampilan proses dan sikap ilmiah. Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan, secara lengkap disebut dalam standar isi (2006) bahwa mata pelajaran IPA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya; 2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; 3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran

tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; 4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; 5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; 6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs (Depdiknas 2006: 484). Sedangkan untuk ruang lingkup mata pelajaran IPA meliputi aspek: 1) makhluk hidup dan proses kehidupan; 2) benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya; 3) energi dan perubahannya; 4) bumi dan alam semesta (Depdiknas, 2006: 485).

Hasil laporan beberapa lembaga internasional, perkembangan pendidikan di Indonesia masih rendah. Ini terbukti dari hasil hasil penelitian sains pada tingkat Internasional yang diselenggarakan oleh Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) dalam PISA (the Programme for International Student Assessment) untuk anak usia 15 tahun, yang telah tiga periode diselenggarakan, Indonesia ikut berpartisipasi dalam ketiga penelitian tersebut. Pertama, tahun 2000 diikuti oleh 41 negara, Indonesia berada pada urutan ke-38 pada kemampuan sains. Kedua, tahun 2003 diikuti oleh 40 negara, Indonesia berada pada urutan ke-38 pada kemampuan sains. Ketiga, tahun 2007 diikuti oleh 57 negara, Indonesia berada pada urutan ke-50 . Bukti lain dapat dilihat dari hasil mengikuti TIMSS tahun 1999, 2003 dan 2007. Survei untuk TIMSS (Trends In International Mathematic and Science Study) menunjukkan

bahwa dari 38 negara yang berpartisipasi pada tahun 1999 anak Indonesia menempati peringkat 32, dari 46 negara yang berpartisipasi pada tahun 2003 menempati peringkat 37. Pada tahun 2007 dengan peserta 49 negara, Indonesia menempati peringkat 35. Skor rata-rata perolehan anak Indonesia untuk IPA mencapai 420,221, skor ini tergolong ke dalam katagori low benchmark artinya siswa baru mengenal beberapa konsep mendasar dalam Fisika dan Biologi. (Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPA, 2007 dan survey PISA litbang).

Setelah melakukan pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Wonobodro 01, yaitu Bapak Tarmono S.Pd dan guru kelas IV SDN Bawang yaitu Ibu Sri Rahayu S.Pd pada tanggal 26 Januari 2016, diketahui bahwa dalam pembelajaran masih terpusat pada guru (teacher center instruction). Dimana guru mendominasi pembelajaran, guru seringkali menyajikan pelajaran dengan menerapkan ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, memberikan latihan soal, dan pekerjaan rumah (PR). Guru sudah menyusun format rencana pembelajaran, tetapi model yang diterapkan guru selama ini belum jelas terlihat mengarah ke sintak model tertentu. Pelaksanaan kegiatan diskusi kelompok juga belum dapat berjalan dengan optimal, dalam kerja kelompok terdapat siswa yang pilih-pilih dan hanya beberapa siswa saja yang aktif, sedangkan yang lain hanya mengandalkan teman. Terdapat pula siswa yang pasif dan sulit untuk menerima materi pelajaran. Siswa juga kurang antusias dan malu-malu ketika diminta untuk menyampaikan pendapat. Bagi siswa mata pelajaran IPA berisi materi yang sulit dan banyak, hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan bosan mengikuti

pembelajaran IPA. Permasalahan-permasalahan pada proses pembelajaran IPA mengakibatkan belum tercapai secara optimal. Sehingga rata-rata hasil belajar siswa cenderung lebih rendah dibanding mata pelajaran lainnya.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Hasil belajar ulangan akhir semester gasal tahun pelajaran 2015/2016 mata pelajaran IPA, siswa kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang masih rendah. Ditunjukkan dalam data, SDN Wonobodro 01 bahwa 13 siswa (43%) dari 30 siswa yang memiliki hasil belajar memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan 17 siswa (57%) masih memiliki hasil belajar dibawah KKM. SD Negeri Wonobodro 02 terdapat 9 siswa (60%) dari 15 siswa yang tidak tuntas dan 6 siswa (40%) tuntas. Sedangkan, data SDN Bawang menunjukkan 15 siswa (42%) dari 35 siswa yang memiliki hasil belajar memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan 20 siswa (58%), masih memiliki hasil belajar dibawah KKM. Kemudian SD Negeri Keteleng terdapat 8 siswa (57,14%) tidak tuntas dari 14 siswa dan sisanya 6 siswa (43,26%) tuntas. SD Negeri Kalisari hanya terdapat 9 siswa (38,5%) tuntas dari 23 siswa dan 15 siswa (62,5%) tidak tuntas.

Memperhatikan permasalahan di atas, sudah selayaknya dalam pembelajaran IPA dilakukan suatu inovasi. Inovasi adalah suatu ide, hal-hal yang praktis, metode, cara, barang-barang buatan manusia, yang diamati atau dirasakan sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau kelompok orang. Inovasi di bidang pendidikan diaplikasikan dalam pembelajaran dengan penggunaan berbagai model pembelajaran yang bervariasi. Dari sekian banyak model pembelajaran, salah satu

model pembelajaran yang dapat menarik perhatian, menyenangkan, memotivasi, mengaktifkan, dan mengembangkan kemampuan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pengaruh Perubahan Lingkungan Fisik, yaitu salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match*.

Slavin (1995) dalam Isjoni (2010:15) mengemukakan “in cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher”. Dari uraian yang dikemukakan oleh Slavin dapat diartikan bahwa dalam metode pembelajaran kooperatif, siswa bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4 anggota untuk menguasai materi awal yang disajikan oleh guru. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada kerjasama antar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa model. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *make a match* dalam pembelajaran IPA. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) dalam (Miftahul Huda, 2014:135). *Make a match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point atau hadiah dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dan ruangan kelas juga dapat ditata sedemikian rupa, sehingga menunjang pembelajaran kooperatif. Penataan

ruang kelas harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi ruang kelas di sekolah. Biasanya penataan ruang kelas dapat diposisikan dengan bentuk huruf U, upayakan kelompok pertama dan kedua sejajar dan saling berhadapan. Pembelajaran model *make a match* melibatkan siswa sepenuhnya karena guru di sini berlaku sebagai pembimbing jalannya diskusi dalam mencocokkan jawaban siswa. Keterlibatan siswa jelas terlihat dari bagaimana usaha siswa dalam mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Keterlibatan siswa dalam model *make a match* dapat dikatakan sebagai pengalaman belajar siswa itu sendiri. Pengalaman belajar merupakan salah satu upaya siswa untuk terus berkembang dan memperluas pengetahuan siswa.

Kelebihan model pembelajaran tipe *make a match* menurut Miftahul Huda (2013: 253-254) antara lain: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Pembelajaran dengan model ini memunculkan kartu-kartu. Kartu-kartu inilah yang akan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran sehingga mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran *make a match* mengajak peserta didik untuk turun langsung dalam mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *make a match* dalam pembelajaran IPA, maka siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran karena model ini menekankan pada

siswa untuk berinteraksi dengan teman lainnya. Selain itu model *make a match* dapat melatih keterampilan siswa dalam mengutarakan pertanyaan dan jawaban serta melatih kerja sama dengan berfikir secara ilmiah. Dengan demikian aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model ini meningkat serta siswa dapat berlatih belajar mandiri, aktif, dan kreatif serta menyenangkan.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah Dewi Maduratna (2014) yang berjudul *The Impact of Application Make A Match Technique Towards Students Vocabulary Mastery*. Hasil penelitian menunjukkan statistik yang signifikan dalam nilai kritis pada tingkat probabilitas 5% adalah 2,01 dan pada probabilitas 1% adalah 2,68 t-nilai adalah 7,41, oleh karena nilai p lebih kecil dari nilai t ($2,01 < 2,68 < 7,41$). Sehingga, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Model ini tidak hanya efektif untuk membuat siswa merasa tertarik dan menjadi senang melakukan kegiatan di dalam kelas, tetapi juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Penelitian lain dilakukan oleh I Made Saptria Parwata (2014) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Pkn Siswa di Sekolah Dasar". Hasil pengujian menunjukkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar Pkn antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* berbantuan media semi konkret dan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat dibuktikan dari perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen $X = 76,41 > X = 69,67$ pada kelas

kontrol dan berdasarkan kriteria pengujian $t_{hitung} = 3,365 > t_{tabel} = 2,00$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media semi konkret berpengaruh terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas V SDN gugus letkol wisnu tahun ajaran 2013/2014.

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Dewa Gede Suparta pada tahun (2015) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, motivasi belajar siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif teknik *make a match* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($F= 48,923$; $p<0,05$). Kedua, hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif teknik *make a match* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($F= 47,046$; $p<0,05$). Ketiga, secara simultan motivasi belajar dan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif teknik *make a match* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Pengaruh Perubahan Lingkungan Fisik Kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang”.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah model pembelajaran *Make A Match* lebih efektif daripada ceramah variasi (tanya jawab, diskusi) terhadap hasil belajar IPA materi Pengaruh Perubahan Lingkungan Fisik pada siswa kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPA materi Pengaruh Perubahan Lingkungan Fisik pada siswa kelas IV SDN gugus Dr. Soetomo Batang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti. Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat teoritis

Pelaksanaan penelitian eksperimen ini diharapkan peneliti dan pembaca dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang penerapan model *make a match* serta dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

1.4.2.1 Bagi Siswa

Penerapan dengan model *make a match* dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, merangsang keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, melatih siswa bekerjasama, melatih kemandirian siswa dalam kelompok, mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, mengembangkan kemampuan bertanya dan melatih berpikir kritis serta membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran IPA.

1.4.2.2 Bagi Guru

Implementasi model *make a match* dapat memberikan referensi bagi para guru, tentang model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan semangat belajar siswa, keaktifan siswa, dan kreativitas siswa. Selain itu, dapat menanamkan kreativitas guru dalam usaha membenahan proses pembelajaran sehingga guru dapat berinovasi dalam menggunakan model yang sesuai untuk proses pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Implementasi model *make a match* dapat menumbuhkan budaya kerjasama antar guru, yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah. Budaya-budaya akademik tersebut memberikan kontribusi yang cukup besar dalam peningkatan mutu sekolah.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini digunakan untuk mengetahui keefektifan model *make a match* dalam pembelajaran IPA. Hasil penelitian ini juga digunakan

sebagai alternatif model pembelajaran di kelas apabila peneliti sudah terjun di dunia pendidikan sebagai guru.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada kajian pustaka membahas tentang landasan teoritis yang relevan dengan penelitian ini. Bab ini terdiri dari : (1) kajian teori, (2) kajian empiris, (3) kerangka berpikir, dan (4) hipotesis penelitian. Uraian selengkapnya yaitu sebagai berikut.

2.1 Kajian Teori

Bagian ini menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, yaitu: (1) hakikat belajar; (2) hakikat pembelajaran; (3) hasil belajar; (4) hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA); (5) pembelajaran IPA di SD; (6) model pembelajaran; (7) model pembelajaran kooperatif; (8) model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*; (9) ceramah variasi; (10) teori belajar yang mendukung; (11) materi pengaruh perubahan lingkungan fisik.

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah kata yang sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat, baik masyarakat lapisan atas, menengah, maupun bawah. Manusia dalam melakukan setiap kegiatan tidak dapat terlepas dari kata belajar, karena

ilmu pengetahuan yang diperoleh akan membantu manusia untuk memenuhi semua kebutuhan hidupnya.

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Konsep tentang belajar telah banyak didefinisikan oleh para pakar psikologi. Belajar menurut Morgan, *learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience*, yang artinya belajar adalah perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman (Suprijono, 2012: 3).

Setiap manusia akan mengalami suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan, yang disebut belajar. Sesuai pendapat Sardiman (2011:20) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya.

Belajar diawali dari interaksi dengan lingkungan. Melalui lingkunganlah siswa mulai memunculkan perubahan dalam tingkah lakunya yang meliputi beberapa aspek seperti pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, ketrampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti (etika), sikap, dan lain-lain. Jadi kalau siswa telah melakukan perbuatan belajar, maka terjadi perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut (Hamalik 2010: 38).

Dengan demikian proses belajar merupakan usaha sadar dan disengaja individu yang bersangkutan. Perubahan perilaku yang diperoleh cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya. Pengetahuan yang telah

ada sejak proses belajar ini akan lebih berkembang ketika mereka berinteraksi dengan lingkungan. Sejalan dengan pendapat Slameto (2010: 2), secara psikologis, “belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Perubahan-perubahan yang terjadi akan nampak dalam seluruh aspek tingkah laku manusia.

Lama perubahan perilaku pada siswa tergantung dari bagaimana proses belajar berlangsung. Proses belajar yang tidak bermakna akan menghasilkan perubahan perilaku yang relatif singkat. Proses belajar yang bermakna akan menghasilkan perubahan perilaku yang lama. Perubahan berlangsung lama namun proses belajar memerlukan inovasi dari proses belajar yang biasanya. Proses belajar yang berbeda dari yang biasa ini mengakibatkan memori siswa merekam belajar tersebut sebagai suatu perubahan perilaku bermakna. Karenanya, untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna jangka panjang perlu ada penerapan variasi dalam pelaksanaannya. Selanjutnya, Slameto (2010: 2) menjelaskan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya, karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku manusia yang meliputi aspek

kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam rangka membentuk pengetahuan baru. Peserta didik membentuk pengetahuan barunya dengan cara menggabungkan pengetahuan lama yang dimiliki dengan pengetahuan baru yang dipelajari. Seseorang yang telah mengalami kegiatan belajar akan memiliki pengetahuan, kebiasaan, dan sikap, misalnya tidak tahu menjadi tahu, belum terampil menjadi terampil, dan tidak bisa menjadi bisa.

2.1.1.2 Faktor-Faktor Belajar

Perubahan perilaku yang nampak bagi siswa merupakan hasil dari proses belajar. Siswa dapat dikatakan belajar jika terjadi perubahan perilaku yang bersifat permanen setelah siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran. Meskipun siswa berada dalam pembelajaran di suatu kelas yang sama, belum tentu semua siswa mengalami peristiwa belajar. Kegiatan belajar tidak terjadi begitu saja tanpa ada faktor yang mempengaruhinya. Slameto (2010: 54-72) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar individu.

2.1.1.2.1 Faktor-Faktor Intern

Faktor internal yang mempengaruhi belajar seseorang meliputi :

a. Faktor Jasmaniah

Faktor ini ada dua yaitu kesehatan dan cacat tubuh. Jika kesehatan terganggu, seseorang akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk, kurang darah ataupun gangguan-gangguan fungsi

alat indera serta tubuhnya. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat mengurangi pengaruh kecacatannya.

b. Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

c. Faktor Kelelahan

Ada dua macam kelelahan, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lungainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan, kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa faktor intern yang mempengaruhi belajar ada tiga yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan yang masing-masing mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar. Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu, karena faktor intern sangat penting maka berhasil atau tidaknya proses dan hasil belajar dipengaruhi oleh faktor intern.

2.1.1.2.2 Faktor-Faktor Ekstern

Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar seseorang meliputi :

a. Faktor Keluarga

Siswa belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, serta latar belakang kebudayaan.

b. Faktor Sekolah

Sekolah mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri atas faktor intern dari individu sendiri, dan faktor ekstern berupa faktor yang mempengaruhi dari luar. Kedua faktor tersebut memiliki kontribusi yang besar terhadap proses dan hasil belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa baik intern maupun ekstern agar tercipta pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kata yang berbeda, namun sangat erat kaitannya satu sama lain. Bahkan, kedua kegiatan tersebut saling menunjang dan saling mempengaruhi. Belajar merupakan suatu kegiatan yang terdapat dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, belajar dan mengajar adalah dua kegiatan yang tunggal tetapi memiliki makna yang berbeda. Proses belajar dan mengajar merupakan proses interaksi antara dua unsur, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Untuk itu, dalam suatu pembelajaran harus ada pendidik, peserta didik, sumber belajar dan lingkungan belajar.

Guru mempunyai tugas utama di sekolah untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif, sebelum memilih model perlu memahami pengertian tentang pembelajaran. Pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Seperti pendapat Suprijono (2012: 13), “pembelajaran adalah dialog interaktif”. Pembelajaran merupakan proses konstruktif yang berpusat pada peserta didik.

Seperangkat peristiwa membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika siswa melakukan *self instruction* (pembelajaran mandiri). Di sisi lain kemungkinan juga bersifat eksternal, yaitu jika bersumber antara lain dari guru maupun yang dipengaruhi oleh rangsangan yang berasal dari luar. Faktor eksternal tersebut bertujuan untuk mempermudah siswa dalam berinteraksi

dengan lingkungannya. Pernyataan serupa dikemukakan oleh Gagne (1981) bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal siswa yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar (Rifa'i dan Anni 2012: 158).

Menurut Gagne:

Pembelajaran berorientasi pada bagaimana siswa berperilaku, memberikan makna bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimuli dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Hasil itu memberikan kemampuan pada siswa untuk melakukan berbagai penampilan (Rifa'i dan Anni 2012: 158).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan berbagai unsur seperti manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang diolah sedemikian rupa guna membelajarkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Unsur-unsur dalam pembelajaran tersebut merupakan faktor penentu keberhasilan suatu pembelajaran. Guru merupakan salah satu unsur terpenting yang mengatur dan menjalankan serta menentukan unsur yang lainnya. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Hamalik (2014: 57), “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur- unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran”. Unsur manusiawi meliputi peserta didik, guru, dan tenaga lainnya yang ikut terlibat dalam sistem pengajaran. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape; fasilitas dan perlengkapan yang terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer; serta prosedur yang meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, serta ujian, juga ikut terlibat dalam sistem pengajaran. Guru dapat

memanfaatkan material, fasilitas dan perlengkapan yang ada guna memaksimalkan kegiatan belajar siswa. Bahkan guru dituntut untuk bisa mengatasi berbagai keterbatasan yang ada dengan mendayagunakan unsur prosedur, salah satunya melalui metode pembelajaran. Metode pembelajaran harus dibuat menyesuaikan berbagai unsur yang ada dalam pembelajaran, dan sebisa mungkin memaksimalkannya demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Indikator keterpapaian tujuan pembelajaran ini dapat dilihat salah satunya melalui hasil belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan dapat mengembangkan kemampuannya dengan optimal.

2.1.3 Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran selalu ada tiga hal, yaitu input (masukan) berupa peserta didik, process (proses) berlangsungnya pembelajaran, dan pembelajaran yang akhirnya menghasilkan suatu output (keluaran) berupa lulusan yang memperoleh hasil belajar yang diinginkan, termasuk juga outcome yaitu lulusan dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh. Suprijono (2012: 5), “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”.

Keterampilan guru serta aktivitas siswa yang berkembang dalam pembelajaran akan menghasilkan nilai, perilaku siswa, peningkatan prestasi. Hal tersebut pertanda hasil belajar siswa mengalami perubahan secara optimal. Ada beberapa pengertian tentang hasil belajar menurut para ahli, salah satunya yaitu Rifa'i dan Anni (2012: 69- 73) mengemukakan “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar”. Aspek-aspek perubahan perilaku yang diperoleh bergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Perubahan perilaku individu terjadi secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir. Pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan.

Sedangkan pada belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa keterampilan. Benyamin S. Bloom dalam Anni, menyatakan hasil belajar siswa mencakup tiga ranah belajar yang disebut taksonomi Bloom yaitu:

- (1) Ranah Kognitif Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif sendiri mencakup kategori: pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehensif), penerapan (application), analisis (analysis), penilaian (evaluation), dan berkreasi (creating).
- (2) Ranah Afektif Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif dalam belajar mencakup kategori: penerimaan (receiving), penanggapan (responding), penilaian (valuing), pengorganisasian (organization), dan pembentukan pola hidup (organization by a value complex).
- (3) Ranah Psikomotorik. Tujuan pembelajaran ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi obyek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotor yaitu: persepsi (perception), kesiapan (set), gerakan terbimbing (guided respons), gerakan terbiasa (mechanism), gerakan kompleks (complex overt response), penyesuaian (adaptation), dan kreativitas (originallity).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku meliputi pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, keterampilan mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar hanya dialami oleh individu yang belajar. Perubahan terjadi karena adanya perubahan perilaku dari peserta didik setelah mengikuti proses belajar. Selanjutnya dalam Suprijono (2012: 5-7), menjelaskan bahwa hasil belajar berupa hal-hal berikut:

Hasil-hasil belajar meliputi: (1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis; (2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang; (3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri; (4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi; (5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku dan kemampuan peserta didik sebagai hasil dari proses belajar yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, difokuskan pada ranah kognitif.



2.1.4 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

2.1.4.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Alam ini menyimpan berbagai hal yang bermanfaat bagi manusia apabila manusia memahaminya. Untuk memahaminya maka manusia perlu mempelajarinya agar dapat memanfaatkan alam ini dengan baik. Adapun ilmu pengetahuan yang mempelajari alam sekitar beserta gejala-gejalanya ialah Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA). Dengan mempelajari IPA berarti kita mempelajari alam sekitar kita.

IPA didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara terbimbing. Hal ini sejalan dengan kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) bahwa “IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”.

IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal atau logis, dapat diterima akal sehat. Sedangkan objektif artinya sesuai dengan kenyataan atau sesuai dengan pengalaman pengamatan pancaindera. Wahyana (1986) dalam Trianto (2012: 136) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.

Ilmu pengetahuan yang rasional dan objektif yang tersusun secara sistematis tentang gejala-gejala alam dimana perkembangannya ditandai oleh metode dan sikap ilmiah yang memerlukan cara kerja, cara berpikir dan cara memecahkan masalah. Pernyataan tersebut selaras dengan hal yang tercantum dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga

IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga proses penemuan.

Makna alam meliputi fenomena/ perilaku/ karakteristik dikemas menjadi sekumpulan teori maupun konsep melalui serangkaian proses ilmiah, dilakukan oleh manusia. Adapun Wahyana (1986) dalam Trianto (2010: 136) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.

2.1.4.2 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Pada hakikatnya IPA dapat dilihat dari segi produk, proses, sikap ilmiah, dan teknologi. Peserta didik membangun pengetahuannya sendiri dengan cara melihat IPA sebagai suatu proses dengan acuan IPA sebagai produk untuk membangun dan mengembangkan sikap ilmiah peserta didik sehingga dapat mengembangkan teknologi yang dapat menunjang kehidupan manusia. Lebih jelas lagi Laksmi Prihantoro dkk (1986) dalam Trianto (2010: 137) mengatakan bahwa IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan konsep. Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan, dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dan segala isinya yang tersusun secara sistematis dan diperoleh melalui metode tertentu berupa langkah-langkah ilmiah.

2.1.5 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPA termasuk pembelajaran yang pokok dan penting diajarkan di Sekolah Dasar. IPA berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak habis-habisnya. Hal tersebut dapat dimulai pada tingkat pendidikan dasar, yaitu di sekolah dasar. Secara garis besar ruang lingkup mata pelajaran IPA SD/MI terperinci menjadi empat kelompok, yaitu:

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- b. Benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaan meliputi : cair, padat, dan gas.
- c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya. (Permendiknas, 2006:485)

Keempat kelompok bahan kajian IPA SD/MI tersebut disajikan secara spiral. Artinya setiap bahan disajikan di semua tingkat kelas tetapi dengan tingkat kedalaman yang berbeda yakni semakin tinggi tingkat kelas semakin dalam

bahasannya. Untuk mencapai keberhasilan dalam tiap pembelajaran, siswa harus memiliki bekal kemampuan berpikir rasional dan ilmiah. Karena dengan kemampuan berpikir rasional dan ilmiah itulah siswa akan mendapatkan pengalaman bermakna sehingga dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran IPA.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri, alam sekitar, prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Jadi, pembelajarannya di SD/MI menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung dengan mengembangkan ketrampilan proses dan sikap ilmiah. Samatowa (2011: 3-4) juga mengemukakan beberapa alasan IPA perlu dibelajarkan di SD yaitu : (1) Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa. Kesejahteraan materiil suatu bangsa banyak sekali bergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi. (2) Bila IPA diajarkan dengan cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis, misalnya IPA diajarkan dengan mengikuti metode “menemukan sendiri”. (3) Bila IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka. (4) Mata pelajaran ini mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

Untuk mencapai keberhasilan dalam tiap pembelajaran, siswa harus memiliki bekal kemampuan berpikir rasional dan ilmiah. Karena dengan kemampuan berpikir rasional dan ilmiah itulah siswa akan mendapatkan pengalaman bermakna sehingga dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran IPA. Dalam menerapkan pembelajaran IPA di kelas guru harus memperhatikan karakteristik perkembangan peserta didik.

Pembelajaran IPA di SD di sesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik serta karakteristiknya. Dilihat dari kemampuan berfikir dan karakteristik peserta didik maka strategi pembelajaran di Sekolah Dasar perlu dibedakan dengan pembelajaran di jenjang yang lebih tinggi. Tahap perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Rifa'i, 2012: 32-35), yaitu (1) tahap sensorimotorik (0-2 tahun); (2) tahap praoperasional (2-7 tahun); (3) tahap operasional kongkret (7-11 tahun); dan (4) tahap operasional formal (11-15 tahun).

Untuk rata-rata usia peserta didik yang mengenyam pendidikan sekolah dasar yaitu antara 6-12 tahun. Berkaitan dengan teori Piaget maka anak usia sekolah dasar masuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda kongkrit. Dengan melihat tahap perkembangan siswa usia SD yang masih memerlukan bentuk benda konkret maka dalam pembelajarannya siswa mengenal IPA dimulai dari lingkungan kehidupan siswa.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SD memerlukan pembelajaran yang melibatkan siswa langsung, baik dalam observasi

maupun eksperimentasi yang membuat pemahaman siswa semakin meningkat sehingga membawa dampak positif yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.6 Model Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus pandai memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran, sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Sebelum menentukan model pembelajaran, guru harus paham terlebih dahulu tentang model pembelajaran. Beberapa ahli menyebutkan definisi mengenai model pembelajaran. Suprijono (2012: 45- 46), berpendapat model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.

Model pembelajaran merupakan pola yang dijadikan sebagai pedoman dalam merencanakan suatu pembelajaran untuk mengatur langkah-langkah dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan kata lain model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para guru dalam merencanakan aktivitas belajar-mengajar. Dahlan (1990) dalam Isjoni (2012 : 49) menyatakan model mengajar dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas.

Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan. Misalnya materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Jadi, model pembelajaran merupakan suatu pola yang dirancang oleh guru secara sistematis dalam setiap kegiatan pembelajaran agar materi pelajaran dapat terserap secara optimal oleh peserta didik, serta menjadi pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sedangkan pengertian lebih lengkapnya, Joyce (1992) dalam Trianto (2010: 22- 23) mengartikan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah: (1) rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya, (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar, (3) tingkah laku mengajar guru yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, dan (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang dirancang oleh guru secara sistematis dalam setiap kegiatan pembelajaran agar materi pelajaran dapat terserap secara optimal oleh peserta didik, serta menjadi pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Jadi, dalam model pembelajaran telah jelas tujuan dan apa yang harus dilakukan guru dalam pembelajaran. Diharapkan, dengan diterapkannya model pembelajaran, aktivitas peserta didik meningkat dan hasil belajar akan menjadi lebih optimal. Ada beberapa jenis model pembelajaran diantaranya ialah model pembelajaran langsung, kooperatif, dan pembelajaran berbasis masalah.

2.1.7 Model Pembelajaran Kooperatif

Sebagaimana disebutkan di atas bahwa salah satu jenis model pembelajaran ialah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini menekankan keaktifan siswa dalam kelompok. Roger (1992) dalam Huda (2014: 29), pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok peserta didik yang di dalamnya setiap peserta didik bertanggung jawab atas kegiatan belajarnya sendiri dan didorong untuk meningkatkan aktivitas belajar anggota-anggota lain.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran secara berkelompok tetapi tidak semua pembelajaran kelompok dapat dikatakan sebagai pembelajaran kooperatif. Dalam Suprijono (2014: 54), menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk

bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan (Suprijono, 2012: 58). Unsur-unsur dasar tersebut meliputi saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi promotif, komunikasi antar anggota, dan pemrosesan kelompok. Kelima unsur di atas, jika dilaksanakan dengan baik, maka akan menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Pembelajaran kooperatif melibatkan siswa secara aktif untuk bekerjasama dalam kelompok. Siswa termotivasi menggunakan tanggungjawab belajar mereka dengan memanfaatkan hubungan sosial yang baik antara siswa dan pengaruh yang bermakna serta untuk menjalankan proses belajar dengan cara yang jauh lebih kompleks dibandingkan model pembelajaran lain. Dengan demikian maka siswa yang belajar melalui model pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi belajar yang tinggi. Menurut Johnson (1993) dalam Isjoni (2013: 43), pembelajaran kooperatif juga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagai informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi peserta didik memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu peserta didik menghargai pokok pikiran orang lain.

Hal terpenting dalam model pembelajaran kooperatif, yaitu peserta didik belajar untuk membangun pengetahuannya sendiri dengan cara bekerjasama bersama temannya. Peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik lebih tinggi akan membantu peserta didik lain dengan kemampuan akademik rendah. Setiap anggota kelompok harus mampu mengungkapkan pendapat masing-masing demi prestasi kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Adapun keunggulan dan kelemahan pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Jarolimek & Parker (1993) dalam Isjoni (2010: 24). Keunggulan tersebut diantaranya ialah (1) saling ketergantungan yang positif; (2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu; (3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas; (4) suasana kelas yang rileks dan menyenangkan; (5) terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru; (6) memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran kooperatif memiliki kelemahan. Kelemahan model pembelajaran kooperatif yaitu : (1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang; (2) agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai; (3) selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan meluas sehingga tidak sesuai dengan waktu

yang telah ditentukan; (4) saat diskusi kelas terkadang didominasi oleh seseorang sehingga siswa yang lain terkesan pasif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat memperluas pengetahuan peserta didik dan meningkatkan hubungan baik antarpeserta didik, yaitu dengan saling bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil, serta menjadikan dirinya sebagai kontribusi yang nyata dalam memecahkan masalah sosial di masyarakat.

2.1.8 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak teknik salah satunya teknik *make a match* digunakan untuk mengatasi keterbatasan sarana dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Tujuan dari model ini antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalian materi; dan 3) *edutainment*. (Huda, 2014: 250).

Model pembelajaran ini dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, dan sebagai suatu alternatif

dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia (Isjoni, 2010: 77).

Karakteristik model *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan model *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Penerapan model *make a match* menuntut peserta didik untuk mencari penyelesaian dari sebuah masalah yang ada di hadapannya dengan berpikir kritis dan mandiri sehingga peserta didik mengalami pembelajaran yang bermakna. Peserta didik dikatakan mengalami pembelajaran bermakna karena peserta didik mengalami pembelajaran sendiri dan ikut aktif berfikir selama pembelajaran berlangsung. Dampak dari pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.1.8.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match*

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan model *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari

kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut. Kartu telah disiapkan, maka langkah *make a match* selanjutnya menurut Suprijono (2012: 94) yaitu :

Langkah model *make a match* yaitu: (1) Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu pertanyaan. Kelompok kedua merupakan kelompok yang membawa jawaban dari pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan. Kelompok tiga sebagai kelompok penilai; (2) Atur posisi kelompok tersebut berbentuk huruf U. Kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan; (3) Guru memberikan tanda, misal dengan menggunakan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama dan kedua saling bergerak mereka bertemu dan mencari pasangan jawaban yang cocok. (4) Berikan waktu pada kelompok pertama dan kedua untuk saling berdiskusi; (5) Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dengan anggota kelompok pembawa kartu jawaban; (6) Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan dan jawaban kepada kelompok penilai. (7) Penilai menilai jawaban pasangan-pasangan yang terbentuk; (8) Pelaksanaan *make a match* dapat diulangi hingga semua anak dalam kelas mengalami menjadi berada dalam ketiga kelompok di atas.

Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia. Model *make a match* ini cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Meskipun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan metode ini. Sebelum menerapkan model ini, guru harus mempersiapkan beberapa hal. Menurut Suprijono (2012: 94), hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* yaitu kartu-kartu. Kartu-kartu *make a match* terdiri dari kartu berisi pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.

Jadi, penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* pada materi pengaruh perubahan lingkungan fisik menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa terlibat aktif mencari penyelesaian dari kartu soal dan kartu jawaban materi pengaruh perubahan lingkungan fisik yang ada di

hadapannya dan menilai hasil jawaban temannya sehingga siswa mengalami pembelajaran yang bermakna.

2.1.8.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Make A Match

Kelebihan dan Kelemahan model *Make a match* menurut Miftahul Huda (2013 : 253- 254) adalah :

2.1.8.2.1 Kelebihan Model Pembelajaran *Make A Match*

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran model *make a match* memiliki kelebihan. Kelebihan model pembelajaran tipe *Make a match* antara lain : (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa; (2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Model *make a match* dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan di mana peserta didik terlibat dalam mencari pasangan kartu pertanyaan atau jawaban yang dipegangnya. Peserta didik mencari dengan bergerak lari ke tengah kelas dan mencari pasangan kartunya. Kegiatan ini mengajak peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Kegiatan yang tak hanya diam membuat pembelajaran menyenangkan, dari kegiatan yang menyenangkan peserta didik lebih mempunyai ketertarikan belajar daripada hanya dengan mendengarkan ceramah dari guru.

Kelebihan-kelebihan tersebut akan lebih optimal apabila guru dan siswa dapat berinteraksi dengan baik. Guru harus menguasai langkah- langkah model pembelajaran *make a match* agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

2.1.8.2.2 Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Setiap pembelajaran yang dilakukan pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing yang tidak dapat dipisahkan. Tidak terkecuali juga pembelajaran dengan menggunakan model, seperti halnya model pembelajaran *make a match*. Peneliti memilih model ini untuk dijadikan sebagai alternatif pemecahan masalah dalam penelitian. Model *make a match* tidak terhindar dari kelemahan pembelajaran yang terjadi pada setiap proses pembelajaran. Kekurangan atau kelemahan tersebut antara lain:

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan model pembelajaran tipe *Make a match* antara lain : (1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; (2) pada awal- awal penerapan model ini, banyak siswa akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; (3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan; (4) guru harus berhati- hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan karena mereka bisa malu; (5) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Hal-hal seperti diuraikan diatas merupakan gambaran kekurangan model *make a match*. Pembelajaran menggunakan model *make a match* tidak dapat dilakukan secara mandiri oleh peserta didik. Guru harus membimbing peserta

didik untuk memahami langkah-langkah model *make a match*, sehingga guru harus ada dalam kelas bersama peserta didik. Guru selain harus ada di kelas juga harus memahami langkah model *make a match*, sehingga dapat menentukan waktu dan mempersiapkan alat dan bahan yang memadai. Kekurangan ini dapat diantisipasi dengan mempersiapkan secara matang sebelum menerapkan model *make a match*. Persiapan yang matang dapat mengurangi kendala atau kesulitan dalam penerapan model *make a match*.

2.1.8.3 Indikator Pembelajaran dengan Model Make A Match

Adapun indikator pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* dalam penelitian ini, yaitu :

1. Pembagian Kelompok

Terdapat pembagian dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B di dalam satu kelas. Kelompok A mendapatkan kartu jawaban, dan kelompok B mendapatkan kartu soal.

2. Mencari Pasangan

Setiap siswa mencari pasangan kartu yang telah diperoleh dalam waktu yang telah ditentukan.

3. Berpasangan

Siswa yang telah menemukan pasangan kartu, kemudian berpasangan dan duduk bersebelahan untuk mendiskusikan jawabannya.

4. Presentasi

Masing- masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas.

5. Dengan penerapan model dapat dapat menumbuhkan sikap keberanian, rasa ingin tahu, kerjasama, disiplin, dan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.9 Ceramah Variasi

2.1.9.1 Metode Ceramah

Metode ceramah berbentuk penjelasan konsep, prinsip, dan fakta yang ditutup dengan tanya jawab antara guru dan siswa. Metode ceramah dapat dilakukan oleh guru dalam situasi berikut :

- a. untuk memberikan pengarahan, petunjuk di awal pembelajaran;
- b. waktu terbatas, sedangkan materi atau informasi banyak yang akan disampaikan;
- c. lembaga pendidikan sedikit memiliki staf pengajar, sedangkan jumlah siswa banyak. (Hamdani 2011 : 156- 157)

Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu, juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru ataupun siswa. Guru biasanya belum merasa puas manakala dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Demikian juga dengan siswa, mereka akan belajar manakala ada guru yang memberikan materi pelajaran melalui ceramah, sehingga ada guru yang berceramah berarti ada proses belajar dan tidak ada guru berarti tidak belajar. Metode ceramah merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori.

2.1.10.1.1 Kelebihan dan Kelemahan metode ceramah

Adapun beberapa kelebihan metode ceramah menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2015 : 144) : (1) Metode ceramah baik jika digunakan pada sekolah yang memiliki keterbatasan buku ajar; (2) Guru mampu mengontrol materi yang akan diberikan; (3) Guru dapat merencanakan waktu penyampaian materi; (4) Guru dapat menyampaikan materi dalam waktu singkat; (5) Dapat digunakan dalam kelas besar; serta (6) Metode ceramah lebih praktis, ekonomis, dan efisien.

Masih menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2015 : 144) ada beberapa kelemahan metode ceramah: (1) Metode ceramah memaksa peserta didik menjaga konsentrasinya; (2) Metode ceramah membuat peserta didik terganggu oleh hal-hal visual; (3) Metode ceramah membuat peserta didik cenderung diperlakukan sama rata oleh guru; (4) Metode ceramah cenderung membuat guru bersifat otoriter; (5) Metode ceramah membuat kelas monoton; (6) Metode ceramah yang disampaikan oleh guru yang tidak pandai bertutur kata akan membuat kelas menjadi membosankan.

2.1.9.2 Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab dinilai sebagai metode yang tepat, apabila pelaksanaannya ditujukan untuk :

- a. meninjau ulang pelajaran atau ceramah yang lalu, agar siswa memusatkan lagi perhatian;
- b. menyelingi pembicaraan agar tetap mendapatkan perhatian siswa;
- c. mengarahkan pengamatan dan pemikiran mereka.

Metode tanya jawab tidak wajar digunakan untuk :

- a. menilai kemajuan peserta didik;
- b. mencari jawaban dari siswa, tetapi membatasi jawaban yang dapat diterima;
- c. memberi giliran pada siswa tertentu.

Kebaikan metode tanya jawab adalah :

- a. tanya jawab dapat memperoleh sambutan yang lebih aktif apabila dibandingkan dengan metode ceramah yang bersifat menolong;
- b. memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat;
- c. mengetahui perbedaan- perbedaan pendapat yang ada, yang dibawa ke arah suatu diskusi. (Hamdani 2011 : 157- 158)

2.1.9.3 Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan interaksi antar siswa atau interaksi siswa dengan guru, untuk menganalisis, memecahkan masalah, menggali, atau memperdebatkan topik atau permasalahan tertentu.

Jika metode ini digunakan, guru harus :

- a. menyediakan bahan, topik, atau masalah yang akan di diskusikan;
- b. menyebutkan pokok- pokok masalah yang akan dibahas atau memberikan penugasan studi khusus kepada siswa sebelum menyelenggarakan diskusi;
- c. menugaskan siswa untuk menjelaskan, menganalisis, dan meringkas;
- d. membimbing diskusi, tidak memberi ceramah;
- e. sabar terhadap kelompok yang lamban dalam mendiskusikannya;

- f. waspada terhadap kelompok yang tampak kebingungan atau berjalan dengan tidak menentu;
- g. melatih siswa dalam menghargai pendapat orang lain.

Metode diskusi ini tepat digunakan apabila :

- a. siswa berada pada tahap menengah atau tahap akhir proses belajar;
- b. pelajaran berbentuk formal atau magang;
- c. siswa telah menguasai perluasan pengetahuan;
- d. siswa belajar mengidentifikasi dan memecahkan masalah serta mengambil keputusan.
- e. membiasakan siswa berhadapan dengan berbagai pendekatan, interpretasi, dan kepribadian;
- f. siswa menghadapi masalah secara berkelompok;
- g. membiasakan siswa untuk berargumentasi dan berpikir rasional.

Metode diskusi memiliki keterbatasan sebagai berikut :

- a. menyita waktu lama dan jumlah siswa harus sedikit;
- b. mempersyaratkan siswa memiliki latar belakang yang cukup tentang topik atau masalah yang didiskusikan;
- c. tidak tepat digunakan pada tahap awal proses apabila siswa baru diperkenalkan pada bahan pembelajaran baru;
- d. apatis bagi siswa yang tidak terbiasa berbicara dalam forum.

Kelemahan metode ini bisa menimbulkan penyimpangan dari pokok persoalan. (Hamdani 2011 : 159)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, metode ceramah merupakan metode penyampaian bahan pelajaran secara lisan. Siswa hanya melihat dan mendengar serta mencatat tanpa komentar informasi penting dari guru yang selalu dianggap benar. Sedangkan, tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung. Guru bertanya siswa menjawab atau siswa bertanya guru menjawab. Diskusi adalah metode yang dilakukan membentuk kelompok-kelompok untuk membahas suatu tema / masalah tertentu yang kemudian dibahas terhadap kelompok lainnya.

2.1.11 Teori Belajar yang Mendukung

Teori belajar merupakan suatu teori yang dijadikan sebagai landasan pengaturan kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, sehingga teori belajar dapat mendukung kegiatan belajar mengajar yang dirancang dengan metode tertentu. Teori belajar yang mendukung penelitian ini, yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, dan teori belajar konstruktivisme.

2.1.11.1 Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori belajar behavioristik atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor- faktor kondisional yang diberikan lingkungan.

Teori *conditioning* ini lebih lanjut dikembangkan oleh Watson (1970). Setelah mengadakan serangkaian eksperimen, ia menyimpulkan bahwa perubahan tingkah laku dapat melalui latihan/ membiasakan mereaksi terhadap stimulus- stimulus yang diterima. Menurut Watson dalam Nara Hartini (2011:27) stimulus dan respons tersebut harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (*observable*). Watson mengabaikan berbagai perubahan mental yang mungkin terjadi dalam belajar dan menganggapnya sebagai perilaku yang tidak perlu diketahui.

Teori belajar behavioristik sesuai dengan penelitian yang peneliti lakukan. Dengan implementasi model *make a match* terjadi perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi stimulus dan respons. Siswa harus bergerak mencari pasangan kartu yang mereka miliki, sehingga siswa yang tadinya hanya diam akan ikut aktif.

2.1.11.2 Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif menekankan peristiwa mental bukan behaviorisme meskipun, behaviorisme tampak lebih nyata hampir dalam setiap belajar (Suprijono, 2012: 22). Menurut Piaget (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 32-35) mengemukakan bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Lebih lanjut, Piaget mengungkapkan 4 tahapan perkembangan kognitif individu yaitu sensory motor (0-2 tahun), pre operational (2-7 tahun), concrete operational (7-11 tahun), dan formal operational (>11 tahun).

Ciri- ciri teori belajar kognitif menurut Piaget :

- a. Memfokuskan pada proses berpikir anak, tidak sekedar pada produknya.
- b. Pengenalan dan pengakuan atas peranan atau keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Penerimaan perbedaan individu dalam kemajuan perkembangan .

Teori belajar kognitif sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Keterlibatan siswa jelas terlihat dari bagaimana usaha siswa dalam mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Keterlibatan siswa dalam model *make a match* dapat dikatakan sebagai pengalaman belajar siswa itu sendiri. Pengalaman belajar merupakan salah satu upaya siswa untuk terus berkembang dan memperluas pengetahuan siswa.

2.1.11.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan teori psikologi tentang pengetahuan yang menyatakan bahwa manusia membangun dan memaknai pengetahuan dari pengalamannya sendiri. Esensi pembelajaran konstruktivisme adalah peserta didik secara individu adalah peserta didik secara individu menemukan dan mentransfer informasi yang kompleks apabila menghendaki informasi itu menjadi miliknya. Pembelajaran konstruktivistik memandang bahwa peserta didik secara terus menerus memeriksa informasi baru yang berlawanan dengan aturan-aturan lama dan merevisi aturan-aturan tersebut jika tidak sesuai lagi (Rifa'i dan Anni, 2012:189).

Asumsi konstruktivisme sosial Vygotsky dalam Suprijono (2012:32) bahwa bahasa merupakan aspek sosial karena pembicaraan secara egosentrik

merupakan permulaan dari pembentukan kemampuan bicara yang pokok yang akan digunakan sebagai alat berpikir. Dalam proses belajar terjadi perkembangan dari pengertian spontan ke ilmiah.

Suprijono (2012:30) gagasan konstruktivisme mengenai pengetahuan dapat dirangkum sebagai berikut:

- a. Pengetahuan bukanlah gambaran dunia kenyataan belaka, tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek.
- b. Subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep, dan struktur yang perlu untuk pengetahuan.
- c. Pengetahuan dibentuk dalam struktur konsep seseorang. Struktur konsep membentuk pengetahuan jika konsep itu berlaku dalam berhadapan dengan pengalaman-pengalaman seseorang.

Teori belajar konstruktivisme sesuai dengan penelitian yang peneliti lakukan. Implementasi model *make a match* akan membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Selain itu, suasana belajar juga menyenangkan.

Dari teori belajar diatas, dapat kita lihat pada masing-masing teori belajar memiliki sudut pandang yang khas dalam menjelaskan pengertian dan hakikat belajar serta pembelajaran, akan tetapi semuanya saling melengkapi satu sama lain dan memiliki dampak pedagogis yang relatif sama. Teori belajar behavioristik sesuai dengan penelitian yang peneliti lakukan. Dengan implementasi model *make a match* terjadi perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi stimulus dan respons. Siswa yang tadinya pasif menjadi aktif bergerak untuk mencari pasangan

kartu yang sesuai. Teori lain yang sesuai dengan penelitian ini yaitu teori belajar kognitif. Keterlibatan siswa jelas terlihat dari bagaimana usaha siswa dalam mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Keterlibatan siswa dalam model *make a match* dapat dikatakan sebagai pengalaman belajar siswa itu sendiri. Pengalaman belajar merupakan salah satu upaya siswa untuk terus berkembang dan memperluas pengetahuan siswa. Sedangkan, teori belajar yang menonjol di dalam pendidikan IPA adalah teori konstruktivisme, karena mengacu pada kenyataan setiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi kembali pengetahuan yang telah dimilikinya.

2.1.12 Materi IPA Perubahan Lingkungan Fisik

Materi pembelajaran yang di ajarkan dalam penelitian ini adalah pengaruh perubahan lingkungan fisik. Materi tersebut di ambil dari silabus sekolah dasar kelas IV dengan standar kompetensi 10 yaitu memahami perubahan lingkungan fisik dan pengaruhnya terhadap daratan. Pada kompetensi dasar 10.2 menjelaskan pengaruh perubahan lingkungan fisik terhadap daratan. (erosi, abrasi, banjir, dan longsor), yang akan dilaksanakan dalam 4 pertemuan di masing- masing kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol).

2.1.12.1 Pengaruh Perubahan Lingkungan Fisik

Lingkungan fisik meliputi seluruh penampakan permukaan bumi kita. Permukaan bumi terdiri atas daratan dan lautan. Lingkungan fisik dapat mengalami perubahan karena adanya pengaruh angin, hujan, cahaya matahari dan gelombang air laut serta karena aktivitas manusia.

1. Erosi

Erosi adalah pengikisan tanah oleh air. Tanah yang terkikis merupakan tanah yang berada di lapisan atas. Lapisan permukaan atas banyak terdapat unsur hara (zat makanan) yang dibutuhkan tumbuhan. Erosi dapat menghanyutkan lapisan tanah yang subur maka tanah yang terkena erosi tidak akan subur. Dampak lebih lanjut dari erosi adalah tanah menjadi tandus. Erosi dapat menyebabkan longsor. Salah satu penyebab erosi adalah penebangan liar. Penebangan liar mengakibatkan gundulnya hutan. Di kawasan hutan gundul, erosi sangat mudah terjadi. Pada saat hutan masih dipenuhi tumbuhan, kemungkinan erosi tanah terjadi sangat kecil. Jika suatu daerah dipenuhi tumbuhan, air hujan tidak langsung jatuh ke tanah. Air hujan tertahan terlebih dahulu oleh daun-daun tumbuhan sehingga jatuhnya air ke atas tanah tidak terlalu cepat. Selain itu, akar tumbuhan akan lebih mengikat dan menahan tanah dengan baik. Oleh karena itu, penyerapan air pun dapat berlangsung dengan baik.

2. Abrasi

Abrasi adalah pengikisan pantai/daratan oleh gelombang air laut. Hal tersebut terjadi akibat kuatnya ombak yang menghantam daratan. Abrasi akan menimbulkan kerusakan pada ekosistem pantai. Jika dibiarkan, maka ekosistem pantai akan menjadi punah. Abrasi dapat menyebabkan berkurangnya luas daratan. Ombak yang terus menerus menghantam pesisir pantai menyebabkan daratan terus terkikis. Abrasi akan terjadi dengan cepat jika tidak ada penahan ombak. Penahan ombak alami adalah hutan bakau dan hutan pantai. Namun,

akibat penambahan penduduk yang cepat dan kebutuhan tempat tinggal yang bertambah, hutan-hutan di daerah pantai telah habis.

3. Banjir

Jika musim hujan datang, banjir sering terjadi terutama di daerah perkotaan. Banjir terjadi karena hujan yang terus-menerus dan saluran air yang tersumbat. Banjir dapat merusak ekosistem sawah sehingga para petani gagal panen. Banjir mengakibatkan sumber daya alam menjadi berkurang. Selain kerusakan lingkungan, banjir juga menimbulkan berbagai penyakit. Beberapa perbuatan yang dapat menyebabkan terjadinya banjir ialah membuang sampah ke sungai yang menyebabkan aliran air menjadi tersumbat, membuat bangunan dari tembok tanpa menyediakan peresapan air, Penebangan pohon yang tidak terkendali.

4. Longsor

Longsor adalah peristiwa turunnya permukaan tanah dan bebatuan di lereng gunung atau bukit. Curah hujan yang tinggi, tanah berlapis, tanah miring, dan hilangnya pohon pelindung merupakan faktor penyebab terjadinya tanah longsor. Longsor sering terjadi saat musim hujan yang berkepanjangan. Pohon-pohon yang ada di lereng gunung banyak yang ditebang. Sehingga tanah tidak mampu lagi menahan jumlah air yang terlalu banyak. Akibatnya, tanah yang berada di lereng itu bergerak turun. Longsor mengakibatkan tanah dan makhluk hidup yang tinggal di sana menjadi rusak. Longsor dapat merobohkan bangunan rumah yang ada di sekitarnya dan membahayakan nyawa manusia (BSE untuk SD/ MI Kelas IV).

2.2 Kajian Empiris

Penelitian terdahulu tentang model pembelajaran *Make A Match* telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Akan tetapi, hal tersebut masih menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut lagi, baik penelitian yang bersifat melengkapi maupun yang bersifat baru. Hasil-hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang efektif diterapkan dalam beberapa mata pelajaran. Keefektifan model *Make A Match* antara lain dapat dilihat dari hasil penelitian berikut :

- (1) Penelitian yang dilakukan oleh Kusumarasyati Mahmudatin Arifah volume 1 nomor 1.1 tahun 2013 yang berjudul *The Effectiveness Of Make A Match Technique For Teaching Writing Descriptive Text To The Seventh Graders of SMPN 1 Karangbinangun*. Data diperoleh dari skor menulis siswa dalam pre test dan post test. Dari data yang dikumpulkan, peneliti menggunakan uji T untuk menghitung nilai pre test dan post test siswa. Berdasarkan perhitungan uji T, nilai t - post test pada kedua kelompok yang lebih rendah dari t tabel. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam post test. Berdasarkan hasil di atas, di dapat disimpulkan bahwa penggunaan membuat teknik pertandingan dapat membantu siswa untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi dalam menulis teks deskriptif.
- (2) Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Irma Lely volume 2 nomor 4 tahun 2014 berjudul *Improving Student's Vocabulary Achievement In Witing Descriptive Text Through Make A Match Method*.

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus dalam enam pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa dari SMA Negeri 1 Polling yang terdiri dari 34 siswa. Instrumen untuk pengumpulan data adalah uji deskriptif menulis, lembar observasi, lembar kuesioner, dan catatan buku harian. Teknik-teknik untuk analisis data yang kuantitatif dan kualitatif. Ditemukan bahwa proses belajar-mengajar berjalan dengan baik. Siswa aktif, antusias dan tertarik pada menulis teks deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Make a match* meningkatkan prestasi siswa dalam menulis teks deskriptif.

- (3) Penelitian yang dilakukan oleh I Pt. Mas Suatnaya dkk. volume 3 nomor 1 tahun 2015 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Berbantuan Media Benda Asli Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil belajar Matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional dengan mean (M) = 16,50 termasuk dalam kategori sedang, (2) hasil belajar Matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif *make a match* berbantuan media benda asli dengan mean (M) = 21,50 termasuk dalam kategori tinggi, (3) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Matematika antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model model kooperatif *make a match* berbantuan media benda asli dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN Pemaron, Kecamatan Buleleng. Perbedaan tersebut dilihat dari skor hasil

belajar Matematika siswa diperoleh hasil thitung sebesar 23,47, sedangkan, ttabel dengan $db = 44$ pada taraf signifikansi 5% adalah 2,021. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel ($23,47 > 2,021$). Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa model model kooperatif *make a match* berbantuan media benda asli berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

- (4) Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Minatul Maula volume 2 nomor 2 tahun 2012 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD”. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa kelompok yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* materi mengenal lambang bilangan romawi lebih berpengaruh terhadap hasil belajar dibandingkan kelompok yang pembelajarannya menggunakan dengan metode konvensional. Hal ini terbukti pada analisa akhir diperoleh, nilai thitung = 4,72 dan $db = 29$ dilihat pada tabel t harga t kritik pada $t 0,05 = 1,699$ pada taraf signifikan 5% didapat $4,72 > 1,699$ karena thitung $>$ ttabel maka kelompok eksperimen berpengaruh, diperoleh rata-rata kelas eksperimen 86,25 lebih baik daripada rata-rata kelas kontrol 66,00. Kesimpulannya bahwa hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* mempengaruhi hasil belajar dibandingkan pembelajaran dengan metode konvensional. Saran yang dapat peneliti sampaikan hendaknya guru dapat menerapkan pembelajaran dengan

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* agar siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

- (5) Penelitian yang dilakukan oleh I G. A. Ary Anggarawati dkk. volume 2 nomor 1 tahun 2014 yang berjudul “Pengaruh *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD”. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik uji-t. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Make a match* berbantuan media kartu gambar dan siswa yang belajar secara konvensional pada mata pelajaran IPS ($t_{hit} = 3,20 > t_{tab} = 2,00$). Dari rata-rata nilai gain skor ternormalisasi IPS yang belajar dengan model pembelajaran *Make a match* berbantuan media kartu gambar lebih tinggi dari siswa yang belajar secara konvensional ($0,49 > 0,33$). Dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a match* berbantuan media kartu gambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SDN 26 Dangin Puri Tahun Pelajaran 2013/2014.
- (6) Penelitian yang dilakukan oleh I Kd. Adi Wiguna dkk. volume 2 nomor 1 tahun 2014 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe *Make a match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Gugus III Kecamatan Rendang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran matematika kelas IV di Gugus III

Kecamatan Rendang Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan oleh hitung $3,203 > t_{tabel} 2,021$ dan di dukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran tipe *make a match* yaitu 24,36 yang berada pada kategori tinggi dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu 21,06 yang berada pada kategori sedang maka H_a diterima.

- (7) Penelitian yang dilakukan oleh Nur Qomariyah Nawafilah volume 7 nomor 1 tahun 2015 yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Pada Pokok Bahasan Perkalian dan Pembagian Pecahan Aljabar di Kelas VIII SMP”. Dari hasil penelitian yang dilakukan diperoleh persentase untuk kemampuan guru mengelolah pembelajaran sebesar 98%, aktivitas siswa selama proses pembelajaran sebesar 88%, respon siswa positif sebesar 83%, dan ketuntasan belajar siswa sebesar 89, 29%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* efektif untuk diterapkan pada materi pokok perkalian dan pembagian pecahan aljabar.

Berdasarkan penelitian-penelitian dalam jurnal tersebut, maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran *make a match* dapat dijadikan sebagai alternatif pemecahan masalah dalam penelitian. Model *make a match* memberikan keberhasilan dalam setiap penelitian yang dilakukan. Dengan demikian, peneliti memilih model *make a match* sebagai alternatif pemecahan masalah dalam penelitian ini.

2.3 Kerangka Berpikir

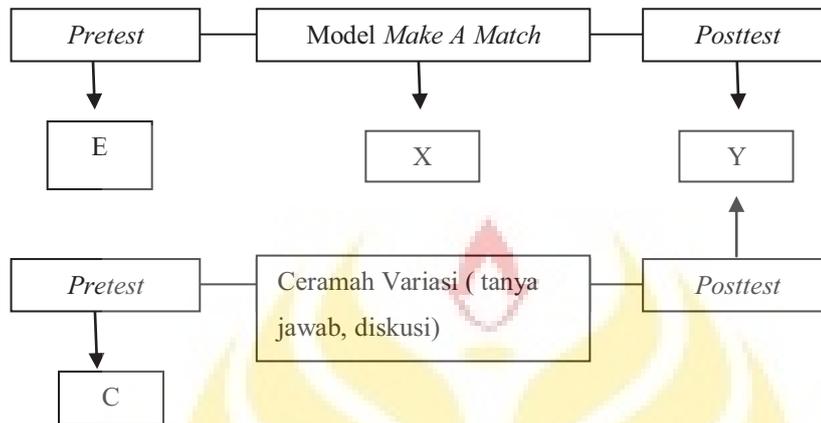
Pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan fisik pembelajarannya lebih banyak menggunakan metode ceramah (tanya jawab, diskusi) yang masih kurang melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Untuk itu, guru perlu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan bagi siswa, dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD yaitu senang bermain.

Model pembelajaran *make a match* telah dipertimbangkan dan tepat untuk pembelajaran materi perubahan lingkungan fisik. Pada model pembelajaran *make a match* siswa mengalami pembelajaran yang bermakna. Model pembelajaran *make a match* mengajak siswa untuk turun langsung dalam mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Pada model pembelajaran *make a match* siswa mengalami pembelajaran yang bermakna.

Dalam penelitian ini, kelas kontrol menggunakan metode yang biasa digunakan guru yaitu ceramah variasi (tanya jawab, diskusi), sedangkan untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Sebelum kedua kelas di beri perlakuan dengan model pembelajaran masing-masing, terlebih dahulu akan diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya diberikan pembelajaran dengan model masing-masing, setelah pembelajaran selesai akan diberikan *posttest* untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran terhadap hasil belajar sebagai akibat dari

perlakuan dengan menerapkan model masing-masing. Dari uraian tersebut, dapat digambarkan alur pemikirannya yaitu sebagai berikut :



Keterangan :

E = Kelompok eksperimen

C = Kelompok kontrol

X = Perlakuan dengan model pembelajaran

Y = Hasil Belajar

Bagan 2.1

Kerangka berpikir

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2014: 64).

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis hipotesis penelitian, yaitu sebagai berikut :

Ha : Model *make a match* lebih efektif daripada ceramah variasi (tanya jawab, diskusi) terhadap hasil belajar IPA materi pengaruh perubahan lingkungan fisik pada siswa kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang.

Ho : Model *make a match* tidak lebih efektif daripada ceramah variasi (tanya jawab, diskusi) terhadap hasil belajar IPA materi pengaruh perubahan lingkungan fisik pada siswa kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang.



BAB V

PENUTUP

Pada bab penutup memuat tentang (1) simpulan dan (2) saran. Pembahasan lebih mendalam mengenai bab penutup akan diuraikan dalam penjelasan dibawah ini.

5.1 Simpulan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti di SD Negeri Wonobodro 01, dan SD Negeri Bawang menunjukkan bahwa :

1. Ada perbedaan hasil belajar siswa materi pengaruh perubahan lingkungan fisik yang pembelajarannya menerapkan model *make a match*, dan yang proses belajarnya menerapkan ceramah variasi (tanya jawab, diskusi). Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai *posttest* materi pengaruh perubahan lingkungan fisik di kelas eksperimen sebesar 88,53, sedangkan di kelas kontrol sebesar 74,54. Hal ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan nilai hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan ceramah variasi (tanya jawab, diskusi).
2. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa juga diperoleh dari uji gain pada kelompok eksperimen sebesar 0,76 (tinggi). Sedangkan pada kelompok kontrol nilai gain yang diperoleh sebesar 0,45 (sedang). Hal ini

menunjukkan bahwa hasil belajar IPA yang menggunakan model pembelajaran *make a match* efektif.

3. Berdasarkan ketentuan yang berlaku untuk pengujian hipotesis, maka H_0 yang berbunyi Model *make a match* tidak lebih efektif daripada ceramah variasi (tanya jawab, diskusi) terhadap hasil belajar IPA materi pengaruh perubahan lingkungan fisik pada siswa kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang ditolak, dan H_a yang berbunyi Model *make a match* lebih efektif daripada ceramah variasi (tanya jawab, diskusi) terhadap hasil belajar IPA materi pengaruh perubahan lingkungan fisik pada siswa kelas IV SDN Gugus Dr. Soetomo Batang diterima.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran-saran agar pembelajaran dengan model *make a match* dapat diterapkan dengan maksimal. Saran-saran yang diberikan peneliti yaitu sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Siswa

Penerapan model *make a match*, hendaknya dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, merangsang keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, melatih siswa bekerjasama, melatih kemandirian siswa dalam kelompok, mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, mengembangkan kemampuan bertanya dan melatih berpikir kritis serta membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran IPA.

5.2.2 Bagi Guru

Implementasi model *make a match*, hendaknya dapat memberikan referensi bagi para guru tentang model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan semangat belajar siswa, keaktifan siswa, dan kreativitas siswa. Selain itu dapat menanamkan kreativitas guru dalam usaha pembenahan proses pembelajaran sehingga guru dapat berinovasi dalam menggunakan model yang sesuai untuk proses pembelajaran.

5.2.3 Bagi Sekolah

Implementasi model *make a match*, hendaknya dapat menumbuhkan budaya kerjasama antar guru yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah. Budaya-budaya akademik tersebut memberikan kontribusi yang cukup besar dalam peningkatan mutu sekolah.

5.2.4 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini digunakan untuk mengetahui keefektifan model *make a match* dalam pembelajaran IPA. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran di kelas apabila peneliti sudah terjun di dunia pendidikan sebagai guru., hendaknya peneliti juga dapat meneliti model- model pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Revised Ed.)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anggarwati, I Gusti Ayu Ary dkk. 2014. Pengaruh *Make a match* Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Pendidikan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha. (Volume 2, nomor 1).
<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2146>. diakses pada hari Senin 22 Pebruari 2016 pukul 09.00
- BSNP. 2007. *Standar Proses : Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Depdiknas. 2003. *Undang- undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Republik Indonesia*. Jakarta : Depdiknas.
- Hamalik, O. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- .2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- , 2014. *Cooperative Learning : Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah, dkk. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning : Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

----- . 2013. *Pembelajaran Kooperatif : Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Nara, Hartini dkk. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.

Lumban, Irma Lely. 2013. Improving Student's Vocabulary Achievement In Witing Descriptive Text Through *Make a match* Method. *Jurnal Pendidikan.Medan : UNIMED*. (Volume 2, Nomor 4)
<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/eltu/article/view/691> diakses pada hari Sabtu 12 Maret 2016 pukul 09.27

Maduratna, Dewi. 2014. The Impact of Application *Make a match* Technique Towards Students Vocabulary Mastery . *Jurnal Pendidikan*. Lampung : Universitas Bandar Lampung. (volume 2)
<http://artikel.ubl.ac.id/index.php/icel/article/view/298/300>. diakses pada hari Sabtu 12 Maret 2016 pukul 19.22

Mahmudatin, Arifah. 2013. The Effectiveness Of *Make a match* Technique For Teaching Writing Descriptive Text To The Seventh Graders of SMPN 1 Karangbinangun. *Jurnal Pendidikan.Surabaya : UNESA*. (volume 1 nomor 1.1).
<http://id.portalgaruda.org/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=64471>. diakses pada hari Sabtu 12 Maret 2016 pukul 09.27

Minatul, Maula. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha. (Volume 2, nomor 2).
<https://www.google.com/search?q=Minatul+Maula+dari+IKIP+PGRI+Semarang+2012+Pengaruh+Model+Pembelajaran+Kooperatif+Tipe+Make+A+Match+Terhadap+Hasil+Belajar+Matematika+Siswa+Kelas+IV+SD%E2%80%9D.&ie=utf-8&oe=utf-8> diakses pada hari Senin 22 Pebruari 2016 pukul 08.37

Nawafilah, Nur Qomariyah. 2015. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Pada Pokok Bahasan Perkalian Dan Pembagian Pecahan Aljabar di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Universitas Lamongan*. (volume 2, nomor 1). ISSN 2085 0859.

<http://journal.unisla.ac.id/index.php?p=journal&id=463> diakses pada hari Senin 22 Pebruari 2016 pukul 19.06

Pawarta, I Made Saptria dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Pkn Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha. (Volume 2, nomor 1).
<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2184> diakses pada hari Senin 22 Pebruari 2016 pukul 15.26

Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Rifa'i A. dan Ani, C.T. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.

Samatowa, U. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.

Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suatnaya, I Pt. Mas dkk. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make a match* Berbantuan Media Benda Asli Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV model kooperatif *make a match* berbantuan media benda asli. *Jurnal Pendidikan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha. (Volume 3, nomor 1).
<https://www.google.com/search?q=I+Pt.+Mas+Suatnaya+%28+2015+%29+yang+berjudul+Pengaruh+Model+Pembelajaran+Kooperatif+Make+A+Match+Berbantuan+Media+Benda+Asli+Terhadap+Hasil+Belajar+Matematika+Siswa+Kelas+IV+model+kooperatif+make+A+match+berbantuan+media+benda+asli&ie=utf-8&oe=utf-8> diakses pada hari Senin 22 Pebruari 2016 pukul 08.30

- Sudjana, N. 2031. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Suparta, Dewa Gede dkk. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make a match* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha. (Volume 5).
<https://www.google.com/search?q=PENGARUH+MODEL+PEMBELAJARAN+KOOPERATIF+TEKNIKMAKE+A+MATCH+TERHADAP+MOTIVASI+BELAJARDAN+HASIL+BELAJAR+IPS&ie=utf-8&oe=utf-8>.
 diakses pada hari Senin 22 Pebruari 2016 pukul 15.17
- Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. 2007. *Model- Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- , 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Wiguna, I Kd Adi. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe *Make a match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Gugus III

Kecamatan Rendang. Jurnal Pendidikan. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha. (volume 2, nomor 1).

<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2594>. diakses pada hari Senin 22 Pebruari 2016 pukul 15.05

Wisudawati, Widi Asih dkk. 2015. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta : Bumi Aksara.





UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG