

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Sjamsulbachri (2004, hlm. 174) mengatakan, “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengordinasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar”.

Menurut Arends dalam Trianto (2009, hlm. 22) “Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”.

Sementara menurut Soekamto dalam Trianto (2009, hlm. 22) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Dari ketiga pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan cara/teknik yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran penting dalam proses belajar mengajar agar siswa tidak merasa jenuh dalam kelas.

Melalui model pengajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Ada beberapa model-model pembelajaran seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, studi kasus, bermain peran (*role playing*) dan lain sebagainya. Yang tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Metode atau model sangat penting

perannya dalam pembelajaran, karena melalui pemilihan model dan metode yang tepat dapat mengarahkan guru pada kualitas pembelajaran yang efektif.

### **b. Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Model pembelajaran memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah:

- 1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya;
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai);
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Kardin dan Nur dalam Trianto, 2009, hlm. 23)

### **c. Macam-Macam Model Pembelajaran**

Menurut Rusman dalam Ernawati (2015, hlm. 17) ada tiga model pembelajaran yaitu:

- 1) Model pembelajaran kontekstual (*contextual teaching learning*), merupakan konsep belajar yang memudahkan guru untuk menghubungkan materi dengan situasi dunia nyata siswa. Untuk mendorong siswa mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam lingkungan.
- 2) Model pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*), mengarahkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok.
- 3) Model pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based learning*), merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berfikir siswa benar-benar dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.

Dari berbagai macam model pembelajaran di atas, penulis memilih model pembelajaran kooperatif yang menjadi kajian penelitian yang akan dibahas. Model pembelajaran kooperatif sangat cocok untuk dilakukan di kelas karena berbasis kelompok dan semua siswa dituntut untuk aktif dalam kelas dengan suasana yang menyenangkan.

## **2. Pembelajaran Kooperatif**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Suprijono dalam Hardianti (2015, hlm. 49) “Pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran berbasis sosial. Pembelajaran kooperatif meliputi semua kerja kelompok termasuk bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”.

Menurut Hamdani dalam Hardianti (2015, hlm. 49)

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengimplementasikan model-model pembelajaran inovatif. Dalam pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Model pembelajaran adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

Menurut Purnamasari dalam jurnal pendidikan dan keguruan 1 (1) (2014) “*Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”.

Sedangkan menurut Slavin dalam Trianto (2009, hlm. 57) “Pembelajaran kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi”. Ini berarti memperbolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan filsafah konstruktivisme.

Dengan demikian guru harus cekatan dalam mendidik siswa, mengkondisikan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan agar siswa dapat mengembangkan pola pikir yang baik. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif guru menyediakan bahan ajar dan pertanyaan-pertanyaan untuk siswa agar dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan. Siswa harus mengetahui terlebih dahulu jika model kooperatif ini berbasis kerjasama, sehingga akan timbul kebersamaan dan pemahaman siswa untuk menjadikan kelompoknya menjadi yang terbaik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif melalui kerja kelompok untuk menyelesaikan tugas secara terstruktur dengan teknik kerjasama dan tanggungjawab.

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Sagala (2013, hlm. 88) mengatakan “Esensi teori konstruktivisme adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan menstranformasikan suatu informasi yang kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki informasi itu menjadi milik mereka sendiri”.

#### **b. Macam-macam Pembelajaran Kooperatif**

Terdapat beberapa variasi dari model yang dikembangkan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

- 1) Model *Number Head Together (NHT)* adalah suatu metode belajar dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok, kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa.
- 2) *Jigsaw*, dalam model ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota kelompok bertanggungjawab terhadap penugasan setiap komponen/subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya.
- 3) Model *Teams Games Tournament (TGI)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.
- 4) Model pembelajaran *Make a Match* artinya model pembelajaran mencari pasangan. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan kartu yang ia pegang. Dalam pembelajaran kooperatif model *make a match* siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain.

### **c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran yang disampaikan Ibrahim dan Anwar Holil dalam Rofiqoh (2010, hlm. 24) sebagai berikut:

- 1) Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
- 2) Penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja sama, saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama.
- 3) Tujuan penting ketiga adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini penting karena banyak anak muda dan orang dewasa masih kurang dalam keterampilan sosial.

### **d. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif tidak hanya belajar kelompok. Adapun unsur dasar pembelajaran kooperatif menurut Nurul hayati dalam Ernawati (2015, hlm. 20) mengemukakan ada lima unsur dasar model pembelajaran kooperatif, yaitu, (1) ketergantungan yang positif; (2) pertanggungjawaban individual; (3) kemampuan bersosialisasi; (4) tatap muka; dan (5) evaluasi proses kelompok.

Dengan demikian lima unsur dasar pembelajaran kooperatif dijelaskan dibawah ini

- 1) Ketergantungan yang positif  
Adalah suatu bentuk kerjasama yang sangat erat kaitan antara anggota kelompok. Kerjasama ini dibutuhkan untuk mencapai tujuan. Siswa benar-benar paham jika kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan individu.
- 2) Pertanggungjawaban individual  
Adalah kelompok tergantung pada cara belajar perseorangan seluruh anggota kelompok. Pertanggungjawaban memfokuskan aktivitas lain dimana siswa harus menerima tanpa pertolongan anggota kelompok.
- 3) Kemampuan bersosialisasi

Adalah sebuah kemampuan bekerjasama yang bisa digunakan dalam aktivitas kelompok. Kelompok tidak berfungsi secara efektif jika siswa tidak memiliki kemampuan bersosialisasi yang dibutuhkan.

4) Tatap muka

Setiap kelompok diberikan untuk bertemu muka dan mendiskusikan. Kegiatan interaksi ini akan memberi siswa bentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota.

5) Evaluasi proses kelompok

Guru menjadwalkan waktu bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama siswa agar selanjutnya bisa bekerjasama dengan lebih efektif.

**e. Prinsip-prinsip Asas Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Ramlah dalam Rofiqoh (2010, hlm. 26) mengatakan bahwa, setiap melaksanakan pembelajaran secara kooperatif, seorang guru itu perlu mengetahui prinsip-prinsip asas yang terdapat dalam pembelajaran tersebut. Terdapat 7 prinsip asas dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

1) Saling kebergantungan positif

Setiap anggota bekerjasama kearah mencapai matlamat yang sama melalui tujuan yang serupa, pembagian atau tugas yang sama rata.

2) Ketergantungan individu

Setiap pelajar merasa nasib mereka adalah serupa dan saling bergantung antara satu sama lain untuk mencapai sesuatu.

3) Interaksi serentak

Yang dimaksudkan dengan interaksi serentak ialah apabila pelajar-pelajar bekerja atau terlibat secara serentak dalam kumpulan kooperatif mereka. Interaksi serentak juga mempertingkatkan penglibatan aktif setiap murid dan mempertingkatkan potensi belajar setiap pelajar.

4) Penglibatan seksama

Setiap pelajar dalam kelompok harus melibatkan diri secara seksama dengan menjadi siswa yang aktif dalam prose pembelajaran.

5) Interaksi bersemuka

Kooperatif yang berkesan memerlukan pelajar-pelajar bekerja secara bersemuka dengan cara yang positif.

6) Kemahiran sosial

Pelajar memerlukan kemahiran sosial untuk melancarkan proses pembelajaran dan membentuk pelajar menjadi ahli masyarakat yang interpersonal.

7) Pemprosesan kumpulan

Di akhir pembelajaran kooperatif, pelajar akan membuat refleksi tentang sejauh mana keberhasilan pengajaran dan pembelajaran dalam tugas akademik sosial.

Dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip asas pembelajaran kooperatif yaitu saling bergantung positif, ketergantungan individu, interaksi serentak, penglibatan seksama, interaksi serentak, kemahiran sosial, dan pemprosesan kumpulan. Diakhir pembelajaran kooperatif akan membuat refleksi tentang sejauh mana keberhasilan pengajaran dan pembelajaran.

### **3. Model Pembelajaran *Make a Match***

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match***

Tarmizi dalam Rofiqoh (2010, hlm. 27) mengatakan bahwa model pembelajaran *make a match* artinya model pembelajaran mencari pasangan. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang.

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran 1994 dalam Huda (2016, hlm. 251). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Model pembelajaran tipe *make a match* dapat dikatakan sebagai model pembelajaran konsep karena model pembelajaran ini mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

#### **b. Tujuan dari Model Pembelajaran *Make a Match***

Tujuan dari model pembelajaran *make a match* menurut Huda (2016, hlm. 251) adalah sebagai berikut:

- 1) Pendalaman materi;

- 2) Penggalian materi;
- 3) *Edutainment*

**c. Persiapan Sebelum Pembelajaran *Make a Match***

Persiapan khusus yang harus dilakukan oleh guru sebelum menerapkan model pembelajaran *make a match* menurut Huda (2016, hlm. 251) adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menuliskannya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
- 3) Membuat aturan yang berisikan penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (disini, guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa).
- 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus penskoran presentasi.

**d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make a Match***

Menurut Huda (2016, hlm. 252) sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk dipelajari.
- 2) Siswa di kelompokkan kedalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.



- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Lalu menurut Heriawan, Darmajari dan Senjaya (2007, hlm. 126)

menyebutkan tentang langkah-langkah model *make a match* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal/jawaban).
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar siswa dapat kartu berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
- 7) Kesimpulan.
- 8) Penutup.

Sedangkan menurut Sirait dan Putri dalam Jurnal INPAFI 1 (3) (2013), model

pembelajaran *make a match* memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban,
- 2) Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu,
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang,
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban),
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin,
- 6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya,
- 7) Kesimpulan/penutup

#### e. Kelebihan Model *Make a Match*

Kelebihan dari model pembelajaran *make a match* menurut Huda (2016, hlm. 253) adalah sebagai berikut:

- 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.
- 4) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 5) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 6) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Sedangkan Menurut Sirait dan Putri dalam Jurnal INPAFI 1 (3) (2013), model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan, yaitu:

- 1) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu,
- 2) Meningkatkan kreativitas belajar siswa,
- 3) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar,
- 4) Dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendiriya,
- 5) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru

#### **f. Kelemahan Model *Make a Match***

Kekurangan dari model pembelajaran *make a match* menurut Huda (2016, hlm. 253) adalah sebagai berikut:

- 1) Jika model ini tidak dipersiapkan dengan baik, maka banyak waktu terbuang.
- 2) Pada awal-awal penerapan metode ini, banyak siswa yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya.
- 3) Jika guru tidak mengarahkan dengan baik, akan banyak siswa yang tidak memperhatikan pada saat presentasi.
- 4) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Sedangkan Menurut Sirait dan Putri dalam Jurnal INPAFI 1 (3) (2013), model pembelajaran *make a match* memiliki kekurangan, yaitu ;

- 1) Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus,
- 2) Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran,
- 3) Siswa kurang memahami makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena merasa hanya sekedar permainan saja,
- 4) Sulit untuk mengkonsentrasikan anak.

Solusi dari kelemahan model *make a match* tersebut adalah guru harus mempersiapkan model ini dengan sebaik-baiknya dan disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan saat pembelajaran. Selain itu, untuk mengatasi kendala banyak siswa yang malu ketika berpasangan dengan lawan jenisnya, guru dapat membuat kontrak sosial diawal pembelajaran dengan memberikan pengarahannya bahwa siswa laki-laki dan perempuan sama saja. Jadi mereka tidak perlu merasa malu.

Agar siswa yang sedang presentasi mendapatkan perhatian dari siswa lain, maka sebisa mungkin guru harus mampu mengkondisikan kelas agar tetap dalam suasana yang kondusif, misalnya dengan memberikan hukuman bagi siswa yang ramai dan gaduh sendiri. Model ini tentu akan membuat siswa merasa bosan bila dilaksanakan terus menerus, maka dari itu langkah lebih baik jika guru tidak menggunakan model ini terus menerus. Selingi juga dengan model yang lain agar siswa tidak merasa bosan dengan suasana pembelajaran. Atau jika guru tetap ingin menggunakan model ini, maka pelaksanaannya dapat divariasikan tergantung kreatifitas guru.

#### **4. Pemahaman Siswa**

##### **a. Pengertian Pemahaman**

Pemahaman berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan proses pembuatan cara memahami. Menurut Sudjana, “Pemahaman adalah hasil belajar, misalnya peserta didik dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri atas apa yang dibacanya atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan guru dan menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain”.

Menurut Winkel dan Muktar (dalam Sudaryono, 2012, hlm. 44), “Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain”.

Dari kedua pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti dari apa yang telah dipelajari sebagai hasil belajar, dimana seseorang yang paham tersebut dapat

mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, dan menuliskan kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya.

#### **b. Bentuk-bentuk Pemahaman**

Menurut Sudjana (2012, hlm. 24) menyatakan bahwa pemahaman dapat dibedakan ke dalam 3 kategori, yaitu:

- 1) Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya, mengartikan dan menerapkan prinsip-prinsip.
- 2) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian terendah dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang tidak pokok.
- 3) Tingkat ketiga merupakan tingkat pemaknaan ekstrapolasi berarti seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat estimasi, prediksi berdasarkan pada pengertian dan kondisi yang diterangkan dalam ide-ide atau simbol, serta kemampuan membuat kesimpulan yang dihubungkan dengan implikasi dan konsekuensinya.

Sedangkan menurut Daryanto (dalam Erizka, 2016, hlm. 12) kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Menerjemahkan (*translation*)  
Pengertian menerjemahkan disini bukan saja pengalihan (*translation*) arti dari Bahasa yang satu ke dalam Bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi anstrak menjadi suatu model, yaitu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.
- 2) Menginterpretasi (*interpretation*)  
Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan, ini adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami. Ide utama suatu komunikasi.
- 3) Mengekstrapolasi (*extrapolation*)  
Agak lain dari menerjemah dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya. Ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi. Ekstrapolasi itu sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah perluasan data dari yang tersedia, tetapi tetap mengikuti pola kecenderungan data yang tersedia itu. Jadi, pada tahap ekstrapolasi, seseorang mampu untuk berfikir secara luas. Sehingga pada tahap ini diharapkan seseorang dapat melihat baik buruknya kondisi yang dihadapi dan memperkirakan konsekuensi dari tindakan yang diambil.

### **c. Indikator Pemahaman**

Menurut Sanjaya (2010, hlm. 32) mengatakan bahwa pemahaman memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Pemahaman lebih tinggi tingkatannya daripada pengetahuan,
- 2) Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep,
- 3) Dapat mendeskripsikan, mampu menerjemahkan,
- 4) Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel, dan
- 5) Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi.

### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman**

Pemahaman sebagai kemampuan siswa dalam menguasai suatu materi atau suatu hal di sekitarnya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Seperti yang diungkapkan oleh Slameto (2010, hlm. 54-72). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa yaitu :

- 1) Faktor Intern; faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar.
  - a) Faktor jasmaniah; faktor kesehatan dan cacat tubuh.
  - b) Faktor psikologis; intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
  - c) Faktor kelelahan.
- 2) Faktor Ekstern; faktor yang berasal dari luar diri individu, yaitu:
  - a) Faktor keluarga; cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
  - b) Faktor sekolah; kurikulum, kemampuan guru dalam merancang proses pelaksanaan rencana pembelajaran, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung dan tugas rumah.
  - c) Faktor masyarakat; keadaan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Sesuai Dengan Penelitian

**Tabel 2.1**  
**Tabel Hasil Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Erni Ernawati, 2015	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Kelas X AK Di SMK Pasundan 3 Bandung	SMK Pasundan 3 Bandung	Asosiatif Kausal	Tingkat kepercayaan diri siswa terhadap model pembelajaran <i>make a match</i> sebesar 86% dan terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran <i>make a match</i> dengan motivasi belajar yang memperoleh nilai X sebesar 568 atau sebesar 56%.	Persamaan penelitian terletak pada variabel X yang sama-sama menggunakan model pembelajaran	Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel Y yaitu motivasi belajar sedangkan penelitian ini mengenai

						<i>make a match</i>	pemahaman siswa.
2	Febriyani Rofiqoh, 2010	Pemahaman Kooperatif Model <i>Make A Match</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kels di SMP Islam Al Syukro Ciputat)	SMP Islam Al Syukro Ciputat, Jakarta		Pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> ini dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata N gain pada siklus 1 sebesar 47%, sedangkan siklus 2 menjadi 65% dan pada siklus 3 sebesar 77%.	Persamaan penelitian terletak pada variable X yang sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> .	perbedaan penelitian terlihat dari tahun pembuatan serta populasi atau sampel yang digunakan.
3	Wahyudin, Sutikno , A. Isa,	Keefektifan Pembelajaran Berbantuan	SMAN 14 Semarang	Metode Penelitian Tindakan	peningkatan rata-rata hasil belajar pada siklus II cukup signifikan karena secara individu	Terletak pada variabel Y	Terletak pada variabel X

	2010	Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa		Kelas	siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 13 siswa menjadi 38 siswa. Pemahaman siswa meningkat dari 60% siswa yang dinyatakan tidak paham pada siklus I menjadi 5% siswa yang dinyatakan tidak paham pada siklus II, hasil analisis tanggapan siswa terhadap pengajaran diperoleh rata-rata tanggapan siswa sebelum tindakan sebesar 72,90%. Setelah tindakan, nilai rata-rata tanggapan siswa meningkat menjadi 76,81%.	yaitu sama- sama peningkatan pemahaman siswa	dimana penelitian ini menggunakan pembelajaran berbantu Multimedia menggunakan metode inkuiri, sedangkan penelitian saya model pembelajaran <i>make a match.</i>
--	------	---	--	-------	--	--	---



4	Yani Nurhaeni, 2011	Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Konsep Listrik Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas IX SMPN 43 Bandung	SMPN 43 Bandung	Metode Penelitian Tindakan Kelas	Dengan menggunakan tindakan pembelajaran koopertif tipe jigsaw pada konsep listrik ternyata dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran fisika pada konsep listrik. Meningkatnya pemahaman siswa terhadap pelajaran fisika konsep listrik dapat dibuktikan dari hasil tindakan siklus I sampai siklus IV meningkatnya pemahaman siswa pada setiap siklus membuktikan adanya perubahan pada siswa dalam hal mengikuti belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terutama pada tingkat pemahaman	Terletak pada variabel Y yaitu sama-sama peningkatan pemahaman siswa	Terletak pada variabel X dimana penelitian ini menggunakan pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw, sedangkan penelitian saya model <i>make a match</i> .
---	---------------------	--	-----------------	----------------------------------	---	--	---

### C. Kerangka Pemikiran

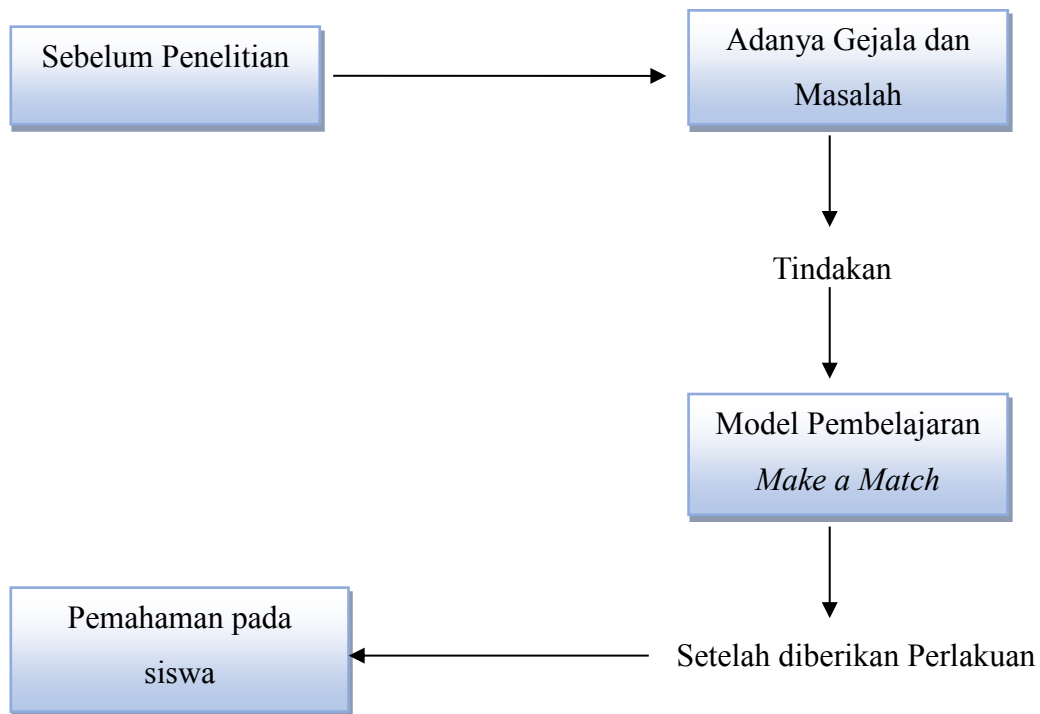
Dalam proses pembelajaran siswa dihadapkan pada pembelajaran yang kurang menarik sehingga situasi saat pembelajaran siswa menjadi kurang fokus, yang berakibat pada kurangnya kemampuan pemahaman siswa karena rendahnya daya dukung dalam proses pembelajaran. Daya dukung dalam proses pembelajaran yang dimaksud yaitu model pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran sebaiknya guru memvariasikan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Penggunaan model yang tepat didasarkan pada pemilihan model yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran yang peneliti berikan adalah model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan. dengan menggunakan model ini siswa diharapkan bisa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. Model ini dapat menjadi daya dukung dalam proses pembelajaran karena setelah dipertimbangkan model ini memiliki kecocokan dengan materi yang akan diajarkan. Dengan penerapan model ini pembelajaran *make a match*, proses pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menarik sehingga situasi saat pembelajaran berlangsung siswa menjadi fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan guru.

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran 1994 dalam Huda (2016, hlm. 251). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

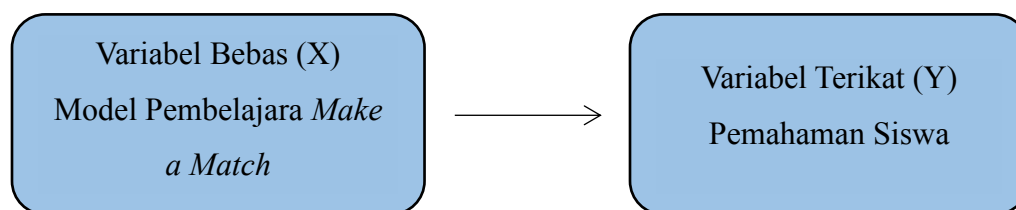
Berdasarkan penelitian terdahulu menurut Sutikno (2010) bahwa pemahaman siswa yang dibelajarkan menggunakan model atau metode memiliki pemahaman yang lebih baik apabila menggunakan model atau metode. Berdasarkan penelitian tersebut dapat dilihat penggunaan model atau metode dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Dengan demikian, didapat kerangka berfikir pada penelitian ini seperti skema berikut:



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Pemikiran**

Dari uraian kerangka pemikiran diatas dapat digambarkan paradigma sebagai berikut:



**Gambar 2.2**  
**Paradigma Penelitian**

Keterangan:

- X = Model Pembelajaran  
Y = Pemahaman siswa

————→ = Pengaruh

## **D. Asumsi dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 40) menyebutkan bahwa “Asumsi merupakan pernyataan yang di anggap benar, tujuannya adalah untuk membantu dan memecahkan masalah yng dihadapi.

Pentingnya merumuskan asumsi bagi peneliti yaitu agar ada dasar berpijak yang kokoh bagi masalah yang sedang diteliti guna menentukan dan merumuskan hipotesis. Adapun asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru mata pelajaran ekonomi menggunakan model pembelajaran *make a match* pada saat proses belajar mengajar,
- b. Model pembelajaran *make a match* dapat membantu pemahaman siswa.
- c. Fasilitas penunjang dalam proses belajar mengajar dianggap memadai.

### **2. Hipotesis**

Menurut Nazir (2014, hlm. 132) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi sub pokok bahasan pasar modal di kelas XI IPS SMA Pasundan 8 Bandung”.