

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran

1. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah.

Menurut Trianto (dalam Pane, 2017, hlm. 338) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Sedangkan menurut Gagne & Briggs (dalam Sunhaji, 2014, hlm. 34) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sementara itu, Chauhan (dalam Sunhaji, 2014, hlm. 33) mengatakan bahwa pembelajaran adalah upaya dalam memberi perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, agar dapat memberi stimulus, pengarahan, dan dorongan sehingga kegiatan pembelajaran bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

2. Komponen pembelajaran

Komponen pembelajaran merupakan bagian yang sangat berpengaruh penting dalam setiap proses pembelajaran di kelas.

Komponen pembelajaran yang akan dideskripsikan oleh penulis menurut para ahli diantaranya: Menurut Rusman (2015, hlm. 25) mengatakan, “pelaksanaan suatu pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar ketercapaian tujuan suatu pembelajaran terpenuhi”. Ciri yang paling utama dalam kegiatan pembelajaran adalah adanya suatu interaksi. Interaksi terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman-temannya, media pembelajaran, sumber-sumber belajar lainnya.

Sedangkan ciri lainnya menurut Rusman (2015, hlm. 13) Menyatakan bahwa Pembelajaran ini berkaitan dengan komponen komponen sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran yaitu kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh setiap siswa setelah menempuh berbagai pengalaman belajarnya.
2. Sumber belajar, merupakan seperangkat materi yang terdiri dari fakta, konsep, prinsip, generalisasi, suatu ilmu pengetahuan yang bersumber dari beberapa sumber lainnya yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Strategi pembelajaran yaitu tipe pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan informasi dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan khusus dalam suatu pembelajaran.
4. Media pembelajaran, merupakan salah satu alat untuk memproses interaksi guru dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar.
5. Evaluasi pembelajaran yaitu sebuah alat atau indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan untuk pelaksanaan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam setiap pembelajaran memiliki beberapa unsur-unsur atau komponen yang harus diperhatikan di dalamnya. Baik itu tujuan pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran hingga pada akhirnya pada tahap akhir evaluasi pembelajarannya harus diperhatikan.

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian model pembelajaran

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 (Suprijono, 2017, hlm.64). sejalan dengan Suprijono, Joyce & Weil (dalam Rusman, 2018, hlm.133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, agar dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide.

2. Model-model pembelajaran

Menurut Suprijono (2013, hlm. 46) Model pembelajaran terdiri dari model pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif, dan Model berbasis masalah.

a. Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung atau direct instruction dikenal dengan sebutan active teaching. Penyebutan itu mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh siswa. Pembelajaran langsung dirancang untuk penguasaan pengetahuan prosedural, pengetahuan deklaratif (pengetahuan faktual) serta berbagai keterampilan. Pembelajaran langsung dimaksudkan untuk menuntaskan dua hasil belajar yaitu penguasaan pengetahuan yang distrukturkan dengan baik dan penguasaan keterampilan.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-

bentuk yang dipimpin lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan.

c. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner. Konsep tersebut adalah belajar penemuan atau *discovery learning*. Mengenai *discovery learning*, Johnson membedakannya dengan *inquiry learning*. Hal ini karena proses akhir *discovery learning* adalah penemuan, sedangkan *inquiry learning* proses akhir terletak pada kepuasan meneliti.

Sedangkan menurut Trianto (2012, hlm. 41) menyebutkan beberapa model pembelajaran, diantaranya:

a. *Direct Instruction*

Direct Instruction yaitu suatu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

b. *Cooperative Learning*

Cooperative Learning yaitu dimana dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4- 6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras, dan satu sama lain saling membantu.

c. *Problem Based Instruction*

Problem Based Instruction adalah interaksi antara stimulus dengan respon, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan.

d. *Contextual Teaching and Learning*

Contextual Teaching and Learning merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan Antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja.

e. Pembelajaran Model Diskusi Kelas

Pembelajaran Model Diskusi Kelas, dalam pembelajaran diskusi mempunyai arti suatu situasi dimana guru dengan siswa atau siswa dengan siswa yang lain saling bertukar pendapat secara lisan, saling berbagi gagasan dan pendapat.

C. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian model pembelajaran kooperatif

Menurut Slavin (dalam Rusman, 2018, hlm.242) mengemukakan strategi pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat merealisasikan harga diri. Rusman (2018, hlm.242) Mengatakan, “Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen)”.

Suprijono (2017, hlm.73) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Artz dan Newman (dalam Huda, 2016, Hlm.32) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai *small group of learners working together as team to solve a problem, complete a task, or accomplish a common goal* (kelompok kecil pembelajar/siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama).

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengacu pada metode pembelajaran di mana siswa dibentuk agar dapat bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu, bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajaran.

2. Karakteristik model pembelajaran kooperatif

Menurut Rusman (2018, hlm. 207) model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara Tim.
2. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif.
3. Kemauan untuk Bekerja sama.
4. Keterampilan Bekerja sama.

Sedangkan menurut Carin (dalam Fitriani, 2016, hlm. 6) mengemukakan ciri pembelajaran kooperatif diantaranya: (1) Setiap anggota mempunyai peran, (2) Terjadi interaksi langsung antara peserta didik, (3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman kelompoknya, (4) Peran guru adalah membantu peserta didik mengembangkan keterampilan interpersonal kelompok, (5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif diantaranya: (1) pembelajaran berlangsung secara kelompok/Tim, (2) dituntut untuk saling bekerja sama, (3) anggota memiliki peran masing-masing, (4) Guru bertugas sebagai fasilitator, (5) setiap anggota bertanggung jawab atas pekerjaannya terhadap kelompoknya.

3. Jenis-jenis pembelajaran kooperatif

Menurut Rusman (2018, hlm. 213) terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif, diantaranya sebagai berikut:

a. Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswa di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok itu bisa menguasai pelajaran tersebut. pada akhir semua siswa menjalani kuis perseorangan tentang materi tersebut, dan mereka tidak boleh saling membantu satu sma lain. Nilai hasil kuis siswa diperbandingkan dengan nilai rata-rata mereka

sendiri yang diperoleh sebelumnya, dan nilai-nilai itu diberi hadiah berdasarkan pada seberapa tinggi peningkatan yang bisa mereka capai atau seberapa tinggi nilai itu melampaui nilai mereka sebelumnya. Nilai-nilai ini kemudian dijumlah untuk mendapat nilai kelompok, dan kelompok yang dapat mencapai kriteria tertentu bisa mendapat sertifikat atau hadiah-hadiah yang lainnya.

b. Model 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 bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dari masing-masing kelompok yang bertanggung jawab terhadap subtopik yang sama membentuk kelompok lagi yang terdiri atas dua atau tiga orang. Siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya untuk belajar dan menjadi ahli dalam sub topik bagiannya, merencanakan bagaimana mengajarkan sub topik bagiannya kepada anggota kelompoknya semula. Setelah itu, siswa tersebut kembali lagi ke kelompok masing-masing sebagai ahli dalam subtopiknya dan mengajarkan informasi penting dalam subtopik tersebut kepada temannya. Ahli dalam subtopik lainnya juga bertindak serupa. Sehingga seluruh siswa bertanggung jawab untuk menunjukkan penguasaannya terhadap seluruh materi yang ditugaskan oleh guru. Dengan demikian, setiap siswa dalam kelompok harus menguasai topik secara keseluruhan

c. Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)

Dalam Pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, siswa menelaah informasi, memilih topik, dan siswa bergabung ke dalam kelompok belajar dengan pilihan topik yang sama, kemudian merencanakan tugas-tugas belajar, melaksanakan investigasi, menyiapkan laporan akhir, mempresentasikan laporan akhir, dan melakukan evaluasi.

d. Model *Make a Match*

Dalam model pembelajaran ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban), setiap siswa akan mendapatkan satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban), siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, pada akhir pembelajaran seluruh siswa memberikan kesimpulan tentang apa saja yang telah dipelajari.

e. Model TGT (*Teams Games Tournament*)

Dalam model ini siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompoknya yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan/Tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Model kooperatif dibagi menjadi beberapa jenis yaitu Model STAD, Model Jigsaw, Model Investigasi Kelompok, Model *Make a Match*, Model TGT.

D. Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*

Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan dari model pembelajaran *Make A Match* adalah siswa dapat mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Lie (2008, hlm. 56) mengemukakan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Sejalan dengan pendapat Isjoni (2007, hlm. 77) menyatakan bahwa *Make A Match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar konsep dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu, Huda (2012, hlm. 135) menyatakan, “Model *Make A Match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa”.

Model pembelajaran *make a match* ini cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lainnya. Suasana pembelajaran diciptakan sebagai suasana permainan, dimana terdapat kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran serta adanya penghargaan (*reward*), yang membuat siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak dibuat pasif dengan hanya mendengarkan guru menerangkan topik topik pembelajaran, tetapi siswa akan lebih aktif karena terdapat penghargaan (*reward*) yang akan diberikan oleh guru untuk kriteria siswa yang telah ditentukan sebelumnya.

Model pembelajaran *make a match* ini bertujuan untuk mengembangkan sikap bertanggung jawab, saling menghormati, dan juga meningkatkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah. Pembelajaran dengan model *Make A Match* ini juga menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga disini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan juga pengamat pengamat bagi siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Selain suasana yang menyenangkan, juga pembelajaran Kooperatif *Make A Match* ini bersifat demokratis, dimana siswa diberi kebebasan untuk menyampaikan pendapatnya ataupun bertanya jika ada yang belum dimengerti.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa aktif dalam mencari penyelesaian dari masalah dengan ciri khusus yaitu menggunakan kartu soal dan kartu jawaban untuk selanjutnya dicocokkan satu sama lain dan membentuk pasangan.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Rusman (2018, hlm.223) langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match*, yaitu: (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban); (2) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang; (3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban); (4) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi pion; (5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; (6) Guru memberikan kesimpulan.

Sejalan dengan pendapat Rusman, menurut Suprijono (2013, hlm.94) langkah-langkah dalam model pembelajaran *Make A Match* sebagai berikut:

- 1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban
- 2) guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, kelompok pertama membawa kartu pertanyaan, kelompok kedua

membawa kartu jawaban, dan kelompok ketiga sebagai kelompok penilai

- 3) guru mengatur tempat duduk menjadi bentuk huruf U dengan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan
- 4) ketika masing-masing kelompok sudah berada diposisi yang sudah ditentukan, maka guru meniup peluit tanda setiap siswa mulai bergerak mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang cocok
- 5) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi
- 6) pasangan yang sudah bertemu kemudian menunjukkan kartu pertanyaan dan kartu jawabannya kepada kelompok penilai
- 7) kelompok penilai membacakan sepasang kartu yang sudah dikumpulkan
- 8) guru mengkonfirmasi jawaban.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Dalam model pembelajaran *Make A Match* terdapat beberapa kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain, yaitu (Huda, 2014, hlm.171):

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Interaksi lebih mudah.
- 3) Karena terdapat unsur permainan, maka model *make a match* lebih menyenangkan untuk siswa.
- 4) Cocok untuk tugas-tugas yang sederhana (tidak terlalu terstruktur).
- 5) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 6) Masing-masing anggota memiliki lebih banyak kesempatan untuk berkontribusi pada kelompoknya.
- 7) Efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa untuk tampil di depan kelas (saat presentasi).
- 8) Efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu saat belajar.

Menurut Lie (2002, hlm. 46) kelebihan model *Make A Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan partisipasi siswa.
- 2) Cocok untuk tugas sederhana.
- 3) Lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok.
- 4) Interaksi lebih mudah.
- 5) Lebih mudah dan cepat membentuknya.

Disamping keunggulan model pembelajaran *Make A Match* terdapat beberapa kelemahan, Huda (2014, hlm.171) mengemukakan kekurangan model *Make A Match*, diantaranya:

- 1) Banyak kelompok yang akan melaporkan tugasnya pada guru.
- 2) Guru harus memonitor banyak kelompok.
- 3) Lebih sedikit ide yang muncul.
- 4) Jika ada perselisihan tidak ada penengah, karena jumlah kelompok hanya 2 orang (berpasangan).

Sedangkan menurut Lie (2002, hlm.46) kekurangan model *Make A Match* sebagai berikut:

- 1) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.
- 2) Lebih sedikit ide yang muncul.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Make A Match* yaitu: (1) dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, (2) meningkatkan kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu, (3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (4) meningkatkan interaksi antar siswa. Dan kekurangan model *Make A Match* yaitu: (1) Banyak kelompok yang akan melaporkan hasil kerjanya, (2) lebih sedikit ide yang muncul, (3) Banyak kelompok yang harus dimonitor oleh Guru.

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (Rifai, 2012, hlm. 69). Hasil belajar ada tiga

macam antara lain: (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengarahan, (3) sikap dan cita-cita.

Begitu pula menurut Suprijono (2013, hlm. 5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sedangkan menurut Rifa'i dan Anni (2012: 85) menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.

Menurut Bloom (dalam Sri Rumini, 1995, hlm. 47) hasil belajar siswa dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif secara garis besar dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Mengetahui, yaitu mengenali kembali hal-hal umum dan khas, mengenali kembali model dan proses, mengenali kembali pula struktur dan perangkat
- b. Mengerti, dapat diartikan sebagai memahami
- c. Mengaplikasikan, merupakan kemampuan menggunakan abstraksi di dalam situasi-situasi konkret.
- d. Menganalisis, adalah menjabarkan sesuatu ke dalam unsur-unsur, bagian-bagian.
- e. Mensintesis, merupakan kemampuan untuk menyatakan unsur-unsur, bagian-bagian.
- f. Mengevaluasi, merupakan kemampuan untuk menetapkan nilai, harga dari suatu bahan dan model komunikasi untuk tujuan-tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan maka hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir siswa setelah menerima pengalaman belajar. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya, karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Hasil tes belajar siswa berupa data kuantitatif.

2. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah keprofesionalan yang

dimiliki oleh guru, artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif), dan bidang perilaku (kognitif).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor internal

Faktor internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis (seperti kemampuan intelektual dan emosional); dan kondisi sosial (seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan). Oleh karena itu kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar. Faktor-faktor internal ini dapat terbentuk sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya dan perkembangan .

2. Faktor Eksternal

Ada beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari dalam diri siswa (faktor internal dan dari luar diri siswa (faktor eksternal). Faktor internal meliputi fisik, psikologis, dan sosial siswa, sedangkan faktor eksternal dapat berasal dari keluarga, sekolah dan masyarakat (lingkungan).

3. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diukur melalui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, penilaian hasil belajar diperoleh melalui proses pembelajaran, terdapat beberapa aspek hasil belajar diantaranya aspek pengetahuan, aspek sikap, aspek keterampilan. Susanto (2016, hlm. 6) mengatakan bahwa hasil belajar siswa dikategorikan menjadi tiga macam diantaranya pemahaman (aspek kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

a) Pemahaman (Aspek Kognitif)

Pemahaman dapat diartikan mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Pemahaman diperoleh dari

proses belajar mengajar, baik itu dilakukan oleh guru di sekolah maupun oleh orang tua di ruma. Bloom (dalam Susanto, 2016, hlm. 6) mengatakan bahwa “pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari”. Pemahaman juga dapat diartikan sebagai seberapa jauh peserta didik dapat mengerti apa yang ia baca, lihat, dan alami dalam kehidupan sehari-hari.

Dapat disimpulkan bahwa pemahaman diperoleh melalui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di sekolah maupun oleh orang tua dirumah, selain itu pemahaman didapatkan melalui pengalaman dalam kehidupan sehari-hari yang secara langsung dapat dilihat dan dirasakan. Pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam mencari suatu informasi yang ingin diketahui melalui membaca buku, mencari melalui internet, majalah, mendengarkan radio, atau melalui media massa lainnya. Apabila seseorang telah mendapatkan suatu informasi yang ingin diketahui lalu dapat menjelaskan dan menerangkannya kembali kepada orang lain, itu artinya orang tersebut telah memahami apa yang didapatkan dari informasi yang telah ia dapatkan.

b) Sikap (Aspek Afektif)

Aspek sikap pada penanaman karakter di sekolah dibagi menjadi beberapa aspek diantaranya sikap percaya diri, jujur, peduli, tanggung jawab, toleransi, sopan santun, dan sebagainya. Menurut Sardiman (dalam Susanto, 2016, hlm. 11) mengemukakan bahwa “sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu”. Aspek sikap atau afektif mencakup perasaan, minat, penghayatan, kepatuhan nilai moral dan emosi (Endrayanto & Harimurti, 2014, hlm. 48). Selain itu, Lange (dalam Susanto, 2016, hlm. 10) mengatakan bahwa “sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik”. Dalam aspek sikap harus ada kekompakan

antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seorang yang ditunjukkannya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan tingkah laku yang dilakukan oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Individu dapat dikatakan mengalami perubahan, apabila dalam proses pembelajaran diterapkan penanaman sikap yang sesuai dengan nilai dan norma. Sikap menjadi salah satu hal yang penting dalam pembelajaran, karena sikap merupakan suatu hal yang dapat membentuk karakter setiap peserta didik.

c) Keterampilan (Aspek Psikomotor)

Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya. Dalam pembelajaran tentunya tidak terlepas dari keterampilan belajar yang dimiliki peserta didik. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda dalam memahami suatu materi. Usman dan Setiawati (dalam Susanto, 2016, hlm. 9) mengatakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Selain itu, Endrayanto & Harimurti (2014, hlm. 52) menjelaskan bahwa “aspek keterampilan (psikomotor) merupakan aspek pembelajaran yang melibatkan fungsi sistem saraf dan otot, fungsi psikis mulai dari pergerakan refleks yang sederhana sampai yang kompleks”.

Berdasarkan dua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan merupakan suatu kemampuan yang menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif untuk mencapai suatu hasil tertentu. Keterampilan peserta didik dapat muncul ketika peserta didik tersebut mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

B. Kajian Beberapa Peneliti Sebelumnya

1. Peneliti Adi Wiguna dkk (2014)

Judul Penelitian Adi Wiguna dkk Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di Gugus III Kecamatan Rendang, berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t ditemukan bahwa $t_{hitung} = 3,203 > t_{tabel} = 2,201$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar *Make a Match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD semester ganjil di Gugus III Kecamatan Rendang Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 4 Menanga sebagai kelompok eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 3 Menanga sebagai kelompok kontrol (Wiguna, dkk, 2014).

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD semester genap di Gugus III kecamatan Rendang Tahun Pelajaran 2013/2014.

2. Penelitian Ayu Anggita Anggraeni dkk (2019)

Penelitian Ayu Anggita Anggraeni Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika, Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Balun Banjarnegara dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi bangun datar kelas V terdapat pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dilihat dari pembuktian melalui uji t, perhitungan uji t diperoleh nilai t hitung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 2,995 dan nilai t tabel 2,021 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,995 > 2,021$, maka hipotesis yang berbunyi “model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 1 Balun Banjarnegara”, dan pembuktian uji t diperoleh nilai t hitung pada kelas eksperimen dan kelas

kontrol adalah 6,502 dan t tabel 2,021. Karena t hitung $> t$ tabel yaitu $6,502 > 2,021$, maka hipotesis yang berbunyi “model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematik kelas V SD Negeri 1 Balun Banjarnegara” (Anggraeni, dkk, 2019).

3. Penelitian I Gede Robet Artawa, dkk (2013)

Penelitian I Gede Robet Artawa yang berjudul, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar”, Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* memiliki prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor prestasi belajar siswa. Rata-rata skor prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* adalah 23,88 dan rata-rata skor prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional adalah 17,75. Berdasarkan pengujian hipotesis, diketahui nilai t hitung = 5,07 dan nilai t tabel dengan taraf signifikansi $5\% = 2,00$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel (t hitung $> t$ tabel) sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Hal ini berarti, terdapat perbedaan prestasi belajar Matematika yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional (Artawa, dkk, 2013).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Wiguna, dkk yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di Gugus III Kecamatan Rendang, Penelitian Anggraeni, dkk yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika, melihat hasil penelitian dari keduanya bahwa dapat disimpulkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa, dan Penelitian I Gede Robet Artawa yang berjudul, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.