

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar & Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Fathurrahman & Sulistyorini (2018, hlm. 11) mengatakan “Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat dari pengalaman dan latihan yang dilakukannya”.

Definisi belajar juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian pengetahuan setelah belajar, dan aktivitas berlatih (Djamiluddin & Wardana, 2019, hlm. 6).

Belajar dapat menunjukkan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini mengarah kepada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Sjamsulbachri (2015, hlm. 44) “Hakikat belajar merupakan sebuah proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan langsung seumur hidup.” Seseorang dapat dikatakan belajar apabila terdapat perubahan tingkah laku terhadap dirinya. Proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antar individu dengan individu, dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya (Sjamsulbachri, 2015, hlm. 44).

Priansa (2017, hlm.55) menjelaskan tentang pengertian pembelajaran yakni sebagai berikut:

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik, serta lingkungan yang ada di sekitarnya, yang dalam proses tersebut terdapat upaya untuk meningkatkan kualitas diri peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pembelajaran merupakan perpaduan antara mengejar dalam konteks guru dan belajar dalam konteks dalam peserta didik.

Dalam pembelajaran, guru harus menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan metode mengajar keterampilan menilai hasil belajar peserta didik serta memilih dan menggunakan strategi atau pendekatan pembelajaran. Dinyatakan oleh Faturrohman (2017, hlm. 210) mengatakan bahwa bahan pembelajaran serta aspek-aspek lain yang berkenaan dengan situasi pembelajaran. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran, diarahkan untuk membangun kemampuan berpikir dan kemampuan menguasai materi pelajaran, dimana pengetahuan itu sumbernya dari luar diri tetapi dibina dalam diri individu peserta didik.

Faturrohman (2017, hlm. 210) mengatakan bahwa pembelajaran memiliki dua karakteristik, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental peserta didik secara maksimal, bukan hanya menuntut peserta didik sekedar mendengar, mencatat melainkan menghendaki aktivitas peserta didik dalam proses berikir.
2. Dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus-menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan mengingatkan kemampuan berpikir peserta didik, yang pada akhirnya kemampuan berpikir tersebut dapat membantu peserta didik untuk memperoleh kemampuan yang mereka bina sendiri.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini merupakan proses belajar. Dalam proses pembelajaran seorang individu melakukan kegiatan belajar, sedangkan dalam belajar seorang individu harus mampu

mengadakan perubahan tingkah laku. Perubahan yang diharapkan dari pembelajaran adalah perubahan yang lebih baik dari sebelumnya.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Priansa (2017, hlm. 83-84) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal yakni sebagai berikut:

1. Faktor internal, berkaitan dengan kondisi internal yang muncul dari dalam diri peserta didik.
 - a. Jasmaniah
Faktor kesehatan atau kelainan fungsi pada tubuh jasmaniah peserta didik akan berpengaruh terhadap kegiatan belajar yang dialaminya.
 - b. Psikologis
Perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan akan mempengaruhi kegiatan belajar yang dialami peserta didik.
 - c. Kelelahan
Kelelahan jasmaniah atau rohani akan berpengaruh buruk terhadap proses belajar yang dialami peserta didik.
2. Faktor eksternal, yaitu unsur lingkungan luar dari peserta didik. Kondisi keluarga di rumah, keadaan sekolah, dan kondisi masyarakat sekitar rumah dan sekolah akan berpengaruh terhadap konsentrasi dan kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar.

Sardiyanah (2018, hlm. 71-79) mengatakan bahwa belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal yang terdiri dari:
 - a) Faktor jasmaniah. Terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologis. Terdiri dari inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

2. Faktor eksternal yang terdiri dari:
 - a) Faktor keluarga. Terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - b) Faktor sekolah. Terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 - c) Faktor masyarakat. Terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Priansa (2017, hlm.188) mengatakan, “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif”.

Gunarto (2013, hlm.15) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Sependapat dengan hal tersebut, Sitompul & Maulina (2021, hlm. 441) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah gambaran umum yang ada dalam pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat proses pembelajaran yang menggambarkan kegiatan pembelajaran berlangsung dari awal hingga akhir, model pembelajaran merupakan

hal yang sangat penting dalam mempersiapkan atau merencanakan pembelajaran yang terjadi di kelas.

b. Fungsi Model Pembelajaran

Asyafah (2019, hlm. 23) mengatakan bahwa fungsi model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (1) Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
- (2) Pedoman bagi dosen/ guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dosen/guru dapat menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut.
- (3) Memudahkan para dosen/guru dalam membelajarkan para muridnya guna mencapai tujuan yang ditetapkannya.
- (4) Membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Sundari (2015, hlm. 109) mengatakan bahwa setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri, sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan:
 - (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*)
 - (b) prinsip-prinsip reaksi
 - (c) sistem sosial
 - (d) sistem pendukung.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, meliputi: dampak pembelajaran berupa hasil belajar yang terukur dan dampak pengiring berupa hasil belajar jangka panjang.

- 6) Adanya desain instruksional atau persiapan mengajar dengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilih.

Asyafah (2019, hlm. 24) mengatakan bahwa model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain:

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

Faturrohman (2017, hlm. 31) mengungkapkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya keterlibatan intelektual-emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat dan pembentukan sikap.
- 2) Adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran.
- 3) Guru bertindak sebagai fasilitator, coordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik.
- 4) Penggunaan berbagai metode. Alat dan media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan terkait ciri-ciri model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri dari model pembelajaran yaitu, memiliki tujuan yang jelas, diarahkan pada aktivitas peserta didik dan mampu mendorong pemahaman serta kemampuan berpikir kritis peserta didik.

d. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Tibahary (2018, hlm. 57) mengatakan bahwa jenis-jenis model pembelajaran terdiri dari beberapa jenis yakni sebagai berikut:

- 1) Model Pembelajaran Kontekstual
Model pembelajaran kontekstual adalah merupakan suatu konsep yang membantu guru mengaitkan isi mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi peserta didik membuat hubungan pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara dan sebagai calon pegawai yang kelak akan bekerja.
- 2) Model Pembelajaran Kooperatif
Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik pada bentuk kerja sama dalam satu tim untuk memecahkan suatu masalah, menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan bersama.
- 3) Model Pembelajaran Kuantum
Model pembelajaran kuantum adalah perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar dengan menyingkirkan hambatan yang menghalangi proses belajar alamiah dengan secara sengaja menggunakan musik, mewarnai lingkungan sekeliling, menyusun bahan pengajaran yang sesuai, cara efektif pembelajaran, dan keterlibatan aktif siswa dan guru.

Priansa (2017, hlm. 206) mengatakan bahwa jenis model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)
Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek yang dimaksud adalah menyajikan tugas-tugas yang kompleks bagi peserta didik yang mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, merangsang kemampuan dalam memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bekerja secara mandiri.
- 2) Model Pembelajaran Pemecahan Masalah
Model pembelajaran pemecahan masalah merupakan model pembelajaran dengan cara mengajarkan proses berpikir tingkat tinggi, membantu peserta didik memproses informasi yang telah dimilikinya dan membangun peserta didik membangun sendiri pengetahuannya tentang dunia sosial dan fisik di sekelilingnya.
- 3) Model Pembelajaran Sosiodrama
Model pembelajaran sosiodrama adalah model pembelajaran dengan cara menyajikan bahan pembelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam

hubungan sosial. Dengan demikian, sosiodrama adalah model mengajar yang mendramatisasikan situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi suatu sosial.

4) Model Pembelajaran Penemuan

Model pembelajaran penemuan merupakan pembelajaran yang terjadi selama hasil kegiatan peserta didik dalam memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian rupa sehingga dapat menemukan informasi yang baru.

5) Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan kejadian atau perencanaan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

6) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah merupakan suatu model atau acuan pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran yang berlangsung, peserta didik mampu belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen atau dengan karakteristik yang berbeda-beda.

Sejalan dengan hal tersebut, Faturrohman (2017, hlm. 32) mengatakan bahwa model pembelajaran dikelompokkan dalam empat rumpun yaitu sebagai berikut:

1) Model Interaksi Sosial (*The Social Models of Teaching*)

Model interaksi sosial adalah model yang mengutamakan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain dan memusatkan perhatiannya kepada proses dengan realita yang ada dipandang sebagai suatu negosiasi sosial. Model ini menekankan pada hubungan personal dan sosial kemasyarakatan diantara peserta didik yang berfokus pada peningkatan kemampuannya.

2) Model Pemrosesan Informasi (*Information Processing Models*)

Model ini menjelaskan bagaimana cara individu memberi raspon yang datang dari lingkungannya dengan cara mengorganisasikan data, memformulasikan masalah, membangun konsep dan rencana pemecahan masalah. Model pemrosesan informasi ditekankan pada pengambilan, penguasaan dan pemrosesan informasi dan tentunya model ini lebih memfokuskan pada fungsi kognitif peserta didik.

3) Model Personal (*Personal Family*)

Model ini merupakan rumpun model pengajaran yang menekankan pada proses mengembangkan kepribadian individu peserta didik dengan memperhatikan kehidupan emosional. Model ini tentunya banyak memusatkan pada usaha individu dalam menciptakan hubungan yang baik dengan lingkungannya.

4) Model Perilaku (*Behavioral Models of Teaching*)

Model ini dibangun berdasarkan pada teori perilaku, melalui teori ini peserta didik dibimbing untuk dapat memecahkan masalah belajar melalui penguraian perilaku ke dalam jumlah kecil dan berurutan.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat berberapa jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mendukung pemahaman materi ajar kepada peserta didik dari jenis-jenis model pembelajaran tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan yang tentunya dengan penggunaan model pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, pemecahan masalah, bekerja sama dan mampu menghargai pendapat orang lain serta lebih aktif dalam meningkatkan hasil belajar.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Setiani & Priansa (2018, hlm. 243) menyatakan bahwa definisi model pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan ide bahwa peserta didik harus mampu melaksanakan kerja sama antara yang satu dengan yang lebih bertanggung jawab atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Rusman (2017, hlm. 295) mengatakan, “Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan yang lebih mengutamakan bekerjasama pada kelompok”. Pembelajaran kooperatif ini menghendaki peserta didik untuk saling membantu dalam belajar dan saling kerjasama dalam kelompok sesuai dengan metode pembelajaran yang dipilih guru (Huda, 2015, hlm. 32).

Sejalan dengan pendapat tersebut, faturrohman (2017, hlm. 44) mengaakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama diantara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dimana, pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran dapat membantu para peserta didik untuk meninfkakan sikap positif peserta didik dalam materi pelajaran, peserta didik secara individu membangun kepercayaan diri sendiri terhadap kemampuannya untuk

menyelesaikan masalah-masalah yang diberikan sehingga akan mengurangi bahkan menghilangkan rasa cemas terhadap suatu materi.

Dapat disimpulkan dari pemaparan tersebut, jadi model pembelajaran kooperatif dirancang untuk memanfaatkan keadaan kerja sama atau gotong royong dalam pembelajaran yang menekankan hubungan antar peserta didik yang satu dengan yang lainnya, terbentuknya sikap dan perilaku yang demokratis serta tumbuhnya produktivitas kegiatan belajar peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk melatih kompetensi sikap, sosial dan kepekaan terhadap orang lain serta berkolaborasi dengan orang lain.

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Priansa (2017, hlm. 293) mengatakan bahwa tujuan umum pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi yang keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.

Disamping hal itu, adapun tujuan khusus model pembelajaran kooperatif yakni sebagai berikut (Setiani & Priansa, 2018, hlm. 244):

1. Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademik. Banyak ahli yang berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang sulit.

2. Pengakuan dan keberagaman

Model pembelajaran kooperatif bertujuan agar peserta didik dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik dan tingkat sosial.

3. Pengembangan keterampilan sosial

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Keterampilan sosial yang dimaksud dalam pembelajaran kooperatif adalah berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai

pendapat orang lain, mau menjelaskan ide atau pendapat dan bekerja sama dalam kelompok.

c. **Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif memiliki sejumlah karakteristik tertentu yang membedakan dengan model-model pembelajaran yang lainnya Setiani & Priansa (2018, hlm. 245) mengatakan bahwa karakteristik tersebut yakni sebagai berikut:

1. Peserta didik bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
2. Kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
3. Bila memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda-beda.
4. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok ketimbang individu.

Priansa (2017, hlm. 294) selain karakteristik tersebut, ada empat unsur lainnya yang merupakan karakteristik pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Saling ketergantungan positif
Guru menciptakan suasana yang mendorong peserta didik untuk saling membutuhkan antar sesama. Dengan cara ini, mereka saling bergantung satu sama lain. Saling ketergantungan tersebut dapat dicapai melalui:
 - a. Saling ketergantungan pencapaian tujuan.
 - b. Saling ketergantungan dalam menyelesaikan pekerjaan.
 - c. Saling ketergantungan bahan atau sumber untuk menyelesaikan pekerjaan.
 - d. Saling ketergantungan peran.
2. Interaksi tatap muka
Interaksi tatap muka menuntut peserta didik yang ada di dalam kelompok untuk saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya dengan guru tetapi juga dengan sesama peserta didik. Interaksi tatap muka memungkinkan para peserta didik untuk saling menjadi sumber belajar sehingga menjadi lebih variasi. Interaksi ini diharapkan akan memudahkan dan membantu peserta didik dalam mempelajari suatu materi atau konsep.
3. Akuntabilitas individual
Meskipun pembelajaran kooperatif menampilkan wujudnya dalam belajar kelompok, penilaian dalam rangka mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap suatu materi pelajaran dilakukan secara individual. Hasil penilaian secara individual tersebut selanjutnya disampaikan oleh guru

kepada kelompok agar semua anggota kelompok mengetahui anggota kelompok yang memerlukan bantuan dan anggota kelompok yang dapat memberikan bantuan. Nilai kelompok didasarkan atas rata-rata hasil belajar semua anggotanya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok harus memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok. Penilaian kelompok yang didasarkan atas rata-rata penguasaan semua anggota kelompok secara individual inilah yang dimaksud dengan akuntabilitas individual.

4. Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi
Pembelajaran kooperatif akan menumbuhkan keterampilan menjalin hubungan antar pribadi. Hal ini disebabkan pembelajaran kooperatif menekankan aspek-aspek, tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik orangnya dan berbagai sifat positif lainnya.

Selain hal tersebut di atas, Suparmi (2013, hlm. 114) mengatakan bahwa ada beberapa unsur-unsur penting dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

1. Para siswa harus memiliki pandangan bahwa mereka adalah senasib.
2. Para siswa harus memiliki tanggung jawab siswa lain dalam kelompoknya dalam mempelajari materi yang dihadapi.
3. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka mempunyai tujuan yang sama.
4. Para siswa berbagi tugas dan tanggung jawab diantara para anggotanya.
5. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
6. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh ketrampilan bekerja sama selama belajar.
7. Setiap siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Karakteristik yang dimiliki model pembelajaran kooperatif dinyatakan Rusman (2017, hlm. 207) yakni sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara tim
2. Didasarkan pada manajemen kooperatif
3. Kemauan untuk bekerja sama
4. Keterampilan bekerja sama

Selain karakteristik yang terdapat pada model pembelajaran kooperatif Faturrohman (2017, hlm. 51-52) mengatakan bahwa terdapat ciri-ciri dari model pembelajaran dan terdapat tiga jenis kelompok dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran kooperatif ketiga jenis tersebut yakni sebagai berikut:

1. Kelompok Informal (*Informal Group*)
Kelompok informal adalah kelompok yang bersifat sementara, pengelompokan ini hanya digunakan dalam satu periode pengajaran. Kelompok ini biasanya hanya terdiri dari dua orang peserta didik. Tujuan kelompok informal adalah untuk menjelaskan harapan akan hasil yang ingin dicapai, membantu mereka untuk lebih fokus pada materi pembelajaran, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bisa secara lebih mendalam memproses informasi yang diajarkan atau menyediakan waktu untuk melakukan pengulangan dan mendalami informasi yang diduplikasinya.
2. Kelompok Formal (*Formal Group*)
Kelompok formal digunakan untuk memastikan bahwa peserta didik mempunyai cukup waktu untuk menyelesaikan suatu tugas dengan baik. Lamanya kelompok ini bekerja bisa selama beberapa hari atau bahkan beberapa minggu tergantung pada tugas yang diberikan kepada mereka.
3. Kelompok Dasar (*Base Group*)
Kelompok dasar atau kelompok permanen adalah pengelompokan dengan tanggung waktu yang lebih panjang (misalnya, selama satu semester atau satu tahun). Tujuannya adalah untuk memberi suatu dukungan yang berkelanjutan kepada peserta didik.

Sementara itu, faturrohman (2017, hlm. 52) mengatakan bahwa ciri-ciri dari

model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
2. Kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memerhatikan kesetaraan gender.
3. Penghargaan lebih menekankan pada kelompok daripada masing-masing individu. Dalam pembelajaran, dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar peserta didik saling berbagi kemampuan saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberikan kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan, dan peranan diri sendiri ataupun orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi atau pembelajaran yang memerlukan kerja sama antar siswa dan interaksi antar siswa. Keberhasilan dalam pembelajaran ini bergantung pada unsur-unsur saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tanggung jawab, perseorangan, komunikasi antar anggota, serta pemrosesan kelompok.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif terdiri dari sejumlah langkah yang mesti ditempuh. Setiani & Priansa (2018, hlm. 253) menyatakan bahwa ada tujuh langkah model pembelajaran kooperatif yakni sebagai berikut:

Langkah-langkah	Penjelasan
Fase 1 <i>Pre-Test</i>	Guru menyiapkan alat tes sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
Fase 2 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi peserta didik.
Fase 3 Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Fase 4 Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok	Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar dan bagaimana caranya membantu setiap kelompok belajar agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 5 Membimbing kelompok kerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar saat mereka mengerjakan tugas.
Fase 6 <i>Post-Test</i> (evaluasi)	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikannya.
Fase 7 Tindak lanjut	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok serta memberikan rekomendasi sesuai hasil yang diperoleh.

Selain ketujuh tahap tersebut, Priansa (2017, hlm. 303) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif terdiri atas hal-hal berikut:

1. Merancang rencana program pembelajaran. Guru mempertimbangkan dan menetapkan target pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Selain itu juga, guru menetapkan sikap dan keterampilan sosial yang diharapkan dikembangkan dan diperhatikan oleh peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran. Dalam merancang program pembelajaran, guru harus mengorganisasikan materi dan tugas-tugas peserta didik yang mencerminkan sistem kerja dalam kelompok kecil.
2. Merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan peserta didik dalam belajar bersama-sama dalam kelompok kecil.

Guru hanya menjelaskan pokok materi dengan tujuan peserta didik mempunyai wawasan dan orientasi yang memadai tentang materi yang diajarkan. Pada saat guru selesai menyampaikan materi, langkah berikutnya adalah menggali pengetahuan dan pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran berdasarkan apa yang telah diberikan.

3. Mengarahkan dan membimbing peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, baik dalam memahami materi maupun mengenai sikap dan perilaku peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, guru juga berkewajiban secara periodik memberikan layanan kepada peserta didik, baik secara individual maupun secara klasikal. Pemberian ujian dan kritikan dari guru juga akan membangun kreatifitas peserta didik dalam bekerja kelompok.
4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik dari tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya. Pada saat diskusi kelas ini guru berperan sebagai moderator, untuk mengarahkan dan mengoreksi pengertian dan pemahaman peserta didik terhadap materi atau hasil kerja yang telah ditampilkannya.
5. Evaluasi

Pada saat presentasi peserta didik berakhir, guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi diri terhadap proses jalannya pembelajaran, dengan tujuan memperbaiki kelemahan yang ada atau sikap serta perilaku menyimpang yang dilakukan selama pembelajaran. guru juga memberikan penekanan terhadap nilai, sikap dan perilaku sosial yang harus dikembangkan dan dilatih oleh peserta didik.

Sjafei (2017, hlm. 32) menyatakan bahwa sintaksis atau langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- (1) Tahap 1: Menyampaikan tujuan pembelajaran dan *establishing set*.
- (2) Tahap 2: Menyampaikan presentasi
- (3) Tahap 3: Membagi siswa ke dalam kelompok kooperatif
- (4) Tahap 4: Membimbing kerja kelompok

- (5) Tahap 5: Melakukan evaluasi
- (6) Tahap 6: Memberikan penghargaan

4. Model Pembelajaran *Make a Match*

a. Pengertian Model Belajar *Make a Match*

Model pembelajaran merupakan suatu gambaran tahap-tahap proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Joyce dkk (2014, hlm. 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran *Make a Match* diperkenalkan oleh Lena Curran pada tahun 1994. Pada model pembelajaran ini peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu (Aqib, 2014, hlm. 23-24).

Setiani & Priansa (2018, hlm. 243) menjelaskan tentang *make a match* sebagai berikut:

Guru menyiapkan kartu yang berisi persoalan-permasalahan dan kartu yang berisi jawabannya, setiap peserta didik mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap peserta didik mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya peserta didik yang benar mendapat nilai-*reward*, kartu dikumpulkan kembali dan dikocok, untuk babak berikutnya pembelajaran seperti babak pertama, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

Huda (2015, hlm. 135) mengatakan, “*Make a match* adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kondisi yang mengasyikkan dengan cara mencari pasangan sembari mempelajari suatu konsep dan topik tertentu”. Sedangkan Shoimin (2014, hlm. 99) mengatakan bahwa *make a match* adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu jawaban dan kartu soal dimana dalam pengaplikasiannya tiap siswa mencari pasangan kartu yang berisi soal maupun jawaban dari materi belajar tertentu.

Shoimin (2019, hlm. 98) menyatakan bahwa ciri utama model pembelajaran *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dipegang. Suasana pembelajaran dengan

model pembelajaran *make a match* akan mengundang keributan dalam kelas tetapi sangat asyik dan menyenangkan. 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.

Hadijah dkk (2022, hlm. 105) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian peserta didik mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan (Komalasari, 2017, hlm. 85).

Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang mengutamakan peserta didik untuk bekerja sama yaitu dimana meminta mereka untuk memberi jawaban atau pertanyaan atas pasangan dari kartu yang didapatkan sebelum batas waktu yang telah ditentukan dan peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi nilai/poin (Sitopu dkk, 2022, hlm. 4). Tujuan dari model ini yaitu: pendalaman materi; penggalan materi; *edutainment* (Huda, 2014, hlm. 251).

Model pembelajaran *make a match* ini cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran ini peserta didik diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan peserta didik lain. Suasana belajar dikelas juga dapat diciptakan sebagai suasana permainan, dimana terdapat kompetisi antar peserta didik untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran serta adanya penghargaan (*reward*), yang membuat peserta didik dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tidak hanya pasif mendengarkan guru menerangkan saja tetapi peserta didik akan lebih aktif karena terdapat penghargaan (*reward*) yang akan diberikan oleh guru untuk kriteria siswa yang telah ditentukan sebelumnya. Model pembelajaran *make a match* bertujuan untuk menumbuh kembangkan sikap bertanggung jawab, saling menghormati, dan juga meningkatkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah.

Pembelajaran ini juga menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan guru sehingga disini guru hanya sebagai fasilitator dan juga pengamat. Suasana saat pembelajaran selain menyenangkan juga diusahakan bersifat demokratis, dimana peserta didik diberikebebasan untuk menyampaikan pendapatnya ataupun bertanya jika ada yang belum dimengerti

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok/kooperatif dimana pembelajaran ini menggunakan kartu yang untuk dimainkan sebagai permainan didalam pembelajaran dan peserta didik mencari pasangannya sesuai dengan kartu yang mereka miliki. Selain itu, model pembelajaran *make a match* membutuhkan ketelitian, kecermatan, ketepatan, dan kecepatan peserta didik dalam memasangkan/mencocokkan kartu yang dipegang sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan.

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

Pada Model pembelajaran *make a match* ini terdapat langkah-langkah pembelajaran. langkah-langkah ini akan mempermudah dalam prakteknya menerapkan Model pembelajaran *make a match*. Berikut langkah-langkah yang harus dilakukan dalam model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut (Mulyatiningsih, 2011, hlm. 223).

- a. Guru membentuk kelompok dengan materi yang berbeda.
- b. Guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban.
- c. Guru menyiapkan 4 kotak/kardus. Dua untuk tempat soal dan dua untuk tempat jawaban.
- d. Guru menyiapkan lagi dua kotak/kardus untuk tempat hasil pemasangan soal dan jawaban dari peserta lalu disiapkan pula papan skor/hasil.
- e. Dilakukan pengundian untuk menentukan kelompok yang akan saling berhadapan. Kemudian dibuat bagan pertandingan
- f. Sesuai undian maka 2 kelompok akan saling berhadapan dalam game/kuis
- g. Dua orang dari masing-masing kelompok akan memasangkan soal dan jawaban dalam waktu yang telah ditentukan.
- h. Setelah aba-aba dibunyikan, maka pasangan dari dua kelompok ini berlomba adu cepat memasangkan soal dan jawaban dari 2 kotak yang telah disediakan.
- i. Pasangan soal dan jawaban yang telah ditemukan, dimasukkan ke dalam kotak lain yang telah disediakan.

- j. Bila waktu telah habis peserta berhenti. Pasangan soal dan jawaban yang ada di kotak dicocokkan dan dihitung berapa pasang yang berhasil dikumpulkan.
- k. Pasangan yang betul ditulis pada papan skor/hasil. Pemenangnya ditulis pada bagan pertandingan.

Faturrohman (2017, hlm. 87) mengatakan bahwa langkah-langkah penerapan pada model pembelajaran *make a match* sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- c. Tiap peserta didik memiliki jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam Bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
- e. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Setiap peserta didik dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (jika tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama.
- g. Setelah satu babak, kartu di kocok lagi agar tiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari yang sebelumnya, demikian seterusnya.
- h. Peserta didik juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 peserta lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- i. Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Huda (2014, hlm. 252-253) mengungkapkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *make a match* yaitu:

- a. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi di rumah;
- b. Peserta didik dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B, kedua kelompok tersebut diminta untuk berhadapan-hadapan;
- c. Guru membagikan kartu jawaban kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B;
- d. Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain,

- guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan kepada mereka;
- e. 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 sehingga guru dapat mencatat mereka pada kertas yang sudah disediakan;
 - f. Jika waktu sudah habis, peserta didik yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri;
 - g. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi, pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak;
 - h. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi;
 - i. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Suprijono (2013, hlm. 94-95) mengatakan bahwa langkah-langkahnya dalam model pembelajaran *make a match* yakni:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban.
- 2) Guru membagi peserta didik 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 peserta didik 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 pasang kartu yang sudah dikumpulkan.
- 8) Guru mengkonfirmasi jawaban
- 9) Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan

Setiani & Priansa (2018, hlm. 243) mengungkapkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan kartu yang berisi persoalan-permasalahan dan kartu yang berisi jawaban
- 2) Setiap peserta didik mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya

- 3) Setiap peserta didik mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya peserta didik yang benar mendapat nilai-*reward*
- 4) Kartu dikumpulkan kembali dan dikocok untuk babak barikutnya pembelajaran seperti babak pertama
- 5) Penyimpulan dan evaluasi serta refleksi

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai langka-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam penelitian ini peneliti menggunakan langka-langkah model pembelajaran *make a match* yang dikemukakan oleh Huda (2014, hlm. 252-253) dikarenakan langkah-langkahnya lebih rinci dan juga disini peserta didik tidak hanya mencari pasangan kartunya saja tetapi juga dapat menilai apakah pasangan kartu jawaban yang didapatkan temannya sudah cocok apa belum.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

Setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Suatu model pembelajaran cocok untuk materi dan tujuan tertentu, tetapi kurang cocok untuk materi dan tujuan yang lainnya. Model pembelajaran *make a match* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *make a match*:

a. Kelebihan

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi.
- 5) Efektif untuk dalam melatih keterampilan peserta didik menghargai waktu untuk belajar (Huda, 2013, hlm. 253).

b. Kekurangan

- 1) Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus
- 2) Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran
- 3) Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja.
- 4) Sulit untuk mengkonsentrasikan anak (Istarani, 2012, hlm. 65-66).

Adapun kelemahan strategi model pembelajaran *make a match*, Huda (2013, hlm. 253-254) menyatakan bahwa terdapat beberapa kelemahan yakni sebagai berikut:

- 1) Jika strategi ini tidak disiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- 2) Pada awal-awal penerapan metode, banyak peserta didik yang malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- 3) Jika guru tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, akan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- 4) Guru harus berhati-hati dan bijaksana dalam saat memberi hukuman yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- 5) Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan uraian tersebut, kelebihan model pembelajaran *make a match* yaitu siswa dapat bekerja sama dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Adapun kekurangan pada model ini yaitu guru sulit untuk mempersiapkan kartu-kartu yang bagus serta konsentrasi anak dalam belajar juga kurang. Agar penerapan model pembelajaran *make a match* dapat berjalan dengan baik sesuai dengan harapan, maka guru perlu meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu yang diperlukan sebelum pembelajaran dimulai dan juga guru harus tetap memperhatikan peserta didik ketika proses pembelajaran, supaya peserta didik tidak bermain sendiri sehingga peserta didik akan mudah dalam memahami materi.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Rusman (2017, hlm. 129) mengatakan, “Hasil belajar ialah berbagai perubahan yang menyangkut aspek kognitif, psikomotor dan afektif yang didapat siswa sebagai dampak dari aktivitas belajar”.

Hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan siswa yang merupakan perubahan perilaku sebagai hasil belajar itu dapat diklasifikasikan dalam dimensi-dimensi tertentu (Ahiri, 2017, hlm. 18). Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Susanto (2016, hlm. 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Sejalan dengan pendapat di atas, Suardi (2020, hlm. 21) mengatakan bahwa hasil belajar bertujuan untuk memastikan bahwa pembelajaran tetap melekat dan berhasil diterapkan, membantu peserta belajar menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat. Begitupun Suprijono (2013, hlm. 5) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Berdasarkan pemaparan mengenai definisi hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan akumulasi pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran atau suatu hasil nyata yang dicapai oleh peserta didik setelah melalui proses belajarnya.

b. Indikator Hasil Belajar

Fauhah & Rosy (2020, hlm. 327) mengatakan bahwa indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu sebagai berikut:

- a. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- b. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- c. Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Ricardo & Meilani (2017, hlm. 194) mengatakan bahwa klasifikasi hasil belajar dibagi menjadi 3 bagian yakni sebagai berikut:

- a. Kognitif, menitikberatkan pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi.
- b. Afektif, melibatkan pada sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan pemeran penting untuk perubahan tingkah laku.
- c. Psikomotorik, merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktek dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

Dimiyati (2013, hlm. 23) mengemukakan bahwa konsep dan tiga ranah indikator dari hasil belajar yaitu:

- a. Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah Afektif, tampak pada cara siswa bertingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, menghargai guru dan teman.
- c. Ranah Psikomotorik, hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak setelah siswa mengalami pengalaman tertentu.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga indikator digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi siswa selama kegiatan belajar. Hasil belajar

tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari siswa (afektif) dan memiliki skill atau keterampilan yang mumpuni (psikomotorik), walaupun ranah aspek kognitif menjadi pokok umum yang menjadi fokus perhatian guru dalam menilai hasil belajar siswa.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik akan memperoleh tingkat keberhasilan yang berbeda tergantung faktor yang mempengaruhi dan tingkat optimalisasinya. Begitu pula hasil yang akan diperoleh peserta didik akan berbeda, tergantung kapabilitas masing-masing individu.

Dalyono (2015, hlm. 55) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

A. Faktor Internal

1) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang selalu tidak sehat, sakit kepala, demam, pilek, batuk, dan sebagainya, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa karena konflik dengan orang tua atau sebab lainnya, ini dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Karena itu, pemeliharaan kesehatan sangat penting bagi setiap orang baik fisik maupun mental, agar badan tetap kuat, pikiran selalu segar dan bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar.

2) Intelegensi dan Bakat

Kedua aspek kejiwaan (psikis) ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi yang baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Sebaliknya orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berpikir, sehingga prestasi belajarnya pun rendah. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan

belajar. Misalnya belajar main piano, apabila dia memiliki bakat musik, akan lebih mudah dan cepat pandai dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki bakat itu.

3) Minat dan Motivasi

Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik, serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah. Sedangkan motivasi adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan suatu pekerjaan yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar. Motivasi yang berasal dari dalam diri (intrinsik) yaitu dorongan yang datang dari hati sanubari, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu. Motivasi yang berasal dari luar (ekstrinsik) yaitu dorongan yang datang dari luar diri (lingkungan), misalnya dari orang tua, guru, teman-teman dan anggota masyarakat.

4) Cara Belajar

Belajar tanpa memperhatikan teknik dan fungsi fisiologis, psikologis dan ilmu kesehatan, akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Ada orang yang sangat rajin belajar siang dan malam tanpa istirahat yang cukup. Cara belajar seperti itu tidak baik. Belajar harus ada istirahat untuk memberikan kesempatan kepada mata, otak serta organ tubuh lainnya untuk memperoleh tenaga kembali. Selain itu, teknik-teknik belajar perlu diperhatikan, bagaimana caranya membaca, mencatat, menggarisbawahi, membuat ringkasan/kesimpulan, apa yang harus dicatat, dan sebagainya. Selain dari teknik-teknik tersebut, perlu juga diperhatikan waktu belajar, tempat, fasilitas, penggunaan media pengajaran dan penyesuaian bahan pelajaran.

B. Faktor Eksternal

1) Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu, anak-anak, serta famili yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Misalnya, tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak. Disamping itu, faktor keadaan rumah juga turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Besar kecilnya rumah tinggal; ada atau tidak peralatan/media belajar seperti papan tulis, gambar, peta; ada atau tidak kamar atau meja belajar; dan sebagainya. Semua itu turut menentukan keberhasilan belajar seseorang.

2) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/perlengkapan di sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid per kelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya. Semua ini turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak. Bila suatu sekolah kurang memperhatikan tata tertib (disiplin), maka murid-muridnya kurang mematuhi perintah guru dan akibatnya mereka tidak mau belajar sungguh-sungguh di sekolah maupun di rumah. Hal ini mengakibatkan prestasi belajar anak menjadi rendah. Demikian pula jika jumlah murid per kelas terlalu banyak 50-60 orang, dapat mengakibatkan kelas kurang tenang, hubungan guru dengan murid kurang akrab, kontrol guru menjadi lemah, murid menjadi kurang acuh terhadap gurunya, sehingga motivasi belajar menjadi lemah.

3) Masyarakat

Bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, apabila tinggal di lingkungan banyak anak-anak yang nakal, tidak bersekolah dan pengangguran, hal ini akan mengurangi semangat belajar atau dapat dikatakan tidak menunjang sehingga motivasi belajar berkurang.

4) Lingkungan Sekitar

Keadaan lingkungan turut mempengaruhi prestasi belajar, misalnya bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim, dan sebagainya. Bila rumah penduduk sangat rapat, akan mengganggu belajar. Keadaan lalu lintas yang membisingkan, suara hiruk-pikuk orang di sekitar, suara pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, semua itu akan mempengaruhi kegairahan belajar. Sebaliknya, tempat yang sepi dengan iklim yang sejuk akan menunjang proses belajar.

Rusman (2017, hlm. 129-131) mengatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu sebagai berikut:

1) Faktor Internal

(a) Faktor Fisiologis

Secara umum, kondisi fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

(b) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

2) Faktor Eksternal

(a) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu dan kelembaban. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

(b) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal dan eksternal, yang dimanakedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

6. Keterkaitan Antara Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Ekonomi

Model Pembelajaran *make a match* lebih mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penerapan model pembelajaran *make a match* diperoleh beberapa temuan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat memupuk kerja sama antar peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada dipegang oleh mereka masing-masing. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan (Komalasari, 2017, hlm. 85).

Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang mengutamakan peserta didik untuk bekerja sama yaitu dimana meminta mereka untuk memberi jawaban atau pertanyaan atas pasangan dari kartu yang didapatkan sebelum batas waktu yang telah ditentukan dan peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi nilai/poin (Sitopu dkk, 2022, hlm. 4). Proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar peserta didik antusias mengikuti proses pembelajaran, dan peserta didik tampak sekali pada saat mencari pasangan kartunya masing-masing. Selain peserta didik dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dipelajarinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, peserta didik dapat melatih dirinya untuk berpikir aktif dengan menemukan suatu jawaban.

Sejalan dengan hal tersebut, tujuan dari model pembelajaran *make a match* ini yaitu: pendalaman materi; penggalan materi; *edutainment* (Huda, 2014, hlm. 251). Disisi lain juga model pembelajaran *make a match* ini memiliki keunggulan yakni sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
- 3) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 4) Efektif untuk siswa dalam melatih keterampilan siswa menghargai waktu untuk belajar (Huda, 2013, hlm. 252).

Dengan melihat keunggulan dari model pembelajaran *make a match*, maka peneliti bermaksud untuk menerapkan model tersebut dalam pembelajaran ekonomi yang bertujuan untuk membangkitkan kerja sama di antara peserta didik serta mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan sehingga hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran ekonomi dapat meningkat. Pembelajaran ekonomi itu sendiri bertujuan untuk membekali peserta didik dalam menanamkan sejumlah konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, baik yang terjadi dilingkungan individu, masyarakat ataupun suatu negara, rasa ingin tahu dan memberikan ilmu pengetahuan tentang

kegiatan ekonomi, perdagangan internasional atau bahwa mengenai kerjasama ekonomi internasional yang dijalani oleh negara-negara tertentu. Hal ini sesuai dengan materi yang akan diajarkan mengenai kerjasama ekonomi internasional.

Dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dimana guru akan membagi kartu soal dan kartu jawaban yang berisi materi tentang kerjasama ekonomi internasional dan diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* ini peserta didik akan lebih aktif, tidak bosan dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Pada model pembelajaran *make a match* ini kartu soal berisi *clue* tentang isi jawaban sedangkan kartu jawaban berisi kalimat atau gambar yang menunjukkan isi dari *clue* soal, dengan model pembelajaran *make a match* yang berbentuk kartu soal dan kartu jawaban peserta didik diharapkan dapat lebih antusias dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga secara tidak langsung peserta didik dapat memahami materi melalui permainan yang dilakukan dan berdampak positif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

B. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Pada penelitian ini menggunakan penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki beberapa kesamaan. Peneliti menggunakannya sebagai bahan rujukan, referensi dan penunjang tambahan selain buku, jurnal, artikel dan internet. Tujuan lain yaitu sebagai bahan acuan bacaan penulis agar tidak terjadi plagiasi. Adapun penelitian terdahulu yang peneliti ambil yakni sebagai berikut:

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Tempat Penelitian	Pendekatan	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Monica Christi (2018)	Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa kelas XI IPS 1 SMA NEGERI 1 DEPOK SLEMAN TAHUN AJARAN 2018/2019	SMA NEGERI 1 DEPOK SLEMAN TAHUN AJARAN 2018/2019.	Pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (<i>Classroom Action Research</i>) yang terdiri dari dua siklus.	Penerapan model pembelajaran <i>make a match</i> dapat meningkatkan keaktifan belajar ekonomi, hal ini ditunjukkan dengan presentase keaktifan belajar pada siklus I sebesar 74,52% , sedangkan persentase keaktifan belajar pada siklus II sebesar 89,74%. Dapat disimpulkan, bahwa persentase keaktifan belajar meningkat sebesar 15,22%. Meningkatkan motivasi belajar ekonomi, hal ini ditunjukkan dengan persentase motivasi belajar pada siklus I sebesar 68,94% , sedangkan persentase motivasi belajar pada siklus II sebesar 79,26%. Dapat disimpulkan, bahwa	Terdapat persamaan yakni persamaan variabel yang diteliti yakni model pembelajaran <i>make a match</i> dan hasil belajar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat perbedaan subjek penelitian yang dilakukan. 2. Terdapat perbedaan lokasi penelitian yang dilakukan. 3. Terdapat perbedaan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni <i>Pre-Experimental tipe One group pretest-posttest design</i>. 4. Terdapat perbedaan variabel Y1 dan Y2 karena pada penelitian ini peneliti tidak meneliti kedua variabel tersebut. 5. Terdapat perbedaan yakni pada penelitian terdahulu menggunakan siklus I dan siklus II sedangkan pada penelitian yang

					<p>persentase keaktifan belajar meningkat sebesar 10,32%. Serta meningkatkan hasil belajar ekonomi hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar dan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar. Rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 72,31, sedangkan pada siklus II sebesar 82,69. Ketuntasan belajar pada 102 siklus I sebesar 46%, sedangkan pada siklus II sebesar 88%. Dapat disimpulkan, rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 10,38 dan ketuntasan hasil belajar meningkat sebesar 42%.</p>		<p>dilaksanakan tidak menggunakan dua siklus.</p>
2.	Novy Martio Silitonga (2019)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar	SMA NEGERI 2 SIBOLGA T.P 2019/2020	Pendekatan kauntitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (<i>Classroom Action</i>)	Hasil belajar siswa setelah diterapkannya perlakuan model pembelajaran <i>make a match</i> mengalami peningkatan.	Terdapat persamaan pada penelitian yang diteliti yakni, model pembelajaran <i>make a match</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat perbedaan subjek penelitian yang dilakukan. 2. Terdapat perbedaan lokasi penelitian

		<p>Ekonomi Siswa SMA NEGERI 2 SIBOLGA T.P 2019/2020</p>		<p><i>Research</i>) yang terdiri dari dua siklus.</p>	<p>Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 77,31 dengan persentase ketuntasan belajar siswa (79,31%). Selanjutnya pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 80,62 dengan persentase ketuntasan belajar siswa (93,10%). Dimana peningkatan nilai kemampuan siswa antara siklus I ke siklus II adalah 3,31 untuk hasil belajar ekonomi dengan peningkatan persentase sebesar 13,79%. Hasil akhir observasi terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran juga menunjukkan peningkatan antara siklus I 76,84% meningkat menjadi 87,19% pada siklus II. Peningkatan yang ditunjukkan sebesar 10,35%.</p>	<p>dan pembahasan terkait hasil belajar.</p>	<p>yang dilakukan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Terdapat perbedaan pendekatan kauntitatif dengan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni <i>Pre-Eksperimental tipe One group pretest-posttest design</i>. 4. Terdapat perbedaan yakni pada penelitian terdahulu menggunakan siklus I dan siklus II sedangkan pada penelitian yang dilaksanakan tidak menggunakan dua siklus.
--	--	---	--	---	---	--	--

3.	Yusniati (2020)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Make A Match</i> terhadap Hasil Belajar dengan bantuan Media Pembelajaran (<i>Power Point</i>) Pada Pelajaran Ekonomi (Studi Komperasi Pada Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pkl Kuras TA 2019/2020)	SMA Negeri 1 Pkl Kuras TA 2019/2020.	Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian <i>Quasi Experiment Design</i> dengan bentuk <i>Control Group Pretest-Posttest</i> .	Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> dengan berbantuan media pembelajaran (<i>power point</i>) pada pelajaran konomi (Studi Komperasi Pada Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pkl Kuras TA 2019/2020) terhadap hasil belajar. Hal ini dilihat berdasarkan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berdasarkan nilai sig $0,040 > 0,05$ dan $f_{hitung} 4.416 > f_{tabel} 1,66$, berarti H_0 ditilah H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen XII IPS 2 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> dengan bantuan	Terdapat persamaan pada penelitian yang diteliti yakni, model pembelajaran <i>make a match</i> . dan pembahasan terkait hasil belajar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat perbedaan subjek penelitian yang dilakukan. 2. Terdapat perbedaan lokasi penelitian yang dilakukan. 3. Terdapat perbedaan pendekatan kauntitatif dengan jenis penelitian yang digunakan oleh penelitian ini yakni dengan jenis penelitian <i>Pre-Eksperimental</i> tipe <i>One group pretest-posttest design</i>. 4. Terdapat perbedaan pada penelitian ini yakni tidak menggunakan kelas kontrol.
----	-----------------	---	--------------------------------------	---	---	--	---

					media pembelajaran PPT dengan kelas kontrol XII IPS1 menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi materi tentang penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan dagang jurnal penyesuaian di SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras.		
--	--	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah diuraikan dalam tabel di atas, terdapat persamaan yaitu persamaan pada hasil akhir dari penelitian pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik, lalu persamaan selanjutnya terletak pada aspek kebahasaan yakni model pembelajaran *make a match* dan hasil belajar. Terdapat beberapa perbedaan dari penelitian di atas dengan penelitian ini yakni perbedaan tersebut terletak pada periode waktu penelitian, tempat penelitian, subjek penelitian, serta metode penelitian. Tentunya penelitian ini adalah penelitian atau studi lebih lanjut dari penelitian asli.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP UNPAS (2022, hlm. 22) mengatakan, “Kerangka pemikiran adalah kerangka logis yang menempatkan masalah penelitian di dalam kerangka teoretis yang relevan dan ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu.” Fungsi kerangka pemikiran adalah menentukan variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian dan posisi dari masing-masing variabel pada penelitian.

Hakikatnya hasil belajar adalah proses perubahan yang menghasilkan suatu tambahan pengetahuan yang diperoleh melalui belajar. Rusman (2017, hlm. 129) Mengatakan, “Hasil belajar ialah berbagai perubahan yang menyangkut aspek kognitif, psikomotor dan afektif yang didapat siswa sebagai dampak dari aktivitas belajar”. Kemudian Susanto (2016, hlm.5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Salah satu yang dapat menunjang hasil belajar peserta didik adalah pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran serta materi yang diajarkan. Sitompul & Maulina (2021, hlm. 441) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah gambaran umum yang ada dalam pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

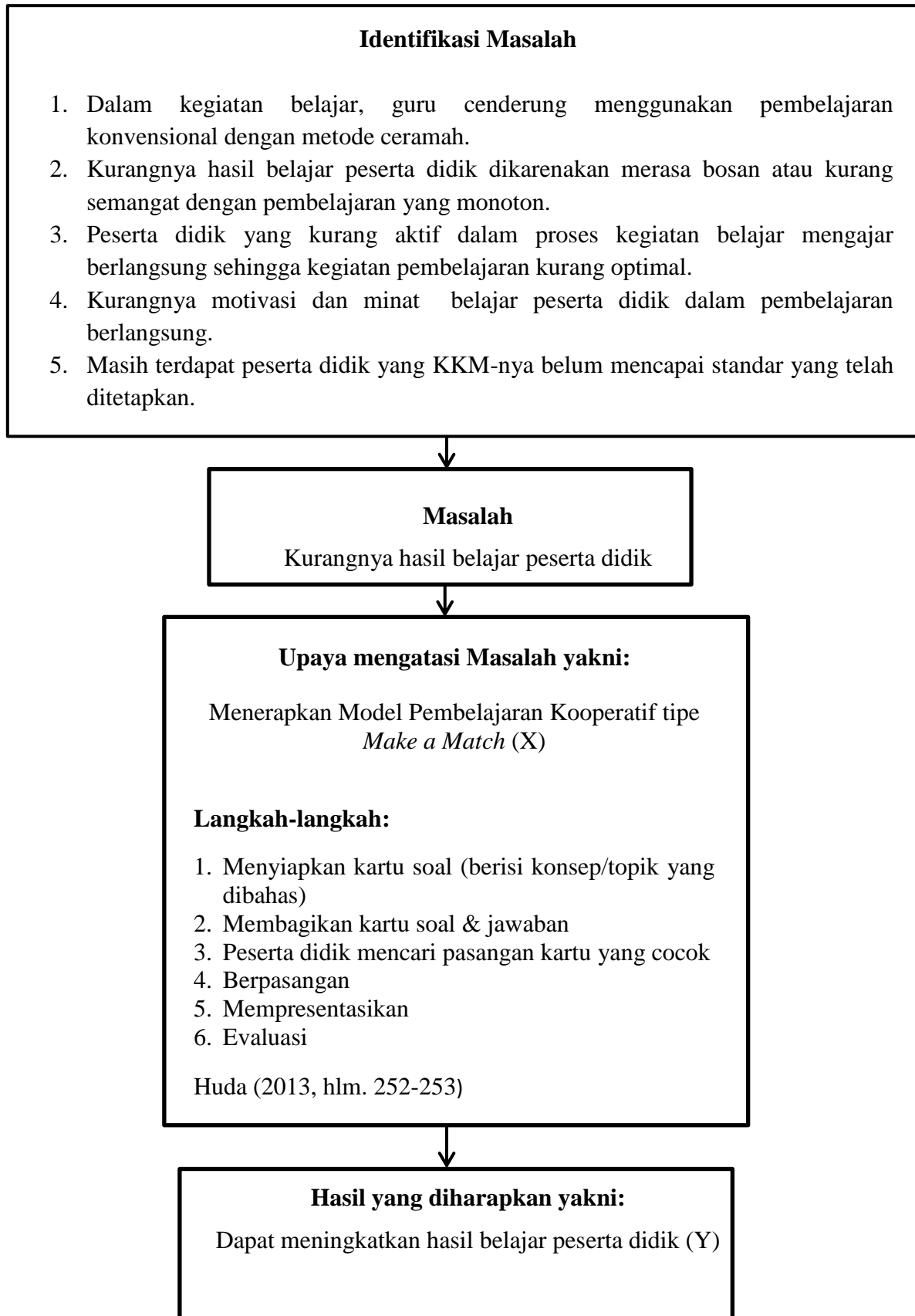
Pembelajaran yang sering digunakan hanya berpusat pada guru, sementara peserta didik hanya belajar dengan pasif, sehingga hasil belajar peserta didik tidak maksimal dan model pembelajaran yang digunakan tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, sangat diperlukan model pembelajaran yang tepat agar peserta didik belajar dengan aktif dan pembelajaran juga tidak berpusat pada guru serta hasil belajar peserta didik maksimal. Hasil belajar peserta didik merupakan suatu kewajiban yang harus dicapai oleh guru. Salah satu cara agar hasil belajar peserta didik maksimal dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dimaksud yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Huda (2015, hlm. 135) mengatakan, “*Make a match* adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kondisi yang mengasyikkan dengan cara mencari pasangan sembari mempelajari suatu konsep dan topik tertentu”. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dianggap mampu mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran serta berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk itu, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengaktifkan proses pembelajaran serta model tersebut dapat berpengaruh

terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat diperoleh hasil yang memuaskan pada proses dan hasil belajar peserta didik.

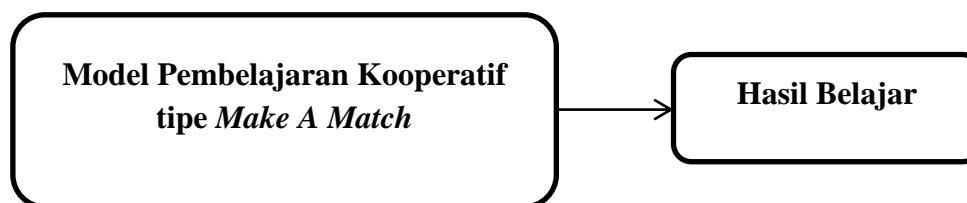
Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif tentunya agar peserta didik lebih memahami materi dan mampu menemukan dan mampu mengungkapkan konsep pembelajaran sehingga mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Adapun kerangka penelitian dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Dari uraian di atas, dapat ditunjukkan bahwa paradigma dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:



Gambar 2.2
Paradigma Penelitian

Keterangan:

Variabel bebas X : Model Pembelajaran Koperatif tipe *Make A Match*

Variabel terikat Y : Hasil Belajar

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP UNPAS (2022, hlm. 23) mengatakan, “Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi dalam penelitian dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi, atau dapat pula berasal dari pemikiran penelitian”.

Arikunto (2014, hlm 107) mengatakan, “Asumsi adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas”. Dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan anggapan dasar atau dugaan ini merupakan suatu gambaran sangkaan, pendapat atau kesimpulan sementara yang belum terbukti kebenarannya sehingga butuh dibuktikan secara langsung. Asumsi dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Setiani & Priansa (2018, hlm. 243) menyatakan bahwa definisi model pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan ide bahwa peserta didik harus mampu melaksanakan kerja sama antara yang satu dengan yang lebih bertanggung jawab atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
2. Hadijah dkk (2022, hlm. 105) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian peserta didik mencaripasangan kartunya. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan (Komalasari, 2017, hlm. 85).
3. Rusman (2017, hlm. 129) mengatakan, “Hasil belajar ialah berbagai perubahan yang menyangkut aspek kognitif, psikomotor dan afektif yang didapat peserta didik sebagai dampak dari aktivitas belajar”. Definisi hasil belajar juga dikemukakan oleh Susanto (2016, hlm. 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah skor yang diperoleh peserta didik yang menunjukkan tingkat keberhasilannya dalam menuntaskan materi pelajaran tertentu.
4. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dianggap mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik XI IPS 3 SMA PASUNDAN 3 Bandung.
5. Hasil belajar ekonomi peserta didik XI IPS 3 SMA PASUNDAN 3 Bandung sesuai dengan harapan.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban dengan sifat sementara dari masalah penelitian, menurut buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP UNPAS (2022, hlm. 23) mengatakan, “Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau sub-masalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris”.

Sugiyono (2015, hlm. 64) mengatakan, “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis adalah anggapan dasar tentang suatu masalah, dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan dalam penelitian”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah kesimpulan yang bersifat sementara dari masalah penelitian yang akan diteliti. Hal ini berarti bahwa hipotesis akan ditolak jika salah dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkan. Berkaitan dengan ini peneliti menggunakan hipotesis kerja sebagai kesimpulan sementara yaitu: Terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Ekonomi Materi Kerjasama Ekonomi Internasional (Studi *Pre-Eksperimen* pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI IPS 3 SMA PASUNDAN 3 Bandung T.A 2022/2023)”.