

## **BAB II**

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

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

##### **1. Model Kooperatif**

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

Model kooperatif adalah model pembelajaran secara berkelompok yang disusun oleh pengajar agar bisa memecahkan suatu permasalahan, kasus dan tugas. Satu kelompok terdiri dari beberapa peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda. Model ini sistematis, karena dari pembentukan kelompok, materi yang akan di bahas, langkah-langkah berdiskusi dan tugas akhir yang harus dihasilkan, semuanya ditentukan dan diatur oleh pengajar. Peserta didik hanya mengikuti aturan diskusi yang disusun oleh pengajar. Model kooperatif memiliki manfaat untuk membantu menumbuhkan serta mengasah kebiasaan belajar aktif pada peserta didik, memiliki rasa tanggung jawab individu dan kelompok peserta didik serta bermanfaat untuk mengasah kemampuan bekerjasama antar peserta didik dan keterampilan dalam sosial peserta didik (Marzuki dan Hakim, 2018, hlm. 42).

Sama halnya menurut Afandi et al. (2013, hlm. 53) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang melibatkan peserta didik agar bekerja secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama, selain itu supaya peserta didik aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, menyediakan pengalaman kepemimpinan untuk peserta didik, dapat belajar membuat keputusan didalam kelompok serta peserta didik memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan berdiskusi bersama teman-teman yang memiliki latar belakang yang berbeda-beda.

Menurut Zakiah dan Kusmanto (2017, hlm. 35) pembelajaran kooperatif adalah satu-satunya bentuk pembelajaran yang efektif karena mendorong sekelompok kecil orang untuk bekerja sama, berinteraksi, dan berbagi ide selama proses pembelajaran. Namun, dalam pembelajaran jenis ini, pembelajaran dianggap tidak lengkap jika salah satu anggota kelompok belum menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan model kooperatif adalah model yang merubah peran pendidik, dari yang asalnya pembelajaran berpusat pada pendidik menjadi pengelolaan siswa dalam kelompok-kelompok kecil agar peserta didik memiliki kesempatan mengembangkan kemampuannya, dikarenakan pada model kooperatif ini peserta didik dituntut aktif dalam kegiatan belajar melalui kerjasama di dalam kelompok serta dapat memahami materi pelajaran yang telah dibahas.

### **b. Karakteristik Model Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok, tujuan yang diinginkan agar peserta didik dapat bekerja sama untuk pemahaman konsep dan penguasaan materi. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari model pembelajaran kooperatif. Karakteristik dari model pembelajaran kooperatif dijelaskan sebagai berikut (Hasanah dan Himami, 2021, hlm. 2-3):

#### 1) Pembelajaran secara tim

Pada model pembelajaran kooperatif, tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Seluruh anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena keberhasilan dapat dilihat dari keberhasilan tim.

#### 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Empat fungsi utama manajemen adalah perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan control, demikian juga halnya dengan pembelajaran kooperatif. Fungsi perencanaan menunjukkan perencanaan yang matang diperlukan untuk pembelajaran kooperatif agar memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Contoh perencanaan semacam ini termasuk memutuskan tujuan apa yang akan dikejar, bagaimana melakukannya, dan alat apa yang akan digunakan. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan upaya kolaboratif antara setiap anggota kelompok, oleh sebab itu penting untuk menentukan tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Fungsi pelaksanaan menunjukkan pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan rencana, melalui langkah-langkah yang telah ditetapkan untuk pembelajaran, termasuk keadaan yang telah disepakati bersama. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran

kooperatif merupakan upaya kolaboratif antara setiap anggota kelompok, oleh sebab itu penting untuk menentukan tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Sesuai dengan fungsi kontrol, perlu ditetapkan kriteria keberhasilan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tes atau non tes.

### 3) Kemampuan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan kelompok. Untuk itu, proses pembelajaran kooperatif harus memperhatikan prinsip kerja sama. Setiap anggota kelompok tidak hanya harus menunjukkan disiplin dan rasa hormat satu sama lain, tetapi juga harus menyadari tanggung jawab mereka untuk membantu satu sama lain. Misalnya, yang pintar harus membantu yang kurang pintar.

### 4) Keterampilan untuk bekerja sama

Komitmen terhadap pekerjaan bersama kemudian dipraktikkan melalui kegiatan dan proyek yang didasari dalam pekerjaan bersama. Akibatnya, siswa perlu berusaha untuk terlibat dan berkomunikasi dengan orang lain. Agar setiap peserta didik dapat berkontribusi pada keberhasilan kelompok, setiap anggota kelompok perlu membantu mengatasi berbagai hambatan dalam interaksi dan komunikasi.

Sedangkan menurut Afandi et al. (2013, hlm. 55) model pembelajaran kooperatif memiliki tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif, yaitu:

#### 1) Tujuan kelompok

Pembelajaran kooperatif memanfaatkan tujuan kelompok untuk menilai kelompok. Penghargaan kelompok didapatkan jika kelompok mencapai tujuan yang ditetapkan oleh kriteria. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penciptaan hubungan antar anggota kelompok yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli pada penampilan individu sebagai anggota kelompok.

#### 2) Pertanggungjawaban individu

Keberhasilan kelompok tergantung pada pembelajaran individu dari setiap anggota kelompok. Pertanggungjawaban di atas mengacu pada kegiatan yang dilakukan anggota kelompok secara aktif sambil belajar.

Pertanggungjawaban setiap individu juga membuat setiap anggota kelompok siap mengerjakan tes dan tugas lainnya secara pribadi/individu tanpa melibatkan kelompok secara keseluruhan.

### 3) Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan

Pembelajaran kooperatif menggunakan metodologi skoring yang memaksimalkan hasil perkembangan berdasarkan peningkatan kinerja pesertadidik yang diperoleh dari hasil terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini, setiap peserta didik baik yang berprestasi rendah, sedang atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari model pembelajaran kooperatif adalah penghargaan untuk seluruh kelompok, tanggung jawab individu, dan untuk mencapai kesuksesan yang sama. Dengan demikian, adanya penataan tugas, tujuan, dan penghargaan bersama merupakan mendefinisikan pembelajaran kooperatif. Peserta didik harus mengkoordinasikan upaya untuk menyelesaikan tugas ketika bekerja dalam situasi pembelajaran kooperatif atau ketika mereka perlu bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

### **c. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif**

Lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan menurut (Hasanah dan Himami, 2021, hlm. 4-5) yaitu:

#### 1) Saling ketergantungan positif

Untuk menciptakan tim yang efektif, pendidik harus mengajarkan peserta didik untuk memprioritaskan tugas mereka sehingga setiap orang dalam kelompok menyelesaikan tugas mereka sendiri sehingga dapat mencapai tujuan kelompok. Artinya, setiap peserta didik dalam satu kelompok mempunyai tugasnya masing-masing. Penilaian yang didapatkan setiap peserta didik dinilai dari diri sendiri dan nilai kelompok. Beberapa peserta didik yang kurang akan terbantu dan akan terpacu untuk meningkatkan usaha mereka begitupun sebaliknya.

## 2) Tanggung jawab perorangan

Pembelajaran *cooperative learning* yang efektif mengembangkan pemahaman dan menekankan tanggung jawab individu sehingga setiap anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya masing-masing agar kelompok dapat melaksanakan rangkaian tugas selanjutnya.

## 3) Tatap muka

Setiap kelompok perlu diberikan waktu tatap muka untuk berbicara dan mendengarkan satu sama lain. Kegiatan ini akan memberi peserta didik kesempatan untuk membangun Tindakan bermanfaat bagi semua peserta didik.

## 4) Komunikasi antar anggota

Aturan ini juga menetapkan bahwa pendidik harus menyajikan kepada peserta didik berbagai contoh komunikasi yang efektif sebelum memberi tahu siswa dalam kelompok belajar bahwa mereka harus menjelaskan cara berkomunikasi secara efektif. Tidak setiap peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami dan berkomunikasi secara efektif. Keberhasilan setiap kelompok tergantung kepada kemampuan mengutarakan pendapat dan dapat saling mendengarkan satu sama lain.

## 5) Evaluasi proses kelompok

Untuk terus bekerja sama secara lebih efektif ke depan, peserta didik harus menyisihkan waktu khusus untuk kelompok mengevaluasi proses dan hasil kerja kelompok.

Sedangkan menurut Ratnaningdyah (2017, hlm. 2) unsur-unsur dari model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

### 1) Keterkaitan positif (*Positive interdependence*)

Koneksi positif antara anggota kelompok dapat menunjukkan bahwa setiap anggota harus berkontribusi pada tujuan kelompok jika seluruh anggota tidak ikut berkontribusi dan tidak didukung oleh kelompok maka tidak akan berhasil dan sukses dalam melakukan tugas.

### 2) Interaksi antarmuka (*Face-to-face promotive interaction*)

Diskusi di antara anggota kelompok dapat membantu menjembatani pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan baru, selain itu dapat belajar strategi pemecahan masalah serta dapat belajar bersama teman sebaya (*peerteaching*).

3) Tanggung jawab individu (*Individual Accountability/Personal Responsibility*)

Pada tanggung jawab individu ini anggota kelompok dapat melatih tanggung jawab individu terhadap kelompok agar dapat berhasil dalam tujuan kelompok.

4) Keterampilan berkolaborasi (*Collaborative Skill*)

Pada keterampilan berkolaborasi ini peserta didik dituntut untuk dapat memberikan bantuan penyelesaian permasalahan di antara anggota kelompok, kemampuan kepemimpinan, dapat membuat keputusan, membangun kepercayaan, kemampuan berkomunikasi, dan keterampilan menyelesaikan permasalahan.

Sedangkan menurut Yulia et al., (2020, hlm. 225) unsur-unsur dari model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1) Saling ketergantungan hal yang baik.

Interaksi promotif yang membantu siswa saling memotivasi untuk mencapai hasil belajar terbaik diperlukan agar kemandirian timbal balik yang positif dapat terjalin. Karena setiap siswa menerima materi atau tugas yang unik, maka setiap anggota kelompok bergantung pada anggota lainnya. Jika ada siswa yang tidak dapat menyelesaikan tugasnya, maka tugas kelompok tidak dapat diselesaikan.

2) Tanggung jawab peseorangan/Akuntabilitas Pribadi

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk menilai pemahaman siswa terhadap konten yang dibahas di kelas individu. Hasil penilaian Orang tersebut kemudian diperkenalkan kepada kelompok oleh guru agar semua kelompok mengetahui anggota kelompok yang memerlukan bantuan dan anggota kelompok yang dapat menawarkannya. Setiap siswa secara otomatis diberikan tugas yang berbeda-beda, sehingga setiap siswa harus bertanggung jawab menyelesaikan tugas masing-masing anggota kelompok. Tugasnya berbeda-beda sesuai dengan kemampuan masing-masing orang.

3) Komunikasi Tatap Muka/interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka mengharuskan siswa dalam kelompok untuk dapat bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan percakapan tidak hanya dengan guru tetapi juga dengan siswa lainnya. Siswa dapat belajar satu sama lain melalui jenis keterlibatan ini, yang akan meningkatkan variasi sumber belajar yang tersedia bagi mereka dan menjadikan belajar lebih mudah secara keseluruhan. Ketika tatap muka, siswa yang kurang berkemampuan harus membantu siswa yang lebih berkemampuan dalam pekerjaan individunya dalam kelompok agar proyek kelompok dapat diselesaikan.

#### 4) Pertukaran informasi antar anggota kelompok

Mempelajari kemampuan kooperatif seperti toleransi, kesopanan dalam bergaul dengan teman, menantang pendapat teman dan tidak meremehkannya, berani mempertahankan pemikiran rasional, tidak mendominasi orang lain, kemandirian, dan beberapa sifat bermanfaat lainnya yang terdapat dalam hubungan interpersonal yang disengaja.

#### 5) Penilaian Proses Kelompok

Agar dapat bekerja dengan lebih banyak orang secara efektif di masa depan, guru perlu menetapkan periode-periode tertentu bagi kelompok untuk memainkan proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka. Tidak ada keharusan bahwa waktu evaluasi ini dilakukan pada pertemuan kelompok kerja itu malah bisa terjadi setelahnya.

Dapat disimpulkan bahwa menurut Hasanah dan Himami menyebutkan unsur-unsur dari pembelajaran kooperatif yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok. Sedangkan Ratnaningdyah berpendapat bahwa unsur-unsur dari model pembelajaran kooperatif itu terdiri dari keterkaitan positif (*Positive interdependence*), interaksi antar muka (*Face-to-face promotive interaction*), tanggung jawab individu (*Individual Accountability/Personal Responsibility*), dan keterampilan berkolaborasi (*Collaborative Skill*).

#### **d. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tujuan, diantaranya adalah (Marzuki & Hakim, 2018, hlm. 43-44):

##### 1) Pencapaian hasil belajar

Pembelajaran kooperatif dapat memberikan manfaat untuk peserta didik dalam tugas akademik. Selain dapat mengubah hasil belajar peserta didik, pembelajaran kooperatif juga dapat menjadi manfaat baik pada siswa kelompok atas maupun bawah untuk bekerja sama menyelesaikan tugas.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu.

Tujuan yang kedua dari model kooperatif adalah peserta didik dapat menerima terhadap orang yang berbeda dari segi ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja sama dengan orang lain dengan tetap fokus pada tugas-tugas akademik dan melalui penggunaan struktur pembelajaran kooperatif, peserta didik akan belajar tentang perbedaan antara individu yang satu sama lain.

3) Pengembangan keterampilan sosial.

Mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi adalah tujuan ketiga dan terpenting dari pembelajaran kooperatif. Bekerja sama dengan satu kelompok dalam mengungkapkan ide pikiran, menyelesaikan tugas dan permasalahan yang berhubungan dengan pembelajaran. Untuk memungkinkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka melalui interaksi dan sosialisasi dengan orang lain. Karena banyak anak-anak muda saat ini mengalami kesulitan dalam perkembangan sosial, maka peserta didik harus mengutamakan peningkatan keterampilan-keterampilan sosial.

Sama halnya menurut Azis et al. (2016, hlm. 87) tujuan model pembelajaran kooperatif adalah untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pendidikan penting, yaitu keunggulan akademik, diferensiasi individu/penerimaan perbedaan individu, dan pembangunan keterampilan sosial. Tiga komponen dalam rangkaian ini diharapkan berfungsi sebagaimana dimaksud dalam konteks tujuan pendidikan selama proses pembelajaran dan menghasilkan perubahan positif setelah pengajaran dimulai.

Tujuan dari pembelajaran kooperatif menurut pendapat para ahli di atas disimpulkan bahwa tujuan kooperatif terdiri dari pencapaian hasil belajar, penerimaan perbedaan individu, pengembangan keterampilan sosial. Tujuan tersebut mampu menghasilkan perubahan yang baik bagi proses pembelajaran.

#### e. Langkah-Langkah Model Kooperatif

Langkah-langkah model kooperatif adalah sebagai berikut (Hasanah dan Himami, 2021, hlm. 6-7):

- 1) Guru mengajak peserta didik untuk mengenali dan mengekspresikan ketertarikan mereka pada subjek yang akan dipelajari.
- 2) Guru menempatkan peserta didik dalam kelompok heterogen yang terdiri dari empat sampai lima siswa.
- 3) Guru memberi tahu peserta didik untuk mendapatkan topik untuk kelompok mereka sendiri.
- 4) Setelah mendapatka topiknya, setiap kelompok membentuk pembagian tugas untuk para anggotanya. Anggota kelompok dituntut untuk saling memberikan referensi serta kontribusi kepada kelompok
- 5) Setelah peserta didik membagi topik kelompok mereka menjadi kelompok-kelompok kecil, mereka akan bekerja secara individual. Mereka akan bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing karena keberhasilan kelompok bergantung pada mereka.
- 6) Setiap kelompok didorong untuk memadukan hasil diskusinya lalu di paparkan/presentasi.
- 7) Evaluasi, evaluasi dilakukan pada tiga tingkatan, yaitu pada saat prsentasi kelompok dievaluasi oleh kelas, kontribusi individual terhadap kelompok dievaluasi oleh teman satu kelompok, presentasi kelompok dievaluasi oleh seluruh peserta didik.

Beberapa hal yang harus diperhatikan seorang pendidik dalam pembelajaran kooperatif, berikut ini merupakan langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif adalah (Marzuki dan Hakim, 2018, hlm. 45-46):

- 1) Pengelompokan.

Dalam pengelompokan ini pendidik harus memperhatikan dari segi keanekaragaman latar belakang ekonomi, etnik dan kemampuan akademik. Didalam satu kelompok diharapkan terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah. Tujuannya untuk saling berbagi dan saling mendukung, meningkatkan relasi dan interaksi antar peserta didik dan memudahkan serta meringankan tugas guru ketika mengajar.

2) Pembinaan terhadap peserta didik.

Agar proses pembelajaran berjalan efektif maka pendidik harus melakukan pembinaan sebelum dimulainya pembelajaran, seperti mengingatkan pentingnya arti kerjasama sehingga peserta didik mendapatkan semangat kerjasama yang tinggi dalam belajar.

3) Penataan ruang kelas.

Untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik, penataan ruang kelas merupakan suatu hal yang sangat penting. Seperti ruang kelas, ukuran kelas jumlah peserta didik, kedewasaan peserta didik, pengalaman pendidik, toleransi pendidik terhadap kegaduhan kelas sebelah dan lalu lalang peserta didik, toleransi masing-masing peserta didik terhadap kegaduhan dan lalu lalang peserta didik lainnya, pengalaman pendidik dan peserta didik dalam melakukan model pembelajaran kooperatif. Selain itu penataan bangku yang dapat dipilih pendidik untuk melakukan pembelajaran kooperatif.

Sedangkan menurut Azis et al. (2016, hlm. 88) berpendapat bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif yaitu terdiri dari:

- 1) Pendidik dapat menyampaikan indikator yang ada pada pelajaran yang akan di pelajari serta memotivasi peserta didik.
- 2) Pendidik menyajikan informasi kepada peserta didik.
- 3) Pendidik menjelaskan kepada peserta didik bagaimana membentuk kelompok belajar dan memberi tahu kepada setiap kelompok supaya melakukan kerja sama secara efisien.
- 4) Pendidik menjadi fasilitator dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Pendidik melihat hasil belajar yang telah dipelajari/setiap kelompok mempresentasikannya.
- 6) Pendidik memberikan penghargaan terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tahapan/langkah-langkah. Langkah pertama pendidik menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik. Ke-dua, pendidik dapat menyajikan informasi kepada peserta didik. Ke-tiga, mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok belajar. Ke-empat, pendidik dapat membimbing kelompok bekerja

dan belajar. Ke-lima, pendidik mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Ke-enam, pendidik memberikan sebuah penghargaan nilai kepada peserta didik.

## **2. Model Kooperatif Tipe *Make A Match***

### **a) Pengertian Model Kooperatif Tipe *Make A Match***

Model *make a match* adalah sistem pendidikan yang menekankan keterampilan sosial, khususnya kemampuan bekerja sama dan berinteraksi, serta kemampuan bergerak cepat melalui permainan mencari jodoh dengan berbantuan kartu. Pendekatan penggunaan model pembelajaran ini adalah peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan. Peserta didik yang dapat mencocokkan kartu mereka sebelum batas waktu maka akan diberikan poin (Soleha, 2016, hlm. 69-70). Model *Make a match* merupakan model pembelajaran dengan teknik mencari pasangan dengan berbantuan kartu-kartu permasalahan dan kartu jawaban (Tarigan, 2014, hlm. 58). Model *make a match* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan kartu. Kartu-kartu yang dimaksud terdiri dari kartu pertanyaan serta kartu jawaban Afandi et al. (2013, hlm. 71). Ningtyas et al. (2020, hlm. 122) menyebutkan bahwa model pembelajaran *make a match* yaitu mencari pasangan dengan sebuah permainan kartu soal dan kartu jawaban. Model ini menekankan pada pembelajaran dalam kelompok yang saling menyelesaikan masalah, bekerja sama menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang baik secara berkelompok maupun individu. Ramadhani (2021, hlm. 2240) menyebutkan bahwa model kooperatif *make a match* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, pemahaman mereka terhadap materi, motivasi belajar, kesiapan dalam memberikan presentasi, kedisiplinan, dan lain-lain. Di dalamnya juga terdapat berbagai permainan yang membuat siswa merasa terlibat dan bersemangat, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Juhji (2017, hlm. 14) Karena model *Make a Match* dibuat seperti permainan tanpa dipahami bahwa peserta didik belajar sambil bermain, maka akan membuat peserta didik bersemangat untuk belajar. Gagasan ini akan tertanam kuat dalam ingatan peserta didik, sehingga memungkinkan peserta didik mengingat informasi ini di masa yang akan datang. Salah satu cara terbaik untuk meningkatkan pengetahuan dan

prestasi belajar peserta didik adalah melalui paradigma pembelajaran kooperatif semacam *Make a Match*. pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan contoh dan tipe dengan langkah-langkah yang menarik untuk diikuti oleh peserta didik, maka diyakini peserta didik akan lebih termotivasi untuk mempelajari pembelajaran seefektif mungkin.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dapat mampu mengasah keterampilan sosial peserta didik dengan bekerja sama dan berinteraksi untuk memecahkan suatu permasalahan yang harus segera di selesaikan dikarenakan pada model pembelajaran ini dibantu dengan kartu-kartu yang terdapat dua bagian yaitu kartu yang berisi pertanyaan dan berisi jawaban serta diberi batas waktu untuk mencari pasangannya atau mencocokkan kartu.

#### **b) Karakteristik Model Kooperatif Tipe *Make A Match***

Model *make a match* memiliki karakteristik, karakteristik tersebut berkaitan erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Karakteristik model *make a match* ini membantu proses pembelajaran di kelas tidak membosankan dikarenakan melibatkan interaksi antar peserta didik serta pendidik hanya sebagai fasilitator. (Ningtyas et al., 2020, hlm. 127).

Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu adanya permainan mencari pasangan menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban dari kartu lainnya. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sangat ideal untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain, mengubah pembelajaran di kelas menjadi permainan, memungkinkan peserta didik saling bersaing untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan (Harefa, 2020, hlm. 8).

Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mempunyai hubungan yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Supaya pelaksanaan model *make a match* berjalan dengan baik, maka pelaksanaan model ini harus didukung dengan keaktifan peserta didik

untuk mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan didalam kartu. Selain itu, pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memberi peserta didik pengalaman yang bermakna (Harizon et al., 2016, hlm. 51).

Beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model kooperatif tipe *make a match* yaitu karakteristiknya berkaitan erat dengan peserta didik yang gemar bermain. Karakteristik model kooperatif tipe *make a match* ini dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memberi pengalaman pembelajaran yang bermakna dan proses pembelajaran yang tidak membosankan. Selain itu peserta didik diberi kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan pendidik dengan melalui pembelajaran yang menyenangkan.

### **c) Tujuan Model Kooperatif Tipe *Make A Match***

Ramadhani (2021, hlm. 2240) mengungkapkan bahwa tujuan dari model *make a match* adalah diantaranya

- 1) Menggabungkan minat, mengumpulkan informasi,
- 2) Membina keterampilan memumbuhan semangat kerjasama dengan orang lain, dan
- 3) Membangun tanggung jawab untuk mendiskusikan suatu topik atau masalah yang terdapat pada kartu persoalan atau permasalahan.

Sedangkan menurut Zakiah & Kusmanto (2017, hlm. 36) tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu

- 1) Melatih peserta didik untuk lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi,
- 2) Peserta didik dapat dilatih berfikir cepat berbarengan sambil menganalisis
- 3) Serta dilatih untuk berinteraksi sosial.

Ari & Wibawa (2019, hlm. 191-192) menyebutkan bahwa tujuan dari pembelajaran kooperatif *make a match* adalah

- 1) Untuk meningkatkan tingkat kepercayaan yang dimiliki individu satu sama lain saat menyelesaikan masalah tertentu,

- 2) Menumbuhkan sikap saling menghargai dan menumbuhkan sikap tanggung jawab,
- 3) Menuntut peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat terlihat keterampilan yang dimiliki oleh setiap peserta didik.

Menurut Topandra dan Hamimah (2020) tujuan dari model pembelajaran *make a match* yaitu

- 1) Memahami materi, penggalan materi, bermain sambil belajar, peserta didik dapat aktif, kreatif dan inovatif ketika mengikuti pembelajaran,
- 2) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan teman sejawatnya,
- 3) Membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan
- 4) Mampu mempermudah peserta didik untuk memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu peserta didik dapat menumbuhkan kerjasama antar teman sejawatnya, membangun tanggung jawab, menumbuhkan sikap saling menghargai, memahami konsep materi, meningkatkan interaksi sosial, peserta didik dapat aktif, kreatif dan inovatif ketika mengikuti pembelajaran, serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

#### **d) Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe *Make A Match***

Setiap model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Beberapa ahli memiliki pendapatnya masing-masing mengenai langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Afandi et al. (2013, hlm. 71-72) mengemukakan terdapat 7 langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran *make a match*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan kartu berisi topik yang akan di bahas, di dalam kartu terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban.
- 2) Peserta didik akan mendapatkan satu buah kartu.
- 3) Peserta didik yang mendapat kartu soal harus memikirkan jawabannya.

- 4) Peserta didik harus mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (jawaban soal).
- 5) Jika peserta didik dapat menemukan kartu pasangannya sebelum batas waktu, maka akan diberi poin.
- 6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) Guru memberikan kesimpulan.

Sedangkan menurut Zakiah & Kusmanto (2017, hlm. 36) terdapat beberapa langkah pembelajaran model *make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mempresentasikan materi pelajaran kepada peserta didik.
- 2) Guru menyediakan beberapa kartu berisi topik yang akan dipelajari. Di dalam kartu terdiri dari dua bagian, yaitu kartu soal dan kartu jawaban.
- 3) Guru membentuk peserta didik menjadi 2 kelompok, misal kelompok A dan kelompok B, guru membagi kartu soal kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru memberi tahu batasan waktu kepada peserta didik untuk mencari pasangan kartu.
- 5) Peserta didik mencari kartu yang cocok dengan kartunya dari kelompok lain (kartu soal/kartu jawaban).
- 6) Jika peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan, maka akan mendapatkan poin.
- 7) Bagi peserta didik yang belum menemukan pasangan kartu, diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 8) Peserta didik yang sudah mendapatkan pasangan kartu yang cocok, lalu mendiskusikan soal dan jawaban yang telah dicocokkan dan mempresentasikannya di depan kelas.
- 9) Pasangan lain dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan kartu yang cocok, memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan kartu itu cocok atau tidak,
- 10) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

Maisari et al., (2013, hlm. 2) mengungkapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* secara sistematis yaitu:

- 1) Guru menyiapkan kartu yang berisi soal-soal dan kartu yang berisi jawabannya. Guru menyediakan kartu yang berisi soal-soal serta kartu yang berisi jawabannya.
- 2) Bagi siswa yang mendapatkan sebuah kartu soal, mereka berusaha menjawab dan mencari kartu jawaban yang cocok dengan soalnya,
- 3) Tetapi bagi siswa yang mendapatkan kartu jawaban, mereka berusaha mencari kartu soal yang cocok dengan jawabannya,
- 4) Siswa yang benar dan dapat memberi alasan untuk kartu soal dan jawaban yang mereka cocokkan akan mendapat nilai.

Menurut Juhji (2017, hlm. 15), tata cara mempraktekkan model pembelajaran Make a Match adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat potongan kertas untuk seluruh peserta didik yang ada di kelas.
- 2) Bagi jumlah lembaran secara merata menjadi dua bagian, kartu pertanyaan dan kartu jawaban secara merata.
- 3) Tulislah pertanyaan materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Tuliskan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada separuh halaman lainnya.
- 5) Kocok seluruh lembar kertas agar soal dan jawaban tercampur.
- 6) Bagikan selemba kertas kepada setiap Peserta didik dan jelaskan bahwa ini adalah kegiatan berpasangan. Separuh peserta didik lainnya akan menerima jawaban, sedangkan separuh lainnya akan menerima pertanyaan.
- 7) Meminta peserta didik menemukan temannya. Untuk mencegah seseorang membagikan informasi yang diterimanya kepada teman lain, ajaklah dia duduk di dekatnya jika sudah bertemu dengan temannya lalu jelaskan juga.
- 8) Setelah peserta didik menemukan pasangannya dan duduk berdekatan, mintalah setiap pasangan membaca pertanyaan yang telah dijawab oleh pasangan lainnya secara bergantian.
- 9) Menyimpulkan dengan memberikan klarifikasi dan kesimpulan.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, peneliti menyimpulkan langkah-langkah model kooperatif tipe *make a match* yang digunakan yaitu berdasarkan pendapat menurut Zakiah & Kusmanto (2017). Peneliti menggunakan langkah-langkah Zakiah & Kusmanto karena dijelaskan secara rinci pada tahapan-tahapan serta kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Adapun langkah-langkahnya yaitu diawali dengan tahap 1 persiapan yaitu menyiapkan kartu, tahap 2 pembagian kartu pertanyaan atau jawaban, tahap 3 mencari dan menemukan pasangan, dan tahap 4 menyimpulkan.

**e) Kelebihan Model Koperatif Tipe *Make A Match***

Suatu model pembelajaran pasti memiliki kelebihan. Adapun kelebihan dari model *make a match* yaitu sebagai berikut (Harizon et al., 2016, hlm 52):

- 1) Peserta didik dapat terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan melalui kartu.
- 2) Mencegah kejenuhan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Pembelajaran akan lebih menyenangkan dikarenakan pada proses pembelajaran melibatkan media yang dibuat oleh pendidik.
- 4) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- 5) Pembelajaran yang disampaikan akan lebih menarik perhatian peserta didik.
- 6) Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar secara bersama-sama..
- 7) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (*Let them move*)
- 8) Kerjasama antar sesama peserta didik terwujud dengan aktif, bersemangat dan energik.
- 9) Menumbuhkan sikap gotong royong yang merata di seluruh peserta didik.

Menurut Fauhah & Rosy (2020, hlm. 236) kelebihan model kooperatif tipe *make a match*, yaitu:

- 1) Menjadikan kelas yang aktif dan menyenangkan.
- 2) Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik.
- 3) Mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

- 4) Menjadikan suasana keceriaan bertambah.
- 5) Kerja sama antara peserta didik lain dapat tercapai.
- 6) Adanya rasa gotong royong pada seluruh peserta didik.

Hutapea (2020, hlm. 4-5) mengungkapkan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan partisipasi peserta didik.
- 2) Interaksi antar peserta didik menjadi lebih mudah.
- 3) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- 4) Materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik lebih menarik perhatian.
- 5) Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal/secara bersama-sama di dalam kelas.

Adapun kelebihan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut (Juhji., 2017, hlm 14) adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan keterampilan interaksi sosial,
- 2) Mengajarkan siswa tentang sikap, menghargai pendapat orang lain, berbagi informasi, berperilaku sosial, dan lain-lain,
- 3) Menyiapkan peserta didik beradaptasi dengan lingkungannya,
- 4) Membentuk nilai-nilai sosial,
- 5) Menghilangkan sifat egois,
- 6) Mewujudkan ikatan antar teman yang lebih kuat,
- 7) Mendorong rasa saling percaya,
- 8) Memperluas wawasan,
- 9) Mampu menyampaikan gagasan dan menghargai pendapat orang lain,
- 10) Memperdalam persahabatan tanpa mengecualikan orang berdasarkan rasnya. , jenis kelamin, atau agama, dan
- 11) Menjalin ikatan dengan orang-orang yang saling membutuhkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model kooperatif tipe *make a match* adalah menjadikan kelas yang menyenangkan, dapat mencegah kejenuhan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, materi yang disampaikan dapat menarik perhatian peserta

didik, peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal, kerjasama peserta didik dapat terjadi dengan dinamis, dan adanya rasa gotong royong pada seluruh peserta didik.

**f) Kekurangan Kooperatif Tipe *Make A Match***

Suatu model pembelajaran pasti memiliki kekurangan, kekurangan dari model kooperatif tipe *make a match* yaitu (Harizon et al., 2016, hlm. 52-53):

- 1) Sulit bagi pendidik mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran.
- 2) Sulit mengatur rentang waktu atau jalannya proses pembelajaran
- 3) Sulit untuk membuat peserta didik berkonsentrasi.

Menurut Fauhah dan Rosy (2020, hlm. 236) kekurangan model kooperatif tipe *make a match* yaitu:

- 1) Sangat membutuhkan bimbingan pendidik dalam melaksanakan pelajaran.
- 2) Jangka waktu harus ditentukan, dikarenakan besar kemungkinan akan terjadi *over time*.
- 3) Memerlukan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan
- 4) Jika murid pada kelas lebih dari 30 peserta didik, apabila kurang tepat maka akan menimbulkan keramaian serta tidak kondusif.
- 5) Dapat mengganggu ketenangan belajar kelas lainnya.

Hutapea (2020, hlm. 4-5) mengungkapkan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di antaranya:

- 1) Banyak kelompok yang melapor serta perlu dimonitor oleh pendidik,
- 2) Pendidik perlu persiapan alat dan bahan yang memadai,
- 3) Tidak cocok untuk kelas gemuk.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari model kooperatif tipe *make a match* adalah sedikit sulit dalam mengatur rentang waktu atau jalannya proses pembelajaran, memerlukan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan, tidak cocok untuk kelas gemuk, serta banyak kelompok yang harus dimonitor oleh pendidik.

### **3. Media Audiovisual**

#### **a) Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu materi kepada peserta didik, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Setiyawan, 2021, hlm. 199). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga mereka akan merasa lebih nyaman saat terlibat dalam proses pembelajaran (Windasari dan Sofyan, 2019, hlm. 3). Media pengajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih jelas dipahami dan tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018, hlm. 174). Media pembelajaran adalah berfungsi sebagai sarana praktis untuk menyajikan materi pembelajaran seperti buku, film, video, dan lain sebagainya (Purwono et al., 2014, hlm. 128).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari media pembelajaran adalah alat bantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran berupa buku, film, video dan lain sebagainya untuk menyampaikan suatu materi kepada peserta didik supaya pelajaran yang disampaikan dapat lebih jelas dipahami oleh peserta didik serta dapat tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien .

#### **b) Jenis-jenis Media**

Menurut Purwono et al. (2014, hlm. 129-130) menyebutkan bahwa jenis-jenis media terbagi menjadi empat bagian, yaitu sebagai berikut:

##### **1) Teknologi Cetak**

Teknologi cetak adalah metode untuk memproduksi atau menggambarkan bahan pelajaran menggunakan proses mekanis atau fotografi, contohnya seperti buku dan bahan visual statistik.

##### **2) Teknologi Audiovisual**

Teknologi audiovisual adalah proses menciptakan atau menyajikan materi pembelajaran menggunakan perangkat mekanis dan elektronik untuk menghasilkan audio dan visual.

### 3) Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer adalah proses mentransfer materi pelajaran menggunakan kumpulan sumber dan data berdasarkan mikroprosesor.

### 4) Teknologi Gabungan

Teknologi gabungan adalah metode untuk memperoleh dan menyajikan informasi atau materi pelajaran yang menyatukan berbagai jenis media yang dibuat oleh komputer.

Menurut Nurrita (2018, hlm. 179) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, yaitu media pembelajaran jika dilihat dari sifatnya, dari kemampuan jangkauannya dan teknik pemakaiannya. Media pembelajaran dilihat dari sifatnya dibagi menjadi beberapa bagian yaitu a). Media auditif (hanya bisa didengar), b). Media visual (hanya bisa dilihat), c). Media audiovisual (bisa dilihat dan di dengar). Media pembelajaran dilihat dari kemampuan jangkauannya dibagi menjadi dua bagian yaitu, a). Media yang dapat ditayangkan secara bersamaan/serentak contohnya televisi dan radio, b). Media yang memiliki batas waktu dan ruang contohnya video, film slide dan film. Media pembelajaran dilihat dari cara pemakaiannya, dibagi menjadi dua bagian, yaitu a). Media yang menggunakan proyeksi, contohnya film strip, film, slideshow, dan transparansi, b). Media yang tidak menggunakan proyeksi, contohnya radio, lukisan, foto, dan gambar.

Menurut Nugraheni (2017, hlm. 123) media pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk, yaitu a). Media visual sering dikenal dengan media akses terbatas yang meliputi gambar termasuk foto, gambar, dan poster, b). Media audio adalah media yang hanya dapat didengarkan, seperti radio, MP3, dan audio kaset, c). Media audiovisual, merupakan media yang bisa di dengar dan di lihat contohnya film, video, televisi, dan slide suara, adalah media yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan, d). Multimedia adalah jenis media yang mampu menyajikan berbagai macam media, termasuk suara, animasi, video, grafik, dan film, e). Media realia merupakan media yang nyata atau biasanya yang ada di sekitar lingkungan sekitar, contohnya seperti sawah, tumbuhan, perkebunan, pantai, batuan danlain sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, tentu memiliki pendapat yang berbeda maka dapat disimpulkan bahwa menurut Purwono menyebutkan jenis-jenis media dibagi menjadi empat bagian yaitu, media teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer dan teknologi gabungan. Menurut Nurrita media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yaitu dari sifatnya seperti media auditif, media visual dan media audiovisual, jika dilihat dari kemampuan jangkauannya seperti media yang dapat ditayangkan secara bersamaan dan media yang memiliki batas waktu dan ruang, jika dilihat dari cara pemakaiannya seperti media yang menggunakan proyeksi dan media yang tidak menggunakan proyeksi. Sedangkan menurut Nugraheni menyebutkan bahwa media dibagi menjadi lima bagian yaitu media visual, media audio, media audiovisual, multimedia dan media relia.

### **c) Pengertian Media Audiovisual**

Gabriela (2021, hlm. 105) mengungkapkan bahwa media audiovisual merupakan bentuk media yang inovatif dan kontemporer yang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi manusia, media Audiovisual merupakan gabungan antara media audio dan visual yang sering disebut dengan media pandang-dengar. Audiovisual akan menjadi alat pengajaran yang lebih komprehensif dan efektif bagi siswa. Selain itu, dalam penggunaan media audiovisual dapat menggantikan peran pendidik sehingga pendidik bisa beralih menjadi fasilitator serta menjadi pendamping peserta didik dalam penggunaan media.

Sedangkan menurut Salsabila et al., (2020, hlm. 299-300) mengungkapkan media audiovisual terdiri dari suara dan gambar. Media audiovisual lebih tepat, efektif, dan efisien bila digunakan untuk pengajaran di sekolah pada tingkat dasar karena akan lebih menumbuhkan motivasi peserta didik. Media audiovisual cenderung lebih kompleks karena mencakup komponen visual dan auditori. Penggunaan media audiovisual sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam pemanfaatan alat indra dikarenakan peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan lebih dari satu indera yang terlibat. Media audiovisual dibagi menjadi dua bagian yaitu 1). media audio

visual diam yang hanya menampilkan suara dan gambar namun tidak bergerak contohnya seperti film bingkai (*sounds slides*), film rangkai suara, dan cetak suara, 2). Media audiovisual gerak yaitu media yang menampilkan unsur suara serta gambar secara bergerak contohnya film suara dan video.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari media audiovisual yaitu media pembelajaran yang inovatif yang terdiri dari suara dan gambar serta media audiovisual merupakan media pada masa kini yang sejalan dengan zaman sehingga mampu menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

#### **d) Karakteristik Media Audiovisual**

Menurut Nugraheni (2017, hlm. 124) mengungkapkan bahwa media audiovisual memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Media audiovisual biasanya bersifat linear.
- 2) Media audiovisual biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- 3) Media audiovisual digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- 4) Media audiovisual merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.
- 5) Media audiovisual dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- 6) Umumnya Media audiovisual berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Adapun karakteristik media audiovisual menurut Atminingsih, Wijayanti, dan Ardiyanto (2019, hlm. 143) media video sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara, bisa berupa video atau film.
- 2) Dapat membantu kegiatan belajar ketika sekolah memiliki jarak jauh.
- 3) Memiliki perangkat *slow motion* untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung.

Menurut Nugraheni (2017, hlm. 124) berikut ini merupakan karakteristik media audio visual.

- 1) Biasanya, media audiovisual itu linier.
- 2) Media audiovisual menampilkan gambar bergerak.
- 3) Media audiovisual menerapkan pengaturan sebelumnya yang dibuat oleh desainer atau pembangun.
- 4) Media audiovisual adalah ilustrasi konkrit dari sebuah ide, konkrit atau abstrak.
- 5) Media audiovisual berevolusi sesuai dengan prinsip panduan behaviorisme dan psikologi kognitif.
- 6) Secara umum, Media audiovisual melibatkan guru yang tingkat keterlibatan siswanya kurang baik.

Ramadhani (2020, hlm. 83) menyebutkan bahwa karakteristik media audiovisual terdiri dari:

- 1) Bersifat linear
- 2) Menyajikan visual yang dinamis
- 3) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan oleh pembuatnya.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik audiovisual yaitu bersifat linear, menyajikan visual yang dinamis, media audiovisual bisa dikembangkan, berorientasi pada guru, bisa digunakan ketika jarak jauh dan media audiovisual merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.

#### **e) Kelebihan Media Audiovisual**

Fitria (2014, hlm. 61) menyebutkan kelebihan dari media audiovisual meliputi:

- 1) Media audiovisual dapat digunakan untuk pola pembelajaran dalam waktu yang sama serta kegiatan dilakukan oleh seluruh anak sama dalam satu kelas.
- 2) Media audiovisual dapat digunakan seketika.
- 3) Media audiovisual dapat digunakan secara berulang kali.
- 4) Media audiovisual dapat menyajikan materi secara fisik.
- 5) Media audiovisual dapat menyajikan objek yang bersifat bahaya.
- 6) Media audiovisual dapat menyajikan objek secara detail.
- 7) Media audiovisual tidak memerlukan ruang gelap.

- 8) Media audiovisual dapat di perlambat dan dipercepat.
- 9) Media audiovisual dapat menyajikan gambar dan suara.

Menurut Setiyawan (2021) menyebutkan bahwa kelebihan dari media audiovisual adalah

- 1) Menarik minat belajar peserta didik.
- 2) Informasi yang diperoleh langsung dari narasumber.
- 3) Dapat disaksikan berulang kali dan lebih hemat waktu.
- 4) Pendidik dapat mengendalikan volume suara dan kejernihan gambar.

Berikut beberapa manfaat media pembelajaran audiovisual yang diidentifikasi Nugraheni (2017, hlm. 124).

- 1) Film dan video dapat melengkapi pendidikan dasar siswa.
- 2) Video dan film dapat menggambarkan suatu prosedur secara akurat sehingga dapat direplikasi jika diperlukan.
- 3) Selain menyemangati dan meningkatkan minat belajar dan faktor afektif lainnya, audiovisual dapat menayangkan film motivasi dan video pembelajaran.
- 4) Film dan video yang bersifat positif dan membangkitkan semangat dapat memicu perdebatan mendalam di kalangan kelompok siswa.
- 5) Film dan video dapat ditonton oleh kelompok besar dan kecil, serta oleh penonton yang homogen dan beragam.
- 6) Film yang biasanya membutuhkan waktu seminggu untuk diselesaikan dapat ditonton hanya dalam beberapa menit.

Media audiovisual memiliki beberapa kelebihan, berikut kelebihan media audiovisual (Windasari dan Sofyan, 2019, hlm. 4):

- 1) Dapat memperjelas penyajian materi agar tidak teralalu bersifat hapalan (dalam bentuk kata-kata, tertulis dan lisan).
- 2) Dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.
- 3) Media audiovisual dapat berperan dalam pembelajaran tutorial.

Berdasarkan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media audiovisual yaitu dapat menarik minat belajar peserta didik, dapat

disaksikan berulang-ulang, mampu memperjelas penyajian materi, mampu mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indra, mampu menyajikan objek yang bersifat berbahaya, mampu menyajikan objek secara detail, serta dapat di percepat maupun di perlambat.

**f) Kekurangan Media Audiovisual**

Fitria (2014, hlm. 61) menyebutkan kekurangan media audiovideo adalah:

- 1) Sedikit sulit untuk diperbaiki.
- 2) Alat yang diperlukan relatif mahal.
- 3) Ketika mengoperasikan alat memerlukan keahlian khusus,
- 4) Peralatan harus lengkap.

Menurut Setiyawan (2021) kekurangan dari media audiovisual itu adalah:

- 1) Informasi yang searah, hal ini bisa disiasati dengan pemberian umpan balik dengan tanya jawab.
- 2) Kurang detail menampilkan bagian dari objek, hal ini bisa disiasati dengan penjelasan.
- 3) Harga alat yang cenderung mahal dan begitu kompleks.

Berikut beberapa kekurangan media pembelajaran audiovisual yang diidentifikasi Nugraheni (2017, hlm. 124):

- 1) Membuat film dan video pada umumnya memerlukan banyak waktu dan biaya.
- 2) Tidak semua anak dapat memahami informasi yang ingin disampaikan oleh film tersebut.
- 3) Film dan video yang tersedia belum tentu sesuai dengan tuntutan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kecuali dibuat dan dibuat khusus untuk tujuan individu.

Menurut Windasari dan Sofyan (2019, hlm. 4) selain kelebihan ada juga kelemahan dari media audio visual adalah

- 1) Volume yang terkadang tidak jelas.
- 2) Memerlukan waktu yang cukup lama pada pelaksanaanya
- 3) Biayanya relatif lebih mahal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan media audiovisual yaitu alat yang cenderung mahal, informasi yang searah, serta memerlukan keahlian khusus.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a) Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar yaitu hasil yang dibagikan kepada peserta didik berupa evaluasi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mengevaluasi/menilai sikap, pengetahuan, keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita 2018, hlm. 175). Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap peserta didik setelah mendapat pengalaman yang membangun perubahan perilaku. Ketertarikan serta dorongan dari diri peserta didik yaitu salah satu kunci agar mencapai keberhasilan dalam belajar (Tasya Nabillah & Abadi, 2019). Menurut Fauhah dan Rosy (2020) hasil belajar yaitu pengalaman yang telah diterima oleh peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran. Sedangkan menurut (Topandra dan Hamimah, 2020) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur dalam melihat keberhasilan peserta didik terhadap penguasaan materi pelajaran yang diberikan selama proses pembelajaran, selain itu hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku baik secara menyeluruh yang terdiri dari unsur, kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil evaluasi setelah mengikuti pembelajaran dengan menilai sikap, pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik, hasil belajar dapat mengukur keberhasilan peserta didik dalam pemahaman materi pembelajaran.

##### **b) Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Faizah (2017, hlm. 181-182) faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dalam diri peserta didik sendiri dan faktor dari luar diri peserta didik:

### 1) Faktor Intern

Faktor intern merupakan sesuatu yang dimiliki oleh setiap peserta didik dalam dirinya. Tiga faktor pembentuk faktor internal ini adalah faktor kelelahan, faktor jasmaniah, dan faktor psikologis. Faktor kelelahan dibagi menjadi dua bagian kelelahan jasmani dan rohani, kelelahan jasmani contohnya lemah sedangkan kelemahan rohani contohnya lesu dan bosan, faktor jasmaniah terdiri dari kesehatan tubuh sedangkan factor psikologi terdiri dari kecakapan, minat, bakat, perhatian, dan kesiapan.

### 2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor ekstern terbagi menjadi tiga bagian yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Faktor keluarga merupakan faktor yang berperan penting dalam membentuk kepribadian peserta didik, cara orang tua membimbing peserta didik, suasana rumah serta ekonomi keluarga akan berpengaruh terhadap peserta didik. Faktor sekolah merupakan faktor yang dapat mempengaruhi belajar peserta didik yang mencakup media pembelajaran, waktu sekolah, metode pembelajaran, dan lain sebagainya. Faktor yang terakhir adalah faktor masyarakat, lingkungan masyarakat akan mempengaruhi diri peserta didik, jika lingkungan masyarakatnya terdapat latarbelakang yang bagus maka peserta didik akan berpengaruh positif begitupun sebaliknya.

Menurut Nabillah dan Abadi (2019, hlm. 662) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar di bagi menjadi dua bagian, yaitu:

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri peserta didik, dalam faktor internal dibagi menjadi beberapa bagian lagi yaitu a). Faktor kesehatan, kesehatan merupakan hal yang penting dalam diri seseorang, jika kesehatan seseorang sedang terganggu maka proses belajarnya akan terganggu juga., b). Minat, minat merupakan hal yang paling utama untuk memperhatikan beberapa kegiatan, begitu pula dengan proses kegiatan pembelajaran, jika minat peserta didik rendah maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta

didik., c). Bakat, merupakan kemampuan untuk belajar. Jika bahan pelajaran yang di pelajari sesuai dengan minat peserta didik, maka hasil belajar akan lebih baik dikarenakan peserta didik tersebut menyukai bahan pelajarannya dan sebaliknya., d). Motivasi, motivasi pada diri sendiri merupakan pendorong untuk mencapai tujuan, sehingga motivasi dibutuhkan untuk faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

## 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik, dalam faktor eksternal dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu a). Faktor keluarga, seperti cara orangtuanya dalam mendidik, ekonomi keluarga, keadaan rumah tangga, serta hubungan antar anggota keluarga. b). Faktor sekolah, seperti metode serta media pembelajaran, hubungan guru dengan peserta didik, kurikulum pembelajaran, keadaan sekolah, serta kedisiplinan waktu sekolah. c). Faktor masyarakat, seperti pergaulan peserta didik, kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam masyarakat serta keadaan kehidupan masyarakatnya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri peserta didik yang terbagi menjadi empat bagian yaitu faktor kesehatan, minat, bakat, serta motivasi. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik yang terbagi menjadi tiga bagian yaitu faktor keluarga, faktor sekolah serta faktor masyarakat.

### c) Indikator Hasil Belajar

Adapun indikator hasil belajar Prihandini & Panduwinata, (2022) adalah:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranak efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.

- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Menurut Tasya Nabillah & Abadi (2019, hlm. 660) indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga macam yaitu:

- 1) Ranah kognitif

Ranah kognitif yaitu perubahan karakter yang terjadi pada kognisi. Proses pembelajaran dibagi menjadi kegiatan yang berasal dari penerimaan rangsangan, pengumpulan, dan objektifikasi.

- 2) Ranah afektif

Ranah afektif yaitu berkaitan dengan nilai lalu dihubungkan dengan perilaku dan sikap, ranah afektif dapat disusun dari mulai yang paling rendah samai paling tinggi.

- 3) Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik sama halnya dengan ranah afektif yaitu hasil belajar disusun dimulai dari yang paling rendah sampai paling tinggi, sehingga bisa mengetahui peserta didik dapat menguasai atau tidaknya pembelajaran.

Menurut Ariyana, Pudjiastuti, dan Zamroni (2013, hlm. 6-12) indikator hasil belajar terdiri dari:

- 1) Ranah kognitif

Ranah kognitif meliputi kemampuan seorang peserta didik untuk mengingat kembali atau menunjukkan bahwa suatu konsep atau prinsip telah dipelajari sebagai hasil dari proses pembelajaran yang berhasil. Prosedur ini membutuhkan keahlian dalam menggali kunci, serta pengetahuan bagaimana meningkatkan pemahaman, pengetahuan, konseptualisasi, penalaran dan penentuan. Tujuan pelatihan kognitif adalah agar semua kegiatan pembelajaran mencapai ke enam tingkatan sesuai dengan jenjang dari yang terendah sampai tertinggi.

**Tabel 2. 1 Proses kognitif sesuai dengan level kognitif Bloom**

PROSES KOGNITIF			DEFINISI
C1	L O T S	Mengingat	Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan.
C2		Memahami	Membangun arti dari proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar.
C3		Menerapkan/ Mengaplikasikan	Melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa.
C4	H O T S	Menganalisis	Memecah materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antarbagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan.
C5		Menilai/ Mengevaluasi	Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar.
C6		Mengkreasi/ Mencipta	Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional; menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur baru.

2) Ranah Afektif

Selain kognitif, terdapat ranah afektif seperti sikap, nilai, perasaan, emosional, dan penerimaan atau penolakan objek tertentu dalam kegiatan pembelajaran yang membagi ranah afektif ke dalam lima kategori, seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2. 2 Ranah Afektif**

PROSES AFEKTIF		DEFINISI
A1	Penerimaan	Semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang datang pada diri peserta didik.

<b>PROSES AFEKTIF</b>		<b>DEFINISI</b>
A2	Menanggapi	Suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
A3	Penilaian	Memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu.
A4	Mengelola	Konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki.
A5	Karakteristik	Keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

### 3) Ranah Psikomotor

Keterampilan proses psikomotor adalah keterampilan yang melibatkan anggota tubuh dalam melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan gerak fisik yang terdiri dari gerakan spontan, keterampilan kompleks, gerak dasar, ketepatan, perseptual, ekspresif dan interperatif. Tabel dibawah merupakan proses dari keterampilan psikomotor.

**Tabel 2. 3 Proses Psikomotor**

<b>PROSES PSIKOMOTOR</b>		<b>DEFINISI</b>
P1	Imitasi	Imitasi berarti meniru tindakan seseorang
P2	Manipulasi	Manipulasi berarti melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan cara dengan mengikuti petunjuk umum, bukan berdasarkan observasi. Pada kategori ini, peserta didik dipandu melalui instruksi untuk melakukan keterampilan tertentu.
P3	Presisi	Presisi berarti secara independen melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan

PROSES PSIKOMOTOR		DEFINISI
		akurasi, proporsi, dan ketepatan. Dalam bahasa sehari-hari, kategori ini dinyatakan sebagai “tingkat mahir”.
P4	Artikulasi	Artikulasi artinya memodifikasi keterampilan atau produk agar sesuai dengan situasi baru, atau menggabungkan lebih dari satu keterampilan dalam urutan harmonis dan konsisten.
P5	Naturalisasi	Naturalisasi artinya menyelesaikan satu atau lebih keterampilan dengan mudah dan membuat keterampilan otomatis dengan tenaga fisik atau mental yang ada. Pada kategori ini, sifat aktivitas telah otomatis, sadar penguasaan aktivitas, dan penguasaan keterampilan terkait sudah pada tingkat strategis (misalnya dapat menentukan langkah yang lebih efisien).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, efektif dan psikomotorik. Ranah kognitif itu berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, praktek dan evaluasi. Ranah efektif berkaitan dengan nilai, sikap, perubahan tingkah laku serta keyakinan. Ranah psikomotorik berkaitan dengan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan.

### **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Islami (2020) menyebutkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ada perbedaan, sebelum menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berada pada kriteria sedang dengan nilai rata-rata 65,8, setelah menggunakan model kooperatif tipe *make a match* hasil belajar peserta didik berada pada kriteria tinggi dengan rata-rata nilai 80.0. Sehingga dapat dikatakan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran matematika di kelas IV SDN 104 Wiwitan dari nilai rata-rata 70 meningkatkan menjadi rata-rata 80. Persamaan penelitian Islami dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu terdapat pada

model pembelajaran yang digunakan yaitu model kooperatif tipe *make a match* serta variabel terikatnya yaitu hasil belajar dengan pembelajarannya yaitu pembelajaran matematika.

Ramadhani (2021) mengungkapkan berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Pantai Cabe dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran IPS, disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik seperti ditandai dengan perubahan tingkah laku peserta didik serta terbukti adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian membuktikan pada siklus I memperoleh 77,94% meningkatkan menjadi 86,74% pada siklus II. Hasil belajar peserta didik pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan, pada siklus I mendapatkan 68,96% sedangkan siklus II meningkat menjadi 86,20%. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat pada model pembelajaran yang digunakan yaitu kooperatif tipe *make a match* serta variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Namun, terdapat perbedaan pada mata pelajaran penelitian di atas meneliti pada mata pelajaran IPS sedangkan peneliti pada mata pelajaran matematika, selain itu metodologi penelitian yang berbeda peneliti menggunakan metode eksperimen sedangkan peneliti di atas menggunakan penelitian tindakan kelas.

Prasertia (2016) membuktikan bahwa media audiovisual memberikan pengaruh terhadap rata-rata hasil belajar matematika peserta didik di SD Duren Tiga 01 Pagi Jakarta Selatan terlihat dari hasil belajar pada kelas eksperimen yang diberi media audiovisual lebih tinggi secara signifikan daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol yang diberi media konvensional. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat pada media yang digunakan serta variabel terikatnya yaitu hasil belajar dengan pelajaran matematika. Namun terdapat perbedaan pada objek penelitiannya, penelitian di atas objeknya kelas VI Sekolah Dasar sedangkan peneliti objeknya di kelas V Sekolah Dasar, selain itu metodologi penelitian yang digunakan Prasertia adalah desain eksperimen *true experimental design* dengan bentuk

posttest only control design sedangkan peneliti menggunakan desain quasi experimental design dengan bentuk nonequivalent control group design.

Abdullah dan Maryati (2019) membuktikan bahwa media audiovisual terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 066 Halimun. Hal ini terbukti dengan rata-rata tes awal kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan media audiovisual (*pretest*) 60,65 dan rata-rata setelah diberikan perlakuan media audiovisual sebesar 85,48. Sedangkan rata-rata kelas kontrol memperoleh rata-rata hasil belajar *pretest* sebesar 49,52 dan *posttest* sebesar 58,55. Sehingga dapat menunjukkan bahwa kelas eksperimen berpengaruh terhadap hasil belajar. Persamaan penelitian Abdullah dan Maryanti dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu terdapat pada media pembelajaran yang digunakan yaitu media audiovisual serta variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Namun terdapat perbedaan pada mata pelajarannya penelitian Abdullah dan Maryanti meneliti pada mata pelajaran IPS sedangkan peneliti pada mata pelajaran matematika.

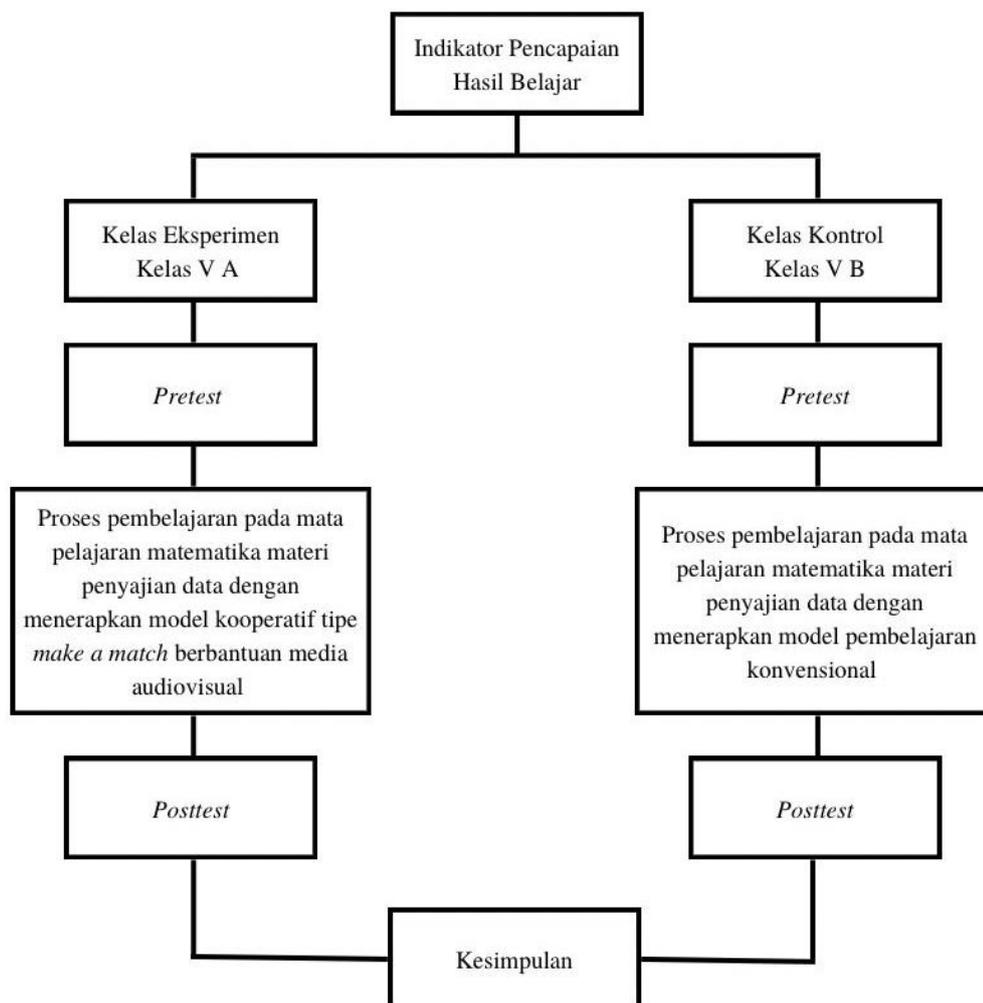
Hardiyanti (2015) hasil penelitiannya menyebutkan bahwa terdapat peningkatan kualitas, peningkatan hasil belajar, peningkatan keterampilan guru dan peserta didik pada pembelajaran IPS di SDN Ngijo 01 dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual. Persamaan dengan penelitian penulis yaitu dalam penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual. Sedangkan perbedaan penelitiannya yaitu peneliti menggunakan penelitian eksperimen sedangkan Hardiyanti penelitian yang dilakukannya penelitian tindakan kelas, peneliti memfokuskan penelitian untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar sedangkan Hardiyanti memfokuskan penelitian untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran ialah kerangka logis yang meletakkan masalah penelitian pada kerangka teoritis yang signifikan dan didukung oleh hasil penelitian terdahulu serta harus bisa menjelaskan dan membuktikan sudut pandang terhadap masalah penelitian (Tim penyusun KTI FKIP Unpas, 2022, hlm. 22-23).

Kerangka berpikir yang baik akan mengungkapkan persyaratan untuk setiap variabel yang akan diteliti. Hubungan antara variabel independen dan dependen harus dijelaskan. Jika dalam penelitian terdapat variabel moderator dan intervening, perlu juga dijelaskan mengapa variabel tersebut digunakan dalam penelitian. Peraturan antar variabel tersebut selanjutnya dirumuskan ke paradigma penelitian. Oleh karena itu, setiap paradigma penelitian harus didasarkan pada kerangka berpikir (Sugiyono, 2015, hlm.91).

Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti adalah hasil belajar peserta didik. Sampel yang dilakukan yaitu menggunakan dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual, sedangkan pada kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran konvensional.



**Gambar 2. 1** Sekema Kerangka Pemikiran

## D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

### 1. Asumsi Penelitian

Salah satu permasalahan di kelas V SDN Lamajang 03 dalam pembelajaran adalah rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan proses pembelajaran yang hanya menggunakan model dan media pembelajaran yang kurang inovatif. Agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dapat dilakukan dengan menggunakan model dan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual peserta didik dapat bekerjasama untuk belajar serta model pembelajaran ini dapat termotivasi untuk memecahkan suatu permasalahan juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan media

audiovisual ini dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi supaya dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah hasil sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara karena jawaban yang di berikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang di hasilkan dari pengumpulan data (Sugiyono, 2015, hlm. 96). Hipotesis adalah prediksi yang dibuat di awal analisis berbasis hipotesis yang mungkin melibatkan interaksi dua variabel bebas dan variabel terikat (Sahir, 2022, hlm. 26).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian dan harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Adapun hipotesisi dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Tidak terdapat rata-rata perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran koopertif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional.

$H_a$  : Terdapat rata-rata perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran koopertif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional.

Adapun hipotesis statistiknya yaitu:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$\mu_1$  : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan kooperatif tipe *make a match* berbantuan audiovisual.

$\mu_2$  : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.