

## **BAB II**

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

#### **A. Pengertian Model Pembelajaran**

Tujuan-tujuan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pengolahan kelas, dan tahap-tahap kegiatan pembelajaran adalah semua elemen yang termasuk dalam model pembelajaran, yang digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran di kelas dan dalam tutorial Trianto (2013, hlm. 46). Trianto (2017, hlm. 51) mendefinisikan model pembelajaran sebagai pendekatan pembelajaran yang mencakup tujuan pengajaran, tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan manajemen kelas. Ini berfungsi sebagai kerangka kerja untuk merancang pengalaman belajar yang efektif. Mengembangkan berdasar pada karya sebelumnya, Trianto (2017, hlm. 51) kemudian lebih menekankan sifat sistematis model pembelajaran, dia meng gambarkannya sebagai kerangka konseptual yang menguraikan prosedur untuk mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan secara khusus oleh guru dan dapat digunakan sebagai kerangka konseptual dan prosedur sistematis yang dapat digunakan sebagai acuan dalam program pengembangan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran merupakan elemen fundamental dalam manajemen pendidikan, berperan krusial dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar yang efektif. Keberadaannya memberikan landasan terstruktur dan sistematis bagi pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Pentingnya model pembelajaran dalam manajemen pendidikan ditegaskan oleh para pakar pendidikan. Joyce, Weil, & Calhoun (2009, hal. 4), dalam karyanya *Models of Teaching*, menyatakan bahwa model pembelajaran menawarkan kerangka kerja yang jelas bagi pendidik untuk memahami kompleksitas proses belajar mengajar dan menerapkan strategi instruksional yang tepat. Hal ini sejalan dengan pandangan Trianto (2017, hlm. 22), dalam

bukunya *Merancang Model Pembelajaran Inovatif: Prosedur dan Aplikasi*, yang mendefinisikan model pembelajaran sebagai panduan yang sistematis untuk mengorganisir pengalaman belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik.

Lebih lanjut, Irviana (2020, hlm. 95) dalam artikelnya menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan fondasi bagi desain pembelajaran yang efektif. Model ini menyediakan kerangka kerja untuk merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun tahapan kegiatan belajar, menata lingkungan belajar, dan mengelola kelas secara efisien. Keberhasilan manajemen pendidikan bergantung pada efektivitas proses belajar mengajar. Model pembelajaran, dengan strukturnya yang jelas dan sistematis, menjadi alat bantu yang vital bagi pendidik untuk mencapai tujuan tersebut. Model pembelajaran memungkinkan pendidik untuk merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mengakomodasi keragaman gaya belajar, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

## **B. Model Pembelajaran *Make A Match***

Salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang diciptakan oleh Lorna Curran adalah pendekatan atau metode *Make A Match* (membuat pasangan). Siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan untuk materi pelajaran tertentu dalam model pembelajaran kooperatif *Make A Match*. Salah satu manfaatnya adalah siswa dapat mencari pasangan saat belajar tentang ide atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Shoimin 2014. hlm. 98). Lanjutnya, karakteristik model pembelajaran *Make A Match* terkait dengan keterampilan belajar sambil bermain siswa SD. Keaktifan siswa untuk mencari pasangan dengan kartu yang mewakili pertanyaan atau jawaban dalam kartu harus mendukung model *Make A Match*. Metode pembelajaran *Make A Match*, juga dikenal sebagai metode "*Match Mine*" atau "*Find Your Match*", adalah strategi pembelajaran kooperatif yang mendorong keterlibatan aktif dan retensi pengetahuan (Damayanti 2020,

hlm. 121-122). Teknik menarik ini menggunakan pergerakan dan interaksi siswa untuk memperkuat pemahaman konsep dan istilah kunci.

Model pembelajaran *Make A Match* sangat efektif karena membantu siswa memahami materi melalui permainan yang mencari kartu jawaban atau pertanyaan. Ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Menurut Yesiana (2016, hlm. 1), Model pembelajaran *Make A Match* adalah "sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu." Ia menggambarkan model pembelajaran *Make A Match* sebagai sistem yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial, kerja sama, interaksi, dan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan bantuan kartu agar tujuan pembelajaran tercapai.

### **1. Keunggulan dan Kekurangan Metode *Make A Match***

Salah satu keunggulan dari metode ini adalah siswa dapat mencari pasangan sambil belajar tentang topik atau konsep dalam suasana yang menyenangkan. Metode ini dimulai dengan meminta siswa mencari pasangan kartu yang berfungsi sebagai jawaban atau soal; siswa yang mencocokkan kartunya dengan benar dan melakukannya dengan benar akan diberi poin. Bekerja sama juga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam proses implementasi dan perumusannya, dapat dipahami bahwa metode ini mempunyai beberapa sisi unggul (kelebihan) yang membuatnya tampak sangat ideal. Berikut adalah kelebihanannya:

1. Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa: Model ini mendorong partisipasi aktif siswa melalui pergerakan dan interaksi, baik secara kognitif maupun fisik.
2. Menyenangkan dan Memotivasi: Unsur permainan dalam model ini membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Meningkatkan Pemahaman Materi: Proses pencocokan pertanyaan dan jawaban membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.
4. Melatih Keberanian Presentasi: Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berani tampil presentasi dan menyampaikan hasil pencocokannya.
5. Melatih Kedisiplinan: Aktivitas yang terstruktur dan terukur dalam model ini membantu melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu belajar.

Model *Make A Match* menawarkan berbagai manfaat bagi siswa, meningkatkan aktivitas belajar, membuat pembelajaran menyenangkan, meningkatkan pemahaman materi, melatih keberanian presentasi, dan melatih kedisiplinan. Namun demikian, seperti kebanyakan hal-hal lainnya, metode ini memiliki berbagai ketidakcocokan tersendiri yang kemudian dilihat sebagai sebuah kekurangan dalam adaptasinya. Beberapa kekurangan atau kelemahannya adalah sebagai berikut.

1. Ketidaksiapan Strategi: Kurangnya persiapan yang matang dapat menyebabkan pemborosan waktu dan menurunkan efektivitas pembelajaran.
2. Keengganan Awal Berpasangan Beda Jenis Kelamin: Pada awal penerapan model, beberapa siswa mungkin enggan berpasangan dengan lawan jenis.
3. Kurang Perhatian Saat Presentasi: Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, dikhawatirkan banyak siswa yang kurang memperhatikan saat presentasi pasangannya.

Meskipun menawarkan berbagai kelebihan, model *Make A Match* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Ketidaksiapan strategi, keengganan awal berpasangan beda jenis kelamin, dan kurangnya perhatian saat presentasi merupakan beberapa faktor yang dapat menghambat efektivitas model ini. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mempersiapkan strategi dengan matang, memberikan arahan yang jelas kepada siswa, dan

menciptakan suasana kelas yang kondusif agar model *Make A Match* dapat berjalan dengan optimal.

Rusman (2018, hlm. 207) menguraikan karakteristik fundamental model pembelajaran *Make A Match*, yang meliputi:

1. Mengintegrasikan Bermain dan Belajar: Model ini menjembatani pembelajaran tradisional dengan elemen bermain yang menyenangkan, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, meningkatkan motivasi dan antusiasme mereka.
2. Memicu Aktivitas, Kreativitas, dan Inovasi: *Make A Match* mendorong siswa untuk bergerak, berinteraksi, dan berkolaborasi dalam mencari pasangan kartu yang tepat. Hal ini memicu kecerdasan kinestetik dan kemampuan interpersonal mereka, mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam mencari solusi.
3. Meningkatkan Interaksi dan Motivasi Belajar: Model ini menciptakan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya, membangun rasa kerjasama dan komunitas belajar. Interaksi sosial ini meningkatkan motivasi belajar dan mendorong mereka untuk saling membantu dan belajar dari satu sama lain.

Secara keseluruhan, karakteristik model *Make A Match*, Menurut Rusman (2018, hlm. 207) menunjukkan potensinya untuk pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan efektif. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar secara holistik, menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka.

Sementara itu, Isjoni (2020, hlm. 20), menyoroti bahwa model pembelajaran *Make A Match* memiliki kesesuaian yang erat dengan karakteristik siswa yang senang bermain. Keberhasilan pelaksanaan model pembelajaran ini bergantung pada keaktifan siswa dalam mencari pasangan kartu yang sesuai, yaitu mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang tepat pada kartu tersebut. Siswa yang terlibat dalam model pembelajaran *Make A Match* menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Efektivitas model ini berasal dari kemampuannya untuk memanfaatkan kecenderungan alami siswa terhadap keterlibatan yang menyenangkan. Dengan memasukkan unsur gerakan dan interaksi, model *Make A Match* mengubah lingkungan belajar menjadi ruang yang dinamis dan menarik, menumbuhkan rasa senang dan motivasi di antara siswa. Pandangan Isjoni (2020, hlm. 20) menekankan pentingnya keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam model *Make A Match*. Keberhasilan model ini terletak pada kemampuannya untuk mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang interaktif dan menyenangkan, selaras dengan karakteristik siswa yang berkembang baik dalam lingkungan bermain dan menarik.

## **2. Tujuan Model Pembelajaran *Make A Match***

Setiap model pembelajaran dirancang dengan tujuan spesifik untuk mendukung proses belajar mengajar. Topandra & Hamimah (2020, hlm. 1259) mengidentifikasi tiga tujuan utama model pembelajaran *Make A Match*:

1. **Pendalaman Materi:** Model ini membantu siswa dalam menelusuri lebih dalam suatu materi pembelajaran, memungkinkan mereka untuk memahami konsep dan ide secara lebih komprehensif.
2. **Penggalan Materi:** *Make A Match* mendorong siswa untuk secara aktif menggali informasi dan pengetahuan baru melalui proses pencocokan pertanyaan dan jawaban. Hal ini memicu rasa ingin tahu dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut.
3. **Sebagai Selaan:** Model ini dapat digunakan sebagai variasi dalam pembelajaran, memberikan selingan yang menyenangkan dan interaktif untuk menyegarkan suasana belajar dan membantu siswa untuk tetap fokus dan termotivasi.

Selain tujuan-tujuan tersebut, Benny (2014, hlm. 111) menekankan bahwa model *Make A Match* bertujuan untuk:

1. **Membangun Hubungan Baik Guru-Siswa:** Model ini menciptakan suasana belajar yang santai dan menyenangkan, memungkinkan guru

untuk berinteraksi dengan siswa secara lebih personal dan membangun hubungan yang positif.

2. Meningkatkan Keaktifan, Kreativitas, dan Inovasi Siswa: Proses pencocokan kartu mendorong siswa untuk bergerak, berinteraksi, dan berpikir kreatif dalam mencari solusi. Hal ini meningkatkan partisipasi aktif mereka dan mendorong mereka untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam proses belajar.

Fachruddin (2017, hlm. 70) menambahkan bahwa *Make A Match* bertujuan untuk:

1. Meningkatkan Pemahaman Materi: Model ini membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik melalui proses pencocokan informasi dan membangun koneksi antara konsep-konsep yang terkait.
2. Meningkatkan Hasil Belajar: Dengan meningkatkan pemahaman materi, keaktifan, dan motivasi siswa, model *Make A Match* berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, tujuan model *Make A Match* menunjukkan potensi besarnya untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Model ini membantu mereka untuk memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan keaktifan, dan membangun hubungan positif dengan guru.

### **3. Implementasi Metode *Make and Match***

Topandra & Hamimah (2020, hlm. 1259) menjabarkan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* sebagai berikut:

1. Persiapan Materi dan Pembagian Kelompok:  
Guru menjelaskan materi pembelajaran atau memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi tersebut di rumah. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu Kelompok A, Kelompok B, dan Kelompok C. Kelompok A dan Kelompok B akan saling berpasangan untuk mencocokkan kartu, sedangkan Kelompok C berperan sebagai penilai.
2. Distribusi Kartu Pertanyaan dan Jawaban:  
Guru memberikan kartu pertanyaan kepada setiap siswa di Kelompok A dan kartu jawaban kepada setiap siswa di Kelompok B. Guru

menjelaskan kepada siswa bahwa mereka harus mencari pasangan yang tepat dengan mencocokkan kartu pertanyaan mereka dengan kartu jawaban yang dimiliki siswa di Kelompok B. Guru juga perlu menentukan batas waktu maksimal yang diberikan kepada siswa untuk menyelesaikan tugas ini.

3. Pencocokan Kartu dan Pencatatan Hasil:

Guru meminta semua anggota Kelompok A untuk mencari pasangannya di Kelompok B. Jika pasangan sudah ditemukan, mereka harus melaporkan diri kepada guru. Guru mencatat pasangan yang telah ditemukan pada lembar yang telah disiapkan.

4. Pembatasan Waktu dan Penilaian:

Jika waktu yang ditentukan telah habis, guru memberitahukan kepada siswa bahwa waktu telah selesai. Siswa yang belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul secara terpisah.

5. Presentasi dan Tanggapan:

Guru meminta satu pasangan untuk melakukan presentasi di hadapan kelas. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan mengamati presentasi dan memberikan tanggapan apakah pasangan tersebut telah mencocokkan kartu dengan benar atau tidak.

6. Verifikasi dan Pembelajaran:

Guru memberikan informasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban pasangan yang telah melakukan presentasi. Guru kemudian memanggil pasangan berikutnya untuk melakukan presentasi, dan proses ini diulangi hingga semua pasangan telah menyelesaikan presentasi.

Model pembelajaran *Make A Match* menawarkan struktur yang jelas dan terarah untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui proses pencocokan informasi dan membangun koneksi antar konsep. Tahapan-tahapan yang terstruktur dengan baik memungkinkan guru untuk memfasilitasi pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

## C. Berpikir Kritis pada Siswa

### 1. Pengertian Berpikir Kritis

Menurut Facione (2015, hlm. 4), berpikir kritis adalah proses berpikir yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, seperti membuktikan sesuatu atau menemukan solusi untuk suatu masalah. Dengan kata lain, berpikir kritis dapat dilakukan ketika seseorang meragukan sesuatu atau meragukan kebenaran



informasi. Selain itu, orang dapat berpikir kritis ketika mereka ingin mencari solusi logis, tepat, dan tepat untuk masalah yang mereka hadapi. Facione menggolongkan kemampuan berpikir kritis ke dalam enam aspek utama, yaitu interpretasi, analisa, evaluasi, penyimpulan, penjelasan, dan sadar diri.

- a. Para ahli mendefinisikan interpretasi sebagai mampu “untuk menyatakan hasil Sebuah pembuktian, konteks, metodologis, pertimbangan kriteriaologis dan kontekstual atas mana hasil satu berdasarkan; dan untuk sajikan penalaran seseorang berupa argumen yang meyakinkan.” Sub-keterampilan di bawah penjelasan adalah menyatakan hasil, membenarkan prosedur, dan menyajikan argumen
- b. Analisis adalah “untuk mengidentifikasi inferensial yang dimaksudkan dan aktual hubungan di antara pernyataan, pertanyaan, konsep, deskripsi, atau bentuk lain dari representasi yang dimaksudkan untuk mengekspresikan keyakinan, penghakiman, pengalaman, alasan, informasi, atau opini.” Para ahli termasuk memeriksa ide, mendeteksi argumen, dan menganalisis argumen sebagai sub-keterampilan analisis.
- c. Para ahli mendefinisikan evaluasi sebagai arti “untuk menilai kredibilitas pernyataan atau representasi lain yang adalah akun atau deskripsi dari seseorang persepsi, pengalaman, situasi, penilaian, keyakinan, atau pendapat; dan untuk menilai logis kekuatan inferensial aktual atau yang dimaksudkan hubungan di antara pernyataan, deskripsi, pertanyaan atau bentuk lain dari representasi.”
- d. Inferensi menurut para ahli berarti identifikasi dan amankan elemen yang diperlukan untuk menggambar kesimpulan yang masuk akal; untuk membentuk dugaan dan hipotesis; untuk mempertimbangkan informasi relevan dan untuk mengetahui konsekuensinya mengalir dari data, pernyataan, prinsip, bukti, penilaian, keyakinan, pendapat, konsep, deskripsi, pertanyaan, atau lainnya bentuk representasi.” Sebagai sub-keterampilan dari inferensi, para ahli memasukkan

pengumpulan bukti, menduga alternatif, dan menggambar kesimpulan sebagai komponen di dalamnya.

- e. Para ahli mendefinisikan penjelasan sebagai mampu “untuk menyatakan hasil satu penalaran; untuk membenarkan alasan itu dalam istilah dari pembuktian, konseptual, metodologis, pertimbangan kriteria logis dan kontekstual atas mana hasil satu didasarkan; dan untuk sajikan alasan berupa argumen yang meyakinkan.” Sub-keterampilan di bawah penjelasan adalah menyatakan hasil, membenarkan prosedur, dan menyajikan argumen.
- f. Para ahli mendefinisikan pengaturan diri menjadi artinya “sadar diri memantau diri sendiri aktivitas kognitif, elemen yang digunakan dalam kegiatan tersebut, dan hasilnya, khususnya dengan menerapkan keterampilan dalam analisis, dan evaluasi terhadap penilaian inferensial seseorang dengan maksud untuk mempertanyakan, mengkonfirmasi, validasi, atau mengoreksi salah satunya penalaran atau hasil seseorang.” Keduanya sub-keterampilan di sini adalah pemeriksaan diri dan koreksi diri.

Di era reformasi ini, berpikir kritis juga dimanfaatkan untuk menangkal dan memfilter paham radikal yang dianggap tidak masuk akal. Kemampuan berpikir kritis umumnya diawali dengan kapasitas individu dalam mengkritisi berbagai fenomena yang terjadi di sekitarnya, kemudian menilainya dari sudut pandang yang digunakannya, dan selanjutnya memposisikan dirinya dari situasi yang tidak tepat menjadi situasi yang berpihak padanya. Kemampuan berpikir kritis sangatlah penting bagi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan kemampuan tersebut memungkinkan siswa untuk:

- a. Memahami Materi dengan Lebih Baik: Berpikir kritis mendorong siswa untuk menganalisis informasi secara mendalam, menghubungkan konsep-konsep yang berbeda, dan membangun pemahaman yang komprehensif tentang materi pembelajaran.

- b. Meningkatkan Keterampilan Memecahkan Masalah: Dengan kemampuan berpikir kritis, siswa dapat mengidentifikasi permasalahan dengan lebih jelas, merumuskan solusi yang tepat, dan mengevaluasi efektivitas solusi yang diterapkan.
- c. Mengembangkan Keterampilan Komunikasi: Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk mengomunikasikan ide dan gagasan mereka secara logis, terstruktur, dan persuasif.
- d. Meningkatkan Kemampuan Beradaptasi: Di era globalisasi yang penuh dengan perubahan, kemampuan berpikir kritis membantu siswa untuk beradaptasi dengan situasi baru, mempelajari informasi baru, dan membuat keputusan yang tepat.

Pentingnya berpikir kritis bagi setiap siswa terletak pada potensinya dalam membantu mereka memecahkan berbagai permasalahan yang ada di dunia nyata. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk menjadi individu yang mandiri, tangguh, dan mampu berkontribusi secara positif bagi masyarakat.

## 2. Aspek dan Indikator Berpikir Kritis

Berikut, adalah aspek dan indikator-indikator dari berpikir kritis.

<b>Interpretasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Categorize (Mengkategorikan)</li> <li>b) Decode Significance Menguraikan Arti Penting</li> <li>c) Clarity Meaning (Makna Kejelasan)</li> </ul>
<b>Analisis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Examinr Ideas (Memeriksa ide)</li> <li>b) Identify Arguments (Identifikasi Argumen)</li> <li>c) Identify reasons and Claim (mengidentifikasi alasan dan klaim)</li> </ul>
<b>Inferensi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Query Evidence (Bukti permintaan)</li> <li>b) Conjecture alternatives (Alternatif dugaan)</li> </ul>

	c) Draw logically valid or justified conclusions (Membuat kesimpulan yang sah secara logis atau yang dibenarkan)
<b>Evaluasi</b>	a) Assess credibility of claims (Menilai kredibilitas atau klaim) b) Assess quality of arguments that were made using inductive or deductive reasoning (Menilai kualitas argument yang dibuat menggunakan penalaran induktif atau deduktif)
<b>Explanation (Penjelasan)</b>	a) State result (Menyatakan hasil) b) Justify procedures (Membenarkan hasil) c) Present arguments (Memberikan alasan)
<b>Self Regulation (Sadar diri)</b>	a) Self-monitor (Monitoring diri) b) Self-correct (Mengoreksi diri)

***Tabel 1.1 Indikator Berpikir Kritis***

Berdasarkan uraian table di atas, penulis akan menggunakan teori Facione sebagai landasan teori di dalam penulisan. Aspek indikator yang di ambil dari teori Facione yaitu berjumlah 3 analisis, evaluasi, dan penyimpulan. Mengapa penulis mengambil ketiga aspek tersebut karena dari ketiga aspek indikator tersebut sangat cocok digunakan dengan model pembelajaran *Make A Match*.

### **3. Tujuan dan Fungsi Berpikir Kritis**

Tujuan berpikir kritis adalah untuk mendorong siswa untuk memiliki sikap kritis yang mendorong mereka untuk mempertanyakan apa yang mereka dengar dan memeriksa pemikiran mereka sendiri untuk memastikan bahwa tidak ada logika yang tidak konsisten atau keliru. Berpikir kritis dimaksudkan untuk menguji suatu pendapat atau ide, termasuk melakukan pertimbangan atau pemikiran. Menurut Putri (2016, hlm. 9), berpikir kritis dapat mendorong siswa

untuk mengembangkan gagasan dan pemikiran baru tentang masalah dunia. Siswa akan diajarkan bagaimana memilih berbagai pendapat untuk membedakan mana yang relevan dan tidak relevan, serta mana yang benar dan salah. Kemampuan berpikir kritis mereka dapat membantu mereka membuat kesimpulan dengan mempertimbangkan data dan fakta yang terjadi di lapangan.

Ketika seorang siswa berbicara dengan anggota kelompoknya, pembelajaran berpikir kritis dimulai di kelas. Siswa harus mampu memahami argumen yang disampaikan oleh guru dan teman-temannya, mampu menilai pendapat dan argumen tersebut secara kritis, dan mampu membangun dan mempertahankan argumen yang meyakinkan.

#### **4. Manfaat Berpikir Kritis**

Menurut Prasetyo & Rosy (2020, hlm. 111), ada beberapa manfaat berpikir kritis, seperti:

1. Anda memiliki banyak ide dan solusi kreatif,
2. Anda mudah memahami perspektif orang lain.
3. Anda menjadi rekan kerja yang baik.
4. Anda lebih mandiri.
5. Anda sering menemukan peluang baru.
6. Anda tidak mudah ditipu, dan.
7. Anda tidak mudah ditipu.

Dari pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk diterapkan di sekolah dan di seluruh dunia, karena memiliki kemampuan dan ide kreatif serta lebih mandiri dalam menentukan pilihan.

#### **D. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial**

Siswa sekolah dasar memerlukan peningkatan kemampuan belajar mereka, khususnya dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), mengingat perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini yang semakin cepat. Ini penting untuk mereka sebagai bekal di masa depan. Belajar mata pelajaran IPAS sangat penting untuk memenuhi kebutuhan manusia dan menyelesaikan

masalah sehari-hari, menurut kurikulum merdeka (Depdiknas, dikutip dalam Suyitno dkk., 2023). Kurikulum Merdeka, sebagai inovasi terbaru dalam sistem pendidikan Indonesia, menekankan pentingnya pengembangan literasi sains dan literasi sosial pada peserta didik sejak usia dini. Salah satu wujud dari inovasi ini adalah penggabungan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial ke dalam satu mata pelajaran terpadu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Kemendikbud 2023, hlm. 2).

Ilmu pengetahuan alam, menurut Baharuddin dan Esa, adalah jenis ilmu pengetahuan alam yang dipelajari melalui metode ilmiah dan menghasilkan temuan penelitian yang menyeluruh. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan alam harus terus dikembangkan (Baharuddin dan Esa, 2007, hlm. 11). Dalam bahasa Inggris, IPA berarti "*sains*". Fisher kemudian mengatakan bahwa ilmu pengetahuan adalah kumpulan ilmu pengetahuan yang berbeda yang dikumpulkan melalui metode penelitian. Namun, seperti yang dijelaskan oleh Carin, sains adalah jenis pengetahuan yang disusun secara teratur dan biasanya terbatas pada fenomena yang terjadi. Banyak cara untuk memahami peristiwa disediakan oleh IPA. dan menjawab pertanyaan alam semesta, dan yang lebih penting, IPA dapat mengajarkan kita bagaimana kita bisa hidup dengan menyesuaikan diri terhadap hal-hal tersebut.

Tujuan dari integrasi IPA (*Ilmu Pengetahuan Alam*) dan IPS (*Ilmu Pengetahuan Sosial*) dalam Kurikulum Merdeka Belajar adalah untuk menciptakan pendidikan yang lebih komprehensif, multidisipliner, dan kontekstual. Dengan mengintegrasikan kedua mata pelajaran tersebut, siswa tidak hanya belajar tentang keduanya secara terpisah, tetapi juga belajar tentang hubungan antara ilmu alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2021 hlm 3). Integrasi IPA dan IPS juga dapat membantu siswa memahami peran ilmu pengetahuan dalam memecahkan masalah sosial dan lingkungan serta menjawab tantangan masa depan. Ini juga dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata. Selain itu, integrasi ini juga dapat membantu

mereka mengembangkan keterampilan yang diperlukan di era globalisasi seperti berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi (Suhelayanti dkk. 2023 hlm 3). Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS juga diharapkan dapat meningkatkan pendidikan multikultural dan meningkatkan pemahaman tentang berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial di Indonesia dan dunia. Hal ini sejalan dengan visi dan misi Kurikulum Merdeka Belajar, yang menekankan pada pengembangan pendidikan yang inklusif, berkeadilan, dan berwawasan global.

### **1. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial**

Karakteristik dari IPAS adalah buah/hasil produk dari peleburan pelajaran IPA dan IPS yang secara terintegrasi, mampu menciptakan ruang lingkup yang familiar, namun juga baru di saat yang sama. Ada beberapa karakteristik yang dimiliki IPA, yaitu:

- a. Proses belajar IPA melibatkan hampir semua alat indra, seluruh proses berpikir, dan berbagai gerak otot.
- b. Belajar IPA dilakukan dengan berbagai macam teknik, seperti observasi, eksplorasi, dan eksperimentasi.
- c. Belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk.
- d. Belajar IPA sering kali melibatkan kegiatan ilmiah (seminar, konferensi, atau simposium), studi kepustakaan, mengunjungi objek, menyusun hipotesis, dan lain-lain.
- e. Belajar IPA adalah proses belajar aktif di mana siswa diminta untuk mengamati hal-hal dan peristiwa, mengajukan pertanyaan, memperoleh pengetahuan, membuat penjelasan tentang gejala alam, menguji penjelasan dengan berbagai cara, dan berkomunikasi dengan orang lain..

Oleh karena itu, guru harus terlibat dengan siswa selama proses pembelajaran IPA dalam domain kognitif, psikomotorik, dan afektif. Ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa siswa dapat meningkatkan pengalaman

belajar mereka melalui pemikiran dan pengamatan, serta menghasilkan pengetahuan ilmiah yang lebih dinamis.

Kemudian, ada karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), antara lain:

- a. IPS adalah disiplin ilmu yang berasal dari berbagai sumber ilmu seperti geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, humaniora, pendidikan, dan agama.
- b. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang kemudian digabungkan menjadi pokok bahasan atau tema yang menarik.

Cakupan IPAS yang dipelajari di sekolah dasar tidak hanya terdiri dari kumpulan fakta tetapi juga proses perolehan fakta yang didasarkan pada kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dasar IPAS untuk memprediksi, menjelaskan, dan menyelesaikan berbagai fenomena.

## **2. Tujuan IPAS**

Dengan mempelajari IPAS, siswa dapat tumbuh sesuai dengan profil siswa Pancasila dan dapat mencapai tujuan berikut:

- a. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan untuk mempelajari fenomena yang ada di sekitar manusia.
- b. Memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia.
- c. Berpartisipasi secara aktif dalam pelestarian, pemeliharaan, dan pelestarian lingkungan alam, dan dengan bijak mengelola sumber daya alam dan lingkungannya.
- d. Menumbuhkan kepercayaan diri dan kepedulian
- e. memahami persyaratan yang dibutuhkan siswa untuk menjadi anggota masyarakat dan bangsa, serta makna menjadi anggota masyarakat bangsa dan global untuk membantu menyelesaikan masalah di lingkungannya sendiri dan di sekitarnya; dan memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang ide-ide di IPAS dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.



### **3. Manfaat IPAS**

Pembelajaran IPAS berkontribusi pada pembentukan Profil Pelajar Pancasila sebagai representasi ideal dari karakteristik siswa Indonesia. Pembelajaran IPAS menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Keingintahuan ini dapat mendorong siswa untuk memahami bagaimana alam semesta berfungsi dan bagaimana kehidupan manusia di Bumi berinteraksi dengannya.

Untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi dan menemukan solusinya. Peserta didik akan dibekali dengan sikap ilmiah seperti keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, kemampuan analitis, dan kemampuan untuk membuat kesimpulan yang tepat, yang akan menghasilkan kebijaksanaan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah yang digunakan dalam pembelajaran IPAS akan ditanamkan dalam siswa.

### **4. Implementasi IPAS menggunakan metode *Make A Match***

Kurikulum Merdeka, dengan salah satu inovasinya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), membuka peluang baru untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS adalah metode *Make A Match*.

Metode *Make A Match*, yang dipopulerkan oleh David W. Johnson & Roger T. Johnson (1987) merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa untuk saling berpasangan dan mencocokkan kartu yang berisi informasi atau pertanyaan. Metode ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran, termasuk:

- A. Meningkatkan pemahaman konsep: Dengan mencocokkan informasi yang terkait, siswa dapat membangun koneksi antar konsep dan memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam.

- B. Mengembangkan keterampilan komunikasi: Siswa perlu berkolaborasi dan berkomunikasi satu sama lain untuk menyelesaikan tugas pencocokan kartu.
- C. Meningkatkan partisipasi aktif: Metode ini mendorong siswa untuk bergerak, berinteraksi, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- D. Menumbuhkan rasa saling menghargai: Siswa belajar untuk bekerja sama dan saling menghargai ide dan pendapat satu sama lain.

Berikut adalah langkah-langkah penerapan metode *Make A Match* dalam pembelajaran IPAS di SD:

1. Persiapan:

- a. Guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi informasi atau pertanyaan terkait materi pembelajaran IPAS yang akan diajarkan.
- b. Kartu-kartu ini dapat dibuat oleh guru sendiri atau diunduh dari sumber-sumber Online.
- c. Guru perlu memastikan bahwa kartu-kartu tersebut mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.

2. Pembagian Kelompok:

- a. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu Kelompok A dan Kelompok B.
- b. Jumlah siswa dalam setiap kelompok idealnya tidak lebih dari 5 orang.

3. Pembagian Kartu:

- a. Guru membagikan kartu-kartu kepada siswa sesuai dengan kelompoknya.
- b. Siswa di Kelompok A mendapatkan kartu-kartu yang berisi informasi, sedangkan siswa di Kelompok B mendapatkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan.

4. Pencocokan Kartu:

- a. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mencari pasangan mereka di kelompok lain.

- b. Pasangan yang tepat adalah siswa yang memiliki kartu informasi yang jawabannya terdapat pada kartu pertanyaan.
- c. Siswa dapat bertukar kartu dan berdiskusi untuk menyelesaikan tugas pencocokan kartu.

5. Presentasi:

- a. Guru meminta beberapa pasangan untuk mempresentasikan hasil pencocokan kartu mereka di depan kelas.
- b. Pasangan lain dan guru memberikan tanggapan dan umpan balik terhadap presentasi tersebut.

6. Refleksi:

- a. Guru memimpin sesi refleksi dengan siswa untuk membahas proses pembelajaran dan hasil yang dicapai.
- b. Siswa dapat memberikan komentar dan saran tentang metode pembelajaran yang digunakan.

Contoh Penerapan Metode *Make A Match* dalam Pembelajaran IPAS

Topik: Tumbuhan Sumber Kehidupan

Kartu Informasi:

- a. Matahari memancarkan cahayanya untuk kehidupan makhluk di bumi.
- b. Tumbuhan mempunyai akar, batang, daun, dan bunga.
- c. Tumbuhan memiliki ciri-ciri kehidupan yang sama seperti manusia dan hewan membutuhkan makanan, melakukan bernafas, bergerak dan berkembang biak.
- d. Melalui akar di dalam tanah dan sinar matahari tumbuhan akan mendapatkan nutrisi.

Kartu Pertanyaan:

- a. Dari manakah tumbuhan mendapatkan sumber energi?
- b. Apa saja bagian-bagian dari tumbuhan?
- c. Apa ciri tumbuhan yang menunjukkan tumbuhan termasuk makhluk hidup?

- d. Tumbuhan juga termasuk makhluk hidup, bagaimana cara tumbuhan mendapatkan nutrisi? Apakah tumbuhan “makan” seperti hewan dan manusia?

Penerapan metode *Make A Match* dalam pembelajaran IPAS di SD menawarkan beberapa manfaat, di antaranya:

1. Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa: Metode ini menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan pemahaman berfikir kritis: Dengan mencocokkan informasi dan pertanyaan, siswa dapat membangun koneksi antar konsep dan memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam.
3. Mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi: Siswa perlu berkolaborasi dan berkomunikasi satu sama lain untuk menyelesaikan tugas pencocokan kartu. Hal ini dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang penting untuk masa depan.
4. Meningkatkan rasa saling menghargai: Siswa belajar untuk bekerja sama dan saling menghargai ide dan pendapat satu sama lain.

#### **E. Penelitian Relevan**

Untuk memulai penelitian ini, peneliti mempelajari beberapa skripsi yang terkait dengannya. Ini dilakukan sebagai dasar acuan dan sebagai pembuktian empiris teori-teori pendidikan yang telah ditentukan. Penelitian sebelumnya mengenai penguasaan keterampilan bertanya guru menemukan hal-hal berikut:

Menurut penelitian yang dipublikasikan oleh Sakerebau (2017) dalam jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 5 tahun ke-6 tahun 2007, "penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak di SD Negeri Suryodiningratan." Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif membuat pasangan dapat meningkatkan keinginan untuk belajar.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Dewi Anzelina, seorang mahasiswi pascasarjana di Universitas Negeri Medan pada tahun 2014, berjudul "penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SDN No. 101731, Kampung Lalang" menunjukkan bahwa penerapan model ini dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

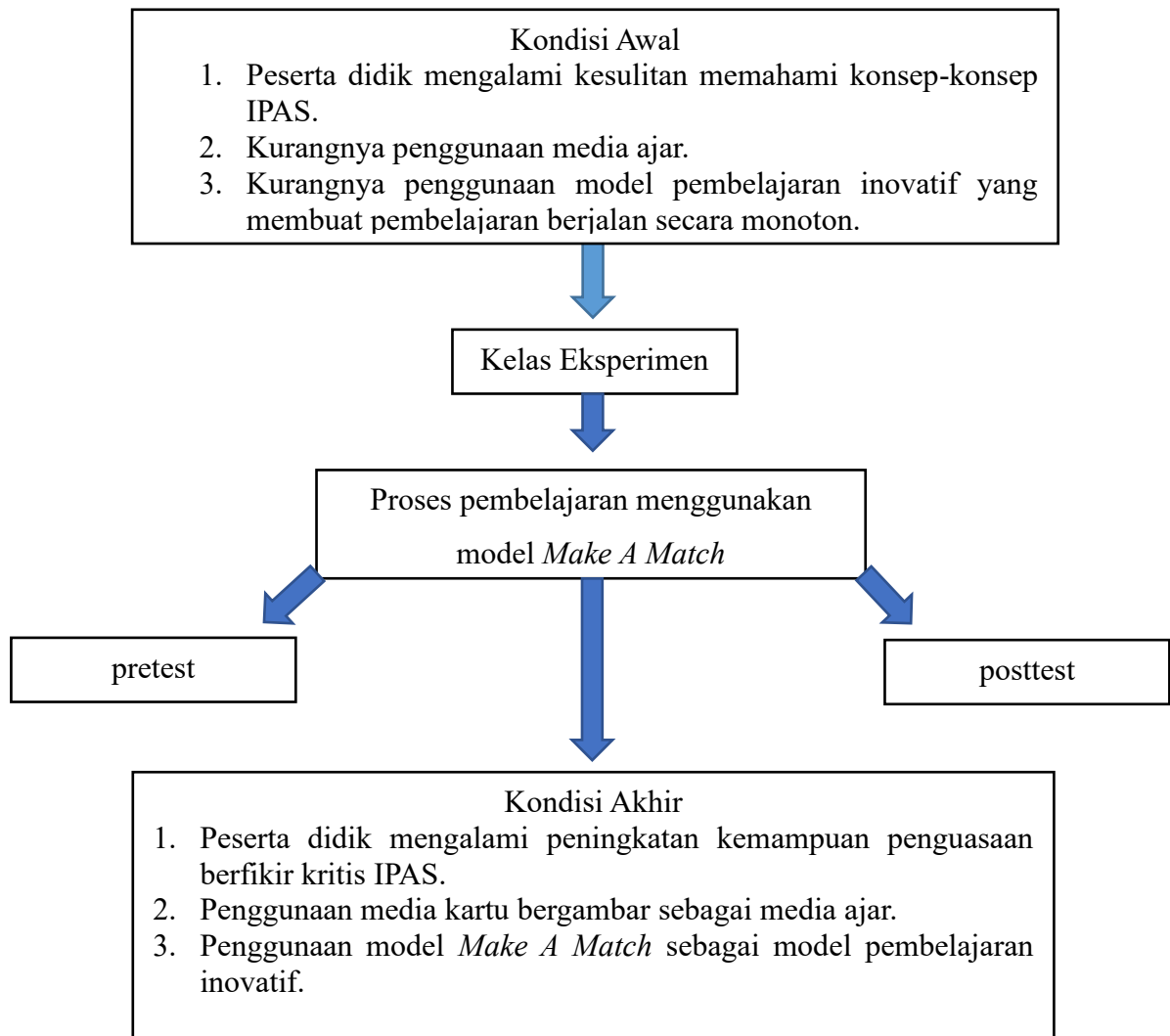
Studi ketiga dilakukan oleh Dwi Maisar, Gimin Suyad, dan Rini Asnawati. (2012), siswa menjadi lebih aktif dalam menerapkan model make a match dalam artikel berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis." Hasil belajar siswa meningkat baik dari rata-rata maupun prosentase ketuntasan belajar klasikal, dengan presentase keaktifan 85,92 persen.

Tentunya terdapat persamaan dan perbedaan mendasar antara penelitian yang sedang disusun ini dengan penelitian-penelitian di atas. Persamaan paling jelas terletak pada sampel yang diambil dan metode yang diuji, semuanya terlihat seragam. Metode *Make A Match* bukanlah metode baru yang minim sumber informasi untuk ditelusuri, ini terlihat dari banyak-Nya katalog penelitian serupa yang tersedia, baik digital maupun fisik. Dalam semua penelitian di atas, mudah-mudahan juga sama halnya dengan penelitian ini, keseluruhan hasil menunjukkan peningkatan yang bagus setelah dilakukannya perubahan metode mengajar (menggunakan teknik *Make A Match*).

## **F. Kerangka Berpikir**

***Tabel 2.1 Kerangka Berpikir***

Kondisi Awal
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep-konsep IPAS.</li><li>2. Kurangnya penggunaan media ajar.</li><li>3. Kurangnya penggunaan model pembelajaran inovatif yang membuat pembelajaran berjalan secara monoton.</li></ol>



## G. Asumsi Dan Hipotesis Penelitian

### 1. Asumsi

Menurut Ahmad (2018, hlm. 11) Asumsi dalam kajian filsafat ilmu tergolong ke dalam onotologi, yaitu bab yang harus membahas tentang hakikat yang ada, yang merupakan *ultimate reality* baik yang berbentuk konkret atau abstrak. Asumsi berperan sebagai dugaan atau andaian terhadap objek empiris untuk memperoleh pengetahuan. Menurut Prasetyo (2022, hlm. 7) Asumsi sangat erat kaitannya dengan metodologi penelitian ilmu pengetahuan, karena pengetahuan diperoleh melalui pendekatan ilmiah, yakni melalui penyelidikan yang sistematis, terkontrol dan bersifat empiris atas suatu relasi penomena alam. Adapun menurut Prasetyo (2022, hlm. 13) Asumsi atau tanggapan dasar ialah anggapan yang menjadi titik tolak penelitian, asumsi secara implisit

terkandung dalam paradigma, perspektif dan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian, asumsi umumnya diterima begitu saja sebagai suatu yang benar dengan sendirinya.

Asumsi atau tanggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh penulis yang dirumuskan secara jelas, peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* terdapat beberapa alasan yang dapat mendukung penggunaan model pembelajaran *Make A Match* sebagai model dan media pembelajaran yang salah satunya adalah pemanfaatan model pembelajaran *Make A Match* yang nyata. Model pembelajaran *Make A Match* juga digunakan sebagai model dan media pembelajaran yang berperan untuk menambah pengetahuan, membantu untuk mendapatkan informasi mengenai tugas, mengetahui perkembangan informasi, memperdalam materi serta untuk mengetahui hal-hal teknis sebagai contoh bentuk nyata dari materi yang dipelajari.

Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis pembelajaran IPAS. Penggunaan model pembelajaran *Make A Match* ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis IPAS terhadap pembelajaran di kelas sehingga tujuan dari pembelajaran di kelas dapat tercapai dengan hasil yang maksimal.

## **2. Hipotesis**

Hipotesis menurut Sugiyono (2019, hlm. 37), adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Menurut pendapat Iskandar (dalam Musfiqon 2012, hlm. 9) mendefinisikan bahwa hipotesis merupakan pernyataan yang harus diuji kebenarannya secara empirik. Hal ini dikarenakan hipotesis masih bersifat dugaan, belum merupakan pembenaran atas jawaban masalah penelitian. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian adalah jawaban dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya dengan data yang dianalisis dalam kegiatan penelitian. Hipotesis permasalahan yang diuji dalam

permasalahan ini adalah pengaruh kemampuan penguasaan konsep IPAS peserta didik di kelas IV SD antara sebelum menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan sesudah menggunakan model model pembelajaran *Make A Match*. Hipotesis ini dijabarkan menjadi 2 yaitu:

$$H_0: \beta_{y1} = 0$$

$$H_1: \beta_{y1} \neq 0$$

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *Make A Match* di kelas IV SD

$H_1$ : Terdapat perbedaan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *Make A Match* di kelas IV SD

Dasar pengambilan Keputusan uji hipotesis jika nilai *sign* (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. jika nilai *sign* (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.