

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut UU Sisdiknas. No. 20 Tahun 2003, belajar dimaknai sebagai bagian dari proses berkegiatan menciptakan sebuah pembangunan pencerahan. Belajar menjadi langkah konkrit melahirkan langkah-langkah progresif memahami berbagai hal banyak. Moh. Yamin (2015:7) menyatakan bahwa belajar sesungguhnya merupakan sebuah proses berkegiatan untuk menciptakan pandangan-pandangan baru mengenai berbagai hal baru yang selanjutnya diharapkan menuntun pembelajaran pada sebuah pembacaan hidup yang bermakna. Suardi & Syofrinisda (2018:7) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berlangsung seumur hidup untuk menciptakan pandangan-pandangan baru sesuai dengan yang diharapkan serta didorong oleh aspek motivasi, emosional, dan sikap.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Suardi & Syofrinisda (2018:7) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan penugasan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Martinis dan Maisah (2009:164) pembelajaran merupakan kemampuan guru dalam mengelola kelas secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang

berkaitan dengan pembelajaran yang berlaku. Dimiyati dan Mudjiono (2015:297) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan salah satu kegiatan guru yang bertujuan untuk memberikan informasi (ilmu pengetahuan) kepada peserta didik, serta membentuk watak dan karakter peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.1.3 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang telah lama dikembangkan oleh para ahli untuk meningkatkan kemampuan sosial para siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam kelompok dan antarkelompok, sehingga dapat meminimalisasi terjadinya situasi kelas yang tidak diharapkan dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi semua siswa.

Menurut Asih dan Eka (2014:53) model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang dapat meningkatkan pencapaian akademik dan sikap sosial peserta didik melalui kerja sama di antara mereka. Rusman (2017:202) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Sudjana dan Sopandi (2020:94) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama, dalam kelompok-kelompok kecil antara empat sampai lima orang

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dalam satu

kelompok dengan tujuan meningkatkan pencapaian akademik siswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.4 Pengertian *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* sering disebut dengan model pembelajaran mencari pasangan. Menurut Imas dan Berlin (2015:55) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lurna Curran (1994). Dimana model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Istarani (2014:202) menyatakan bahwa *make a match* adalah teknik mengajar dengan mencari pasangan. Salah satu keunggulannya adalah siswa belajar sambil menguasai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Suhono (2022:8) menyatakan bahwa *make a match* suatu teknik pembelajaran mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah suatu teknik pembelajaran dengan cara mencari pasangan suatu topik atau konsep dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas dengan sambil bermain sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dalam penerapan model pembelajaran *make a match* siswa dapat saling memupuk kerja sama dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka.

a. Langkah-langkah Pelaksanaan Model *Make A Match*

Berikut langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* menurut Istarani (2014:209) antara lain sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
- 2) Setiap peserta didik mendapatkan satu kartu

- 3) Tiap peserta didik mencari pasangan yang mendapatkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
- 4) Setiap peserta didik mencari pasangan yang cocok dengan kartunya (soal dan jawaban)
- 5) Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin tambahan
- 6) Setelah satu babak selesai, kartu dikocok kembali agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
- 7) Demikian seterusnya
- 8) Kesimpulan/penutup

b. Kelebihan Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Imas dan Berlin (2015:57) pembelajaran kooperatif metode *make a match* memberikan manfaat bagi siswa, diantaranya

- 1) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan hasil belajar secara klasikal
- 4) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran
- 5) Munculnya dinamika gontong royong yang merata di seluruh siswa

c. Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Disamping manfaat yang dirasakan oleh siswa, menurut Imas dan Berlin (2015:55) model pembelajaran metode *make a match* mempunyai sedikit kelemahan yaitu:

- 1) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
- 2) Waktu yang tersedia perlu diatasi karena besar kemungkinan siswa akan banyak bermain-main dalam proses pembelajaran
- 3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
- 4) Ketika siswa dalam satu kelas ≥ 30 siswa, jika guru tidak bijaksana dalam proses pembelajaran maka suasana belajar akan tidak terkendali

- 5) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas sebelah (kiri kanannya)

2.1.5 Pengertian *Take and Give*

Model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* dikenal dengan model pembelajaran menerima dan memberi. Menurut Imas dan Berlin (2015:55) model *Take and Give* dinotasikan dengan “saling memberi dan menerima”. Maka dari itu *take and give* adalah rangkaian penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu pada siswa dimana dalam kartu tersebut ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal siswa. Kemudian siswa mencari pasangan untuk bertukar pengetahuan yang ada padanya sesuai dengan kartu yang ada, lalu diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang ada pada dirinya dan yang siswa terima melalui kawan pasangannya.

Menurut Istarani (2016:242) menyatakan bahwa pembelajaran *take and give* adalah rangkaian penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu pada siswa yang di dalam kartu itu sendiri ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal oleh masing-masing siswa. Menurut Mulyono (2018:163) menyatakan bahwa model pembelajaran *take and give* adalah penguasaan materi melalui kartu, berpasangan dengan saling bertukar informasi dan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan.

Berdasarkan dari pendapat para ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* adalah suatu teknik pembelajaran yang saling bertukar informasi dengan cara memberi dan menerima informasi yang diperoleh dari kartu, dan diakhiri dengan mengevaluasi siswa untuk mengetahui pengetahuan dan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan.

a. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Take and Give*

Menurut Istarani (2014:244) terdapat beberapa langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *take and give* antara lain sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar
- 2) Siapkan kelas sebagaimana mestinya
- 3) Jelaskan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai
- 4) Untuk memantapkan penugasan peserta didik diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihafal) \pm 5 menit
- 5) Semua peserta didik disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap peserta didik harus mencatat nama pasangannya pada kartu
- 6) Demikian seterusnya sampai tiap peserta didik dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (take and give)
- 7) Untuk mengevaluasi keberhasilan berikan peserta didik pertanyaan yang tak sesuai dengan kartunya (kartu orang lain)
- 8) Model ini dapat dimodifikasi sesuai keadaan
- 9) Kesimpulan

b. Kelebihan Model Pembelajaran *Take and Give*

Menurut Istarani (2014:246) menyatakan beberapa kelebihan dari model pembelajaran *take and give* yaitu:

- 1) Model pembelajaran ini tidak kaku, karena seorang guru boleh memodifikasi lagi penggunaannya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan serta situasi proses belajar mengajar
- 2) Materi akan terarah, sebab guru terlebih dahulu menjabarkan uraian materi sebelum dibagikan kartu kepada siswa
- 3) Melatih siswa untuk bekerjasama dan menghargai kemampuan orang lain
- 4) Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelasnya
- 5) Akan dapat memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu dibagikan kepadanya, sebab mau tidak mau siswa harus menghafal dan paling tidak membaca materi yang diberikan kepadanya

- 6) Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dimintai pertanggungjawaban atas kartu yang diberikan kepadanya.

c. Kekurangan Model Pembelajaran *Take and Give*

Istarani (2014:247) mengatakan selain ada kelebihan juga terdapat kekurangan dari *take and give* ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Pada saat mencari pasangan ditemukan ketidakteraturan, sebab adanya siswa yang lari sana sini
- 2) Kemampuan siswa untuk menyampaikan materi pada temannya kurang sesuai dengan apa yang diharapkan
- 3) Adanya siswa yang ketemu dengan temannya bukan membahas materi ajar yang disampaikan padanya, tapi siswa tersebut bercerita atau mengobrol tentang masalah kehidupannya
- 4) Bila informasi yang disampaikan siswa kurang tepat (salah) maka informasi yang akan diterima siswa lainnya pun akan salah atau kurang tepat
- 5) Tidak efektif dan terlalu bertele-tele

2.1.6 Pengertian Hasil Belajar

Dalam setiap pembelajaran yang dilakukan oleh guru, guru selalu mengharapkan agar setiap siswa dapat memperoleh kemampuan dan kecakapan dari pembelajaran yang dilakukan.

Menurut Ridwan Abbdullah (2019:38), mengatakan hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas belajar. Sudjana (2010:22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Rulianto dkk (2022:84) hasil belajar adalah penguasaan dan kemampuan yang telah dicapai siswa tentang materi dan keterampilan mengenai mata pelajaran setelah menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil belajar adalah suatu perubahan pada peserta didik baik dalam sikap, pengetahuan, maupun keterampilan yang diperoleh melalui aktivitas belajar.

2.1.7 Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga dikenal dengan istilah *Sains*. IPA merupakan salah satu pembelajaran yang membahas tentang lingkungan alam yang ada disekitar kita. Menurut Asih dan Eka (2014:22) IPA merupakan ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*evants*) dan hubungan sebab akibat. Menurut Darmawan dan Murnihati (2020:5) pada hakikatnya IPA adalah mencari tahu, memahami alam semesta secara sistematis dan mengembangkan pemahaman ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang teruji kebenarannya. Menurut Nurul (2023:1) IPA adalah pengetahuan yang rasional, objektif, berkaitan dengan alam semesta dan segala isinya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan salah satu pembelajaran yang mempelajari tentang fenomena-fenomena alam semesta dan segala isinya baik secara faktual, kenyataan, kejadian, dan sebab akibat.

2.1.8 Materi Pembelajaran

Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Hewan dilingkungan sekitar kita memiliki jenis makanan yang berbeda-beda, ada hewan yang memakan tumbuh-tumbuhan, makan daging, dan ada juga yang memakan daging dan juga tumbuh-tumbuhan. Berdasarkan pernyataan ini, maka penggolongan hewan dapat dikelompokkan dalam tiga golongan yaitu sebagai berikut ini:

1. Hewan Karnivora

Hewan karnivora disebut dengan hewan pemakan daging atau hewan yang memakan hewan lainnya. Hewan karnivora ini memiliki ciri-ciri khusus yaitu pada giginya yang tajam dan taring, kakinya yang memiliki kuku yang cakram yang mampu untuk mencekram mangsanya. Adapun bentuk gigi hewan karnivora ini dapat kita lihat di bawah ini:



Contoh dari hewan karnivora tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

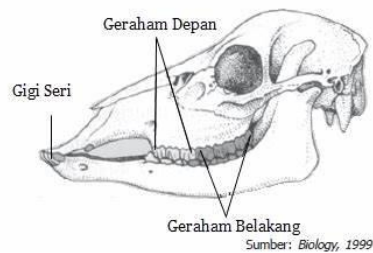
- a. Harimau
- b. Ikan piranha
- c. Ular
- d. Singa
- e. Nyamuk
- f. Burung gagak
- g. Elang
- h. Anjing
- i. Kucing
- j. Komodo

Adapun yang menjadi ciri-ciri dari hewan karnivora ini antara lain sebagai berikut:

- a. Memiliki gigi taring yang runcing dan tajam untuk merobek tubuh mangsa
- b. Memiliki kuku yang tajam untuk mencakram mangsa
- c. Memiliki bisa yang beracun
- d. Mampu berlari dengan cepat untuk memburu mangsa

2. Hewan Herbivora

Hewan herbivora adalah hewan pemakan tumbuh-tumbuhan saja. Bagian tumbuhan yang dimakan hewan herbivora ini dapat berupa daun, batang, biji dan juga umbi-umbian. Hewan-hewan yang termasuk herbivora umumnya mempunyai gigi seri dan gigi geraham. Gigi seri berguna untuk memotong-motong makanan sebelum dikunyah. Gigi geraham dengan permukaan yang luas digunakan untuk mengunyah makanan hingga lumat. Hal ini dapat diperjelas dengan gambar di bawah berikut:



Contoh dari hewan herbivora antara lain sebagai berikut:

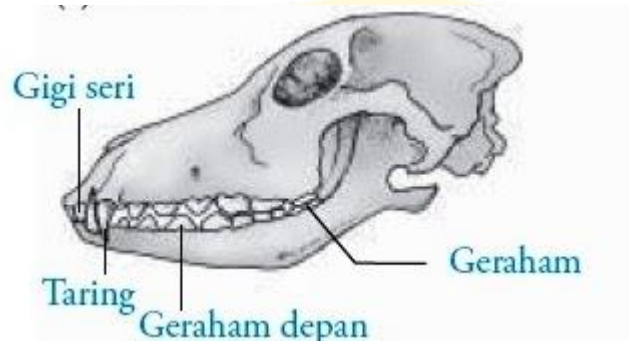
- a. Kerbau
- b. Kambing
- c. Sapi
- d. Kelinci
- e. Merpati
- f. Burung jalak
- g. Burung nuri
- h. Burung beo

Ciri-ciri dari hewan herbivora adalah sebagai berikut:

1. Memiliki susunan gigi yang terdiri dari gigi seri dan gigi geraham
2. Tidak memiliki gigi taring
3. Hanya memakan tumbuh-tumbuhan, buah-buahan, dan biji-bijian.

3. Hewan Omnivora

Hewan omnivora adalah hewan yang memakan segalanya, baik itu tumbuh-tumbuhan maupun daging. Manusia juga termasuk ke golongan omnivora karena pada dasarnya manusia juga memiliki bentuk gigi yang sama dengan hewan omnivora lainnya yaitu dengan memiliki susunan bentuk gigi yang terdiri dari gigi geraham pada bagian belakang dan gigi seri dan gigi taring di bagian depan. Contoh hewan omnivora yang banyak kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari kita antara lain sebagai berikut



- a. Ayam
- b. Tikus
- c. Bebek
- d. Ikan
- e. Musang

Ciri-ciri hewan omnivora ini antara lain yaitu:

- a. Memakan tumbuhan-tumbuhan dan daging
- b. Mempunyai gigi yang tajam pada bagian depannya
- c. Mempunyai gigi datar pada bagian belakang

Jadi dapat disimpulkan bahwa, hewan-hewan yang ada dilingkungan sekitar kita ini memiliki makanan yang berbeda-beda disebabkan karena setiap hewan memiliki bentuk gigi yang berbeda-beda dan sistem pencernaan yang dimiliki setiap jenis hewan juga berbeda-beda.

2.2 Kerangka Berfikir

Keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam pelajaran IPA sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan suatu materi/konsep kepada siswa. Oleh karena itu seorang guru harus mampu menentukan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pembelajaran yang dilakukan dengan monoton, dapat menyebabkan siswa tidak terangsang dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga dapat menimbulkan keributan dalam kelas yang menyebabkan pembelajaran tersebut tidak dapat berjalan dengan optimal sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilakukan dengan cara menciptakan suasana belajar yang optimal dan menyenangkan yang dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Dan salah satu model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *make a match* dan model pembelajaran *take and give*.

Model pembelajaran *Make a Match* adalah suatu teknik pembelajaran dengan cara mencari pasangan suatu topik atau konsep dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas dengan sambil bermain sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sedangkan model pembelajaran *Take and Give* adalah suatu teknik pembelajaran yang saling bertukar informasi dengan cara memberi dan menerima informasi yang diperoleh dari kartu, dan diakhiri dengan mengevaluasi siswa untuk mengetahui pengetahuan dan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan.

Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang membuat siswa terangsang dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun dengan teknik belajar sambil bermain model pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih mengetahui atau menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

2.3 Defenisi Operasional

1. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berlangsung seumur hidup untuk menciptakan pandangan-pandangan baru sesuai dengan yang diharapkan serta didorong oleh aspek motivasi, emosional, dan sikap
2. Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan guru yang bertujuan untuk memberikan informasi (ilmu pengetahuan) kepada peserta didik, serta membentuk watak dan karakter peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan
3. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dalam satu kelompok dengan tujuan meningkatkan pencapaian akademik siswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.
4. Model pembelajaran *Make a Match* adalah suatu teknik pembelajaran dengan cara mencari pasangan suatu topik atau konsep dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas dengan sambil bermain sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
5. Model pembelajaran *Take and Give* adalah suatu teknik pembelajaran yang saling bertukar informasi dengan cara memberi dan menerima informasi yang diperoleh dari kartu, dan diakhiri dengan mengevaluasi siswa untuk mengetahui pengetahuan dan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan.
6. IPA merupakan salah satu pembelajaran yang mempelajari tentang fenomena-fenomena alam semesta dan segala isinya baik secara faktual, kenyataan, kejadian, dan sebab akibat.
7. Hasil belajar adalah hasil belajar adalah suatu perubahan pada peserta didik baik dalam sikap, pengetahuan, maupun keterampilan yang diperoleh melalui aktivitas belajar

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah diungkapkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh yang signifikan dalam menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Dan *Take And Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa khususnya pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 060390 Medan Johor.

