

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **2.1 Kerangka Teori**

#### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Dr. Slameto (2021:2) menyatakan “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Aunurahman (2012:35) “Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya”.

Purwanto (2017:47) “belajar dalam arti luas adalah semua persentuhan pribadi dengan lingkungan yang menimbulkan perubahan perilaku. Pengajaran adalah semua usaha yang memberi kesempatan agar proses belajar dapat terjadi dalam diri siswa. Oleh karena itu belajar dapat terjadi ketika pribadi bersentuhan dengan lingkungan maka pembelajaran terhadap siswa tidak hanya dilakukan disekolah, sebab dunia adalah lingkungan belajar yang memungkinkan perubahan perilaku”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan dari hasil pengalaman interaksi yang dilakukan individu dengan lingkungan disekitarnya tidak hanya lingkungan disekolah tetapi juga lingkungan disekitar tempat tinggalnya.

#### **2.1.2 Pengertian Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar merupakan suatu kegiatan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa. Ahmadi (2013:206) menyatakan “Keaktifan belajar adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional, sehingga subjek didik betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar”.

Warsono (2016:6) “Keaktifan belajar merupakan suatu system pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara ranah kognitif, afektif dan psikomotor”.

Ulun (2013:12) “Keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan siswa dalam kegiatan belajar mengajar disekolah maupun diluar sekolah yang menunjang keberhasilan siswa”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah proses pembelajaran yang menekankan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna menuju pembelajaran yang aktif dan mandiri.

#### **2.1.2.1 Jenis-Jenis Keaktifan Belajar**

Paul. D. Diedrich (Oemar Hamalik, 2011: 172-173) keaktifan belajar dapat di klasifikasikan menjadi 8 kelompok:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan, seperti: mengemukakan suatu fakta yang ada atau prinsip, menghubungkan suatu tujuan, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, seperti: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis, seperti: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan materi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar, seperti: menggambar, membuat suatu grafik, chart, diagram, peta, dan pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan mental, seperti: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubunganhubungan dan membuat keputusan.
- 7) Kegiatan-kegiatan emosional, seperti: menaruh minat, membedakan, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, dan gugup.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar dapat dibagi dalam beberapa kelompok yaitu keaktifan visual, keaktifan lisan, keaktifan gerak, keaktifan mendengar, keaktifan menulis, keaktifan mental dan emosi. Dalam penelitian ini keaktifan belajar yang digunakan yaitu visual adalah keaktifan seperti membaca, menulis dan melakukan percobaan atau eksperimen, selanjutnya keaktifan lisan adalah keaktifan seperti bercerita, tanya jawab dan berdiskusi, setelah itu adapun keaktifan mendengar adalah keaktifan seperti mendengar penjelasan guru dan pendapat dari temannya, selanjutnya keaktifan menulis adalah keaktifan seperti mengarang dan membuat sebuah makalah.

#### **2.1.2.2 Indikator Keberhasilan Keaktifan Belajar**

Indikator keaktifan belajar (Sudjana, 2016: 61) dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:

- 1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya,

- 2) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran,
- 3) Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan,
- 4) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya,
- 5) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru,
- 6) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya,
- 7) Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah, dan
- 8) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

### **2.1.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar**

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Dalam upaya peningkatan keaktifan siswa guru dapat berperan dengan merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Syah (2012:146) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dapat digolongkan menjadi tiga macam yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Faktor Internal Siswa Faktor internal siswa, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti:
  - a) Aspek Fisiologis Aspek fisiologis dapat berupa kondisi umum jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

- b) Aspek Psikologis Aspek psikologi dapat berupa minat dan ketertarikan siswa terhadap seperti intelegitas, sikap, minat, bakat dan motivasi dari siswa. Oleh karena itu aspek psikologis sangat mempengaruhi selama terjadi proses pembelajaran.
- 2) Faktor Eksternal / Luar Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi tiga yaitu berdasarkan lingkungan sosial disekolah, masyarakat dan keluarga.
- (1) Lingkungan sekolah, berkaitan dengan pengajar, tenaga kependidikan dan teman-teman siswa dilingkungan sekolah dimana dapat mempengaruhi proses belajar dari siswa tersebut. Terciptanya hubungan yang harmonis diantara ketiganya dapat menjadi motivasi dari siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.
  - (2) Lingkungan masyarakat, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi semangat belajar siswa.
  - (3) Lingkungan sosial keluarga. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, pengelolaan keluarga dapat memberikan dampak terhadap aktivitas belajar siswa
- 3) Faktor Pendekatan Belajar. Faktor pendekatan belajar merupakan strategi dari siswa itu untuk menunjang keefektifan dan keefisienan proses pembelajaran materi tertentu.

Berdasarkan penjabaran di atas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa terdiri dari faktor internal yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor eksternal siswa yaitu dari lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga. Selain dua faktor tersebut terdapat faktor dari pendekatan belajar yang berkaitan dengan strategi untuk menunjang proses pembelajaran suatu materi

### **2.1.3 Pengertian Model Pembelajaran**

Dalam dunia pendidikan model pembelajaran merupakan hal penting yang untuk diterapkan karena model pembelajaran merupakan suatu penunjang yang baik dilakukan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materinya.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, model, dan teknik pembelajaran.

Istarani dan Intan (2015:1) “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta fasilitas yang terkait digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang utuh yang mendukung keberhasilan suatu pembelajaran, yang didukung dengan adanya fasilitas yang mendukung jalannya model pembelajaran tersebut. Model pembelajaran akan sangat memengaruhi pembelajaran sehingga guru harus mampu memilih model yang tepat sesuai dengan materi yang dipelajari”.

Trianto (2016:22) “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merancang aktivitas belajar mengajar”.

Dari pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu sistem yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### **2.1.4 Model Pembelajaran *Make A Match***

Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh lorna Curran (dalam Huda,2014:252). Model pembelajaran *Make a Match*

atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Istarani dan Intan (2015:63) menyatakan hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make a Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Salah satu cara keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana menyenangkan.

Selanjutnya Aqib Zainal (2013:23) menyatakan Model pembelajaran *Make a Match* artinya siswa mencari pasangan, setiap siswa mendapat sebuah kartu lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Suhono (2022:8) model pembelajaran *Make a Match* adalah suatu teknik pembelajaran mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* adalah mencari pasangan kartu-kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan usia siswa.

### **2.1.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match***

Huda (2014:252) menyatakan langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah;
- 2) Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B, kedua kelompok tersebut diminta untuk berhadap-hadapan;
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B;
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain,

guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan kepada mereka

- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B, jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya sehingga guru dapat mencatat mereka pada kertas yang sudah disediakan;
- 6) Jika waktu sudah habis, siswa yang belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul tersendiri;
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi, pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak;
- 8) Terakhir guru memberikan konfirmasi dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi;
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Istarani dan Intan (2015:65) Adapun langkah model pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban;
- 2) Setiap siswa mendapatkan satu kartu;
- 3) Tiap siswa mendapatkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang;
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal/jawaban);
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin;
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya;
- 7) Demikian seterusnya;
- 8) Kesimpulan/penutup.

Berdasarkan pendapat diatas, langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendapat dari Istarani dan Intan (2015:65) dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Buatlah kartu yang berisi bagian-bagian dari beberapa topik yang cocok untuk dipasangkan;
- 2) Bagian-bagian kartu tersebut diberikan kepada banyaknya jumlah siswa;
- 3) Kemudian siswa mencari kartu pasangan dari bagian yang ia miliki dengan yang dimiliki temannya;
- 4) Siswa yang cepat mendapatkan pasangan jawabannya sebelum batas waktu akan diberi poin;
- 5) Kemudian kartu dikocok ulang dan dibagikan kepada siswa agar mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya;
- 6) Begitu seterusnya;
- 7) Kesimpulan/penutup.

#### **2.1.6 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make A Match***

Istarani dan Intan (2015:66) model pembelajaran *Make a Match* memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

- a. Kelebihan model pembelajaran *Make a Match* yaitu:
  - 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
  - 2) Karena ada unsur permainan model pembelajaran ini menyenangkan;
  - 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa;
  - 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian untuk tampil presentasi;
  - 5) Efektif sebagai sarana melatih kedisiplinan siswa untuk menghargai waktu untuk belajar.
- b. Kelemahan model pembelajaran *Make a Match* yaitu;

- 1) Jika model *Make a Match* tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang;
- 2) Pada awal penerapan model ini, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya;
- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang mengerti materi.

### **2.1.7 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 2015:3). Sanjaya (2012:57) “Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sumiati (2013:160) yang mengartikan “Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merancang perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar”.

Kustandi (2011:8) yang menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran agar lebih baik dan sempurna. Qiyun (2013:15) menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, media biasa disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada siswa. Selain itu media dapat dikatakan sebagai bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, dibaca, dan didengar.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan fasilitas pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Penelitian ini menggunakan media untuk mengajarkan siswa untuk mandiri dan aktif dalam pembelajaran, media sebagai alat penunjang menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

### **2.1.8 Media Pembelajaran *Puzzle***

Siti (2020:145) media *puzzle* merupakan suatu alat atau media yang membentuk potongan-potongan kecil berupa gambar ataupun tulisan yang dapat membentuk suatu kata atau suatu gambar yang tersusun dan dapat membantu siswa untuk melatih kesabaran, kekompakan, keaktifan dan kerjasama. Rosdijati (2012:34) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, dengan kata lain media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

Sundayana (2014:4) mengemukakan bahwa *puzzle* adalah bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Fadlilah (2017:112) *puzzle* merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah permainan yang merupakan kegiatan membongkar dan menyusun kembali potongan-potongan gambar menjadi bentuk gambar yang utuh dan dapat membantu siswa melatih keaktifan, kesabaran, kekompakan dan kerjasama.

### **2.1.9 Langkah-langkah Media Pembelajaran *Puzzle***

Nisak (2011:111), mengemukakan langkah-langkah pembelajaran melalui media *puzzle* yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan pembagian kelompok;
- 2) Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok;
- 3) Siapkan *puzzle* dalam amplop untuk masing-masing kelompok.
- 4) Permainan ini dibatasi oleh waktu 15 menit;
- 5) Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop *puzzle* yang telah di bagikan;
- 6) Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh ada mengerjakan sendirian;

- 7) Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan langkah-langkah media pembelajaran *Puzzle* sebagai berikut :

- 1) Guru menerangkan aturan menggunakan media *puzzle*;
- 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok;
- 3) Siapkan *puzzle*, lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dan acak kepingan tersebut;
- 4) Setiap kelompok berkumpul di meja yang terdapat *puzzle*;
- 5) Siswa menyusun kembali kepingan *puzzle* yang sudah diacak secara berkelompok dan tidak boleh sendiri;
- 6) Diberikan batas waktu untuk menyusun *puzzle*;
- 7) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta terkait *puzzle* yang telah disusun.

### **2.1.10 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Puzzle***

Adapun kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran *puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan media pembelajaran *puzzle* yaitu:
  - 1) Melatih kesabaran, kekompakan, keaktifan dan kerjasama;
  - 2) Memperkuat daya ingat;
  - 3) Dengan menyusun gambar, dapat melatih siswa untuk berpikir;
  - 4) Melatih kesabaran siswa untuk menyelesaikan sesuatu,
- b. Kekurangan media pembelajaran *puzzle* yaitu:
  - 1) Membutuhkan waktu yang lebih panjang;
  - 2) Menuntut kreatifitas pengajar;
  - 3) Kelas menjadi kurang terkendali;
  - 4) Media *puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.

### **2.1.11 Pengertian Pengaruh**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015:1045) “pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang”. Yosin (2012:1) “Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya”.

Surakhmad (2012:1) “Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan atau perubahan”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu, baik itu watak, orang, benda, kepercayaan dan perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungan yang ada di sekitarnya.

### **2.1.12 Materi Pembelajaran**

Materi yang disajikan dalam penelitian ini adalah materi yang diambil dari buku IPAS untuk SD kelas IV yang ditulis oleh Amalia Fitri, dkk (2021) yaitu Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Berikut merupakan pemaparan materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya.

#### **Topik : Daerahku dan Kekayaan Alamnya**

Tahukah kalian bahwa setiap daerah di Indonesia memiliki ragam bentang alam yang berbeda-beda? Lalu, tahukah kalian, bahwa hal ini pun berpengaruh terhadap potensi sumber daya yang dimiliki oleh masing-masing daerah?

Kabupaten Bima, misalnya, memiliki bentang alam yang terdiri dari dataran tinggi, dataran rendah, dan beberapa daerahnya berbatasan langsung dengan lautan. Curah hujan yang rendah juga, di dataran Kabupaten Bima, bawang merah dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Bambu juga termasuk sumber daya alam yang banyak dimanfaatkan. Perabotan rumah tangga, perabotan dapur, dan dinding rumah terbuat dari bambu. Bukan hanya itu, bambu juga digunakan sebagai alat musik dan bahan membuat mainan.



Gambar 2.1 Contoh Sumber Daya Alam Alat Musik

Di daerah kalian, pasti ada sesuatu yang bisa dan biasa dimanfaatkan penduduknya. Bisa berupa tumbuhan atau hewan. Bisa juga sungai, danau, rawa, gunung, dan sebagainya.



Gambar 2.2 Contoh Sumber Daya Alam Danau Toba

Indonesia memiliki beragam jenis biji kopi. Ada kopi aceh gayo, kopi toraja, kopi papua wamena, kopi kintamani bali, kopi flores bajawa, kopi java ijen raung, kopi rangsang meranti riau, dan masih banyak lagi. Hal yang paling luar biasa, kopi dari Aceh hingga Papua memiliki karakteristik dan cita rasa yang

berbeda-beda. Wah, bagaimana bisa? Ternyata hal ini dipengaruhi dari tanah serta ketinggian tempat kopi tersebut ditanam.



Gambar 2.3 Contoh Sumber Daya Alam Biji Kopi

Tidak hanya tumbuhan. Ternyata beberapa hewan pun memiliki lingkungan-lingkungan tertentu untuk tumbuh dan berkembangbiak. Itu sebabnya, di beberapa daerah kita mudah menemukan ikan mas, tetapi di daerah lainnya kita hanya menemukan ikan bandeng.



Gambar 2.4 Contoh Sumber Daya Alam Ikan

Lalu bagaimana suatu daerah tetap menyediakan produk-produk yang tak tersedia dari kekayaan alam daerahnya ? Kita dapat mendatangkan yang kita

butuhkan dari daerah lain loh, begitu pun sebaliknya. Bahkan, kita juga dapat mendatangkan dari luar negara Indonesia, begitu juga sebaliknya.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan dari hasil pengalaman interaksi yang dilakukan individu dengan lingkungan disekitarnya tidak hanya lingkungan disekolah tetapi juga lingkungan disekitar tempat tinggalnya. Keaktifan belajar adalah proses pembelajaran yang menekankan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna menuju pembelajaran yang aktif dan mandiri. Keaktifan belajar siswa sangatlah penting saat proses pembelajaran hingga mencapai tujuan yang diharapkan. Namun kenyataannya dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa cenderung pasif. Kegiatan belajar mengajar yang terlalu monoton siswa menjadi bosan dan berakibat pada sulitnya siswa memahami pelajaran. Seharusnya siswa diberi kesempatan untuk menciptakan pengalamannya sendiri sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Penerapan suatu model dan media pembelajaran suatu hal yang penting dalam meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu guru harus mampu memilih dan memanfaatkan model serta media yang tepat, efektif, efisien sehingga keaktifan siswa meningkat. Ketika guru menerapkan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa maka dimungkinkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Selain menarik, model pembelajaran yang digunakan guru adalah model yang mampu melibatkan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa dapat terlihat dari keterlibatan diri siswa baik secara penglihatan, pendengaran dan perasaan siswa.

Model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* diharapkan dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Karena model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* meningkatkan aktivitas belajar siswa, melatih keberanian siswa untuk bertanya, presentasi, dan kerjasama

untuk mencari pasangan dari kartu soal/jawabannya serta melatih kekompakan dan kesabaran untuk menyusun kepingan-kepingan *puzzle* yang sudah diacak. Dengan demikian siswa diajak untuk aktif untuk menemukan pasangan kartunya dan menyusun kepingan *puzzle* yang diacak. Dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle*, siswa yang bosan dalam mengikuti pembelajaran juga dapat di atasi karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja tapi juga ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* ini cocok digunakan dalam beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah pelajaran IPAS karena dengan model dan media ini dapat membantu siswa lebih aktif dan berminat. Salah satu materi IPAS kelas IV SD adalah materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Daerahku dan Kekayaan Alamnya merupakan materi pelajaran yang membahas tentang tempat tinggal yang di tinggali dan membahas kekayaan alam yang berada di sekitar tempat tinggal.

### **2.3 Definisi Operasional**

1. Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan dari hasil pengalaman interaksi yang dilakukan individu dengan lingkungan disekitarnya tidak hanya lingkungan disekolah tetapi juga lingkungan disekitar tempat tinggalnya.
2. Keaktifan belajar adalah proses pembelajaran yang menekankan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna menuju pembelajaran yang aktif dan mandiri .
3. Model pembelajaran merupakan suatu sistem yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
4. Media merupakan fasilitas pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa..

5. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu, baik itu watak, orang, benda, kepercayaan dan perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungan yang ada di sekitarnya..
6. Penggunaan model pembelajaran berbantuan media merupakan suatu sistem yang di susun secara sistematis bagi siswa untuk menunjang proses pembelajaran.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Adanya pengaruh yang signifikan Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Puzzle terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia Tahun ajaran 2022/2023.