

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Menurut Ahmad Susanto (2014 : 4) “Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.” Adapun menurut Asis Saefuddin dan Ika Berdiati (2016 : 8) “Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.” Menurut Suyono dan Hariyanto (2016: 9) “Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk mengubah tingkah lakunya secara keseluruhan yang memunculkan respon yang positif dan menimbulkan suatu perubahan yang baik dalam dirinya.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar umumnya merupakan proses berlangsungnya kegiatan atau aktivitas yang biasanya terjadi pada guru dan siswanya. Menurut Maswan dan Khoirul Muslimin (2011: 219) “Mengajar adalah memberi pelajaran kepada seseorang (peserta didik) dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar mereka memperoleh sejumlah pengalaman.” Menurut Ahmad Susanto (2014 : 22) “Mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral yang cukup berat.”

Nasution dalam Maswan dan Khoirul Muslimin (2011: 220) mengatakan bahwa "Mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak, sehingga terjadi proses belajar."

Dari pendapat menurut para ahli di atas mengenai mengajar, dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan usaha guru untuk melatih peserta didik secara bertahap dan meningkat agar memperoleh hasil yang baik terhadap peserta didik tersebut.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan perpaduan dari aktivitas belajar dan mengajar. Dimiyati dan Mudjiono dalam Nurhani (2015 : 142) mengemukakan bahwa "Pembelajaran adalah suatu persiapan yang disiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan."

Menurut Ahmad Susanto (2014 : 19) "Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik." Menurut Asis Saefuddin dan Ika Berdiati (2016 : 8) "Pembelajaran merupakan proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, dan pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru."

Dari pengertian pembelajaran menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas belajar yang terjadi dua arah yang terjadi pada pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yaitu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Ahmad Susanto (2015 : 5) "Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar." Nawawi dalam Ahmad Susanto (2014:5) yang mengatakan bahwa "Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa

dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.”

Menurut Winkel (2012:82) “Hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa disekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka.” Sedangkan Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Saur M. Tampubolon (2014:140) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar, dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa yang akan membawa siswa tersebut ke arah yang lebih baik dalam bentuk nilai maupun perilakunya.

2.1.5 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Ahmad Susanto (2014 : 12),faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu: faktor Internal dan faktor Eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik,yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi:kecerdasan,minat dan perhatian,motivasi belajar,ketekunan,sikap,kebiasaan belajar,serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga,sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya,pertengkarannya suami istri,perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya,serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas,peneliti dapat menyimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal (faktor yang ada di dalam diri sendiri) yang terbagi menjadi faktor jasmaniah,faktor

psikologi dan faktor kelelahan dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri seseorang) yang terbagi menjadi faktor keluarga, faktor sekolah dan masyarakat.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses belajar yang dibangun guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menambah pengetahuan baru untuk peningkatan penguasaan materi yang baik. Menurut Trianto (2015 : 51) “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial”.

Menurut Mohamad Syarif Sumantri (2015 : 37) “Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.” Sedangkan menurut Sofan Amri (2013 : 4) “Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan serta berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka disimpulkan model pembelajaran adalah suatu rencana atau prosedur yang disusun sebelum melakukan pembelajaran agar ketika proses pembelajaran berlangsung dapat berjalan dengan baik dan tersusun secara sistematis.

2.1.7 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan oleh seorang peneliti yaitu Robert E. Slavin. Slavin (2015 : 8) menjelaskan bahwa “*Cooperative Learning* adalah suatu pendekatan di mana para siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar.” Dalam pembelajaran kooperatif siswa akan lebih aktif belajar dan peran guru adalah mengatur dan memantau kelompok tersebut. Di dalam kelompok tersebut para siswa juga akan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru sehingga akan munculnya interaksi yang baik terhadap sesama anggota kelompok.

Menurut Warsono & Hariyanto (2014:161) “Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa bekerja sama

dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.” Sedangkan menurut Hamdayama (2017 : 145) “Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.”

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil untuk membangun interaksi antar siswa dan agar membuat proses belajar mengajar lebih menarik.

2.1.8 Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Dimana model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Suyatno dalam Aliputri (2018: 72) “ Model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.”

Menurut Aris Shoimin (2014: 98) “*Make a match* adalah siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.” Menurut Rusman (2018 : 223) “Model pembelajaran *Make a match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.”

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan cara berpasangan untuk mencari soal beserta jawaban yang ada di dalam kartu yang berguna untuk membangun interaksi antar pasangan.

2.1.9 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* baik digunakan dalam meningkatkan kreativitas siswa karena melalui model ini siswa diharapkan mampu untuk

mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang ada di kartu yang telah disediakan. Menurut pendapat Miftahul Huda (2013: 252) langkah-langkah model *make a match* antara lain :

- 1) Guru menjelaskan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi sebelumnya di rumah.
- 2) Siswa dibagi kedalam 3 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan, dan kelompok C adalah penilai.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada setiap siswa kelompok A dan kartu jawaban kepada setiap siswa kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimal waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika kelompok A sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri, Guru mencatat siswa pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, siswa diberitahu bahwa waktu sudah habis. Bagi siswa yang belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul sendiri.
- 7) Guru meminta satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan model pembelajaran *make a match* ini dilakukan dengan cara guru membagi kelompok terlebih dahulu kemudian guru akan membagi soal dan jawaban kepada kelompok yang telah ditentukan. Lalu setiap siswa akan diberikan waktu untuk menemukan pasangannya sesuai dengan kartu yang dipegang siswa. Jika siswa sudah dapat menemukan kartu

yang cocok maka siswa bisa melapor kepada guru. Ketika semua siswa sudah mencocokkan kartunya maka guru akan meminta salah satu siswa mempresentasikan hasil kartu yang didapatnya di depan kelas.

2.1.10 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *make a match* menurut Miftahul Huda (2013 : 253-254) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran *make a match*
 - a) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
 - b) Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
 - c) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
 - d) Dapat menumbuhkan kreativitas berpikir siswa, sebab melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh sendirinya.
 - e) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.
2. Kekurangan model pembelajaran *make a match*
 - a) Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus.
 - b) Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
 - c) Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan biasa.
 - d) Sulit untuk mengkonsentrasikan anak.

2.1.11 Media Pembelajaran

Menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2019 : 4) “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan komputer.”

Menurut Hujair AH Sanaky (2013: 4) “Media pembelajaran sebagai sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.” Menurut Ega Rima Wati (2018 : 3) “Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru sebagai perantara untuk membantu proses belajar mengajar.

2.1.12 Media Pembelajaran *Flash Card*

Flash card pertama kali diperkenalkan oleh Doman pada tahun 1964. Perkenalan tersebut melalui bukunya yang berjudul "How to Teach Your Baby to Read". Atau lebih tepatnya, dari buku tersebut flash card mulai dikenal oleh masyarakat. Menurut Buttner (2013:1) “*Flash card* adalah media pembelajaran berupa gambar yang dilengkapi dengankosakata atau pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan gambar.” Menurut Fitriyani dan Nulanda (2017 : 172) bahwa “*Flash card* merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa.”

Menurut Maghfiroh (2015:2) “Media *flash card* adalah media kartu yang berisi gambar, tulisan yang mampudibuat sebagai kartu permainan sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan.” Salmiati & Samsuri (2018:122) “Media *flash card* merupakan kartu yang berisikan gambar-gambar (benda, binatang, dan sebagainya) yang dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosa kata.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media *flash card* adalah media yang berupa kartu yang berisi gambar yang bervariasi yang dipakai dalam proses pembelajaran agar terlihat menjadi lebih menarik.

2.1.13 Karakteristik Media *Flash Card*

Media *flash card* memiliki beberapa karakteristik, berikut ini adalah karakteristik media *flash card* menurut Pujiati dalam Sisca Wulansari Saputri (2020 : 58) yaitu :

1. Memuat tampilan huruf dalam ukuran cukup besar.
2. Kontras dibandingkan warna huruf.
3. Berwarna mencolok dengan latar polos.

Media *flash card* yang merupakan kartu kombinasi antara tulisan dan gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran, dibuat secara proporsional, dan ukurannya dapat disesuaikan dengan ruang dan jumlah siswa.

2.1.14 Kelebihan Media *Flash Card*

Media *flash card* dapat memberikan kelebihan, menurut Noviana (2020 : 39) terdapat beberapa kelebihan media *flash card*, yaitu sebagai berikut :

1. Flash Card mudah untuk di bawa serta mudah cara pembuatan media Flash Card ini serta penggunaannya, Flash Card juga mempermudah untuk peserta didik untuk mengingat. Dalam penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus.
2. Gampang diingat, menyajikan pesan atau arti pada setiap kartu/Flash Card.
3. Menyenangkan, dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari Flash Card yang disimpan secara acak

2.1.15 Kelemahan Media *Flash Card*

Selain memiliki kelebihan media *flash card* juga memiliki kelemahan, Noviana (2020 : 39) mengatakan bahwa kekurangan media *flash card* adalah sebagai berikut :

1. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

2.1.16 Hakikat Pembelajaran IPA di SD

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang keadaan lingkungan alam sekitar. IPA memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan peserta didik. Dalam pembelajaran IPA peserta didik biasanya melakukan pengamatan bahkan melakukan eksperimen terhadap sesuatu yang berkaitan dengan alam. Menurut Ahmad Susanto (2014 : 167) “Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran,serta menggunakan prosedur,dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.”

Menurut Sukarno dalam Wisudawati dan Sulistyowati (2014:23) “IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat kejadian-kejadian yang ada di alam ini.” Sedangkan menurut menurut Wahyana dalam Trianto (2010:136) “IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.”

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang sebab akibat yang terjadi di alam sekitar manusia.

2.1.17 Materi Pembelajaran

HEWAN DISEKITAR

Hewan merupakan makhluk bernyawa yang bergerak dan bereaksi terhadap rangsangan tetapi tidak memiliki akal budi. Hewan biasa disebut dengan binatang.

Contoh hewan di sekitar kita

1. Kucing

Kucing memiliki dua kaki dan juga berkumis. Kucing juga memiliki bulu yang bervariasi warnanya. Kucing juga memiliki penglihatan dan kuku yang tajam. Makanan kucing yaitu ikan dan daging.

2. Ikan

Ikan merupakan hewan yang tinggal di dalam air. Ikan hanya memiliki kepala, badan dan ekor. Tubuh ikan ditutupi dengan sisik. Ikan bernafas melalui insang. Jenis makanan ikan tergolong menjadi 3 yaitu ikan pemakan daging, ikan pemakan tumbuhan dan ikan pemakan daging serta tumbuhan. Makanan ikan pemakan daging adalah siput kecil, makanan ikan pemakan tumbuhan adalah eceng gondok dan makanan ikan pemakan daging serta tumbuhan adalah lumut atau cacing.

3. Ayam

Ayam adalah hewan berkaki dua. Ayam memiliki paruh yang runcing. Ayam memiliki sayap tetapi tidak ia terbang. Ayam berkembangbiak dengan cara bertelur. Makanan ayam yaitu biji-bijian dan juga hewan kecil yang ada di dalam tanah seperti cacing.

Perhatikan bacaan dibawah ini!

Lani memelihara kelinci.

Kelinci makan wortel.

Lani juga memelihara ayam.

Ayam makan jagung.

Lani menyayanyi hewan peliharaannya.

Setiap hari, hewan peliharaannya diberi makan.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk merubah perilaku, pengetahuan dan nilai menjadi lebih baik melalui materi yang telah dipelajari. Ketika belajar siswa akan menemukan hal baru yang belum pernah dididapkannya. Belajar bukan hanya tentang mengingat tapi memahami.

Dalam pembelajaran IPA biasanya siswa akan diminta untuk mengamati, memahami dan juga melakukan eksperimen terhadap peristiwa-peristiwa yang ada disekitarnya. Pembelajaran IPA diharapkan mampu untuk mengarahkan siswa agar lebih peka terhadap peristiwa-peristiwa yang ada disekitarnya. Melalui pembelajaran

IPA guru diharapkan mampu untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan saat berada di dalam kelas. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan berdampak pada hasil belajar siswa yang akan meningkat.

Salah satu model yang dapat digunakan guru ketika proses belajar mengajar adalah model *make a match* dengan menggunakan media *flash card*, dengan menggunakan model tersebut guru dapat membentuk siswa menjadi beberapa kelompok dan mencocokkan soal dengan jawaban yang telah disediakan. Dengan menggunakan model *make a match* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat siswa lebih aktif di dalam kelas sehingga siswa tidak merasa bosan. Siswa akan menjadi lebih banyak bergerak karena akan mencari pasangannya yang sesuai dengan kartu yang diberikan guru, selain itu juga siswa dapat membangun interaksi baik antar teman. Model *make a match* ini akan lebih baik digunakan daripada hanya menggunakan model konvensional saja.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir, maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh signifikan dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada materi pelajaran IPA kelas II SD Negeri 054878 Lau Mulgap Tahun Pelajaran 2022/2023.

2.4 Definisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberi definisi operasionalnya yaitu sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu proses perubahan pemahaman yang awalnya tidak dimengerti menjadi mengerti.
2. Mengajar adalah proses penyampaian materi yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik agar pemahaman yang ingin dicapai terpenuhi.

3. Pembelajaran adalah suatu interaksi antar guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model *make a match* dan media *flash card*.
4. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar menggunakan model *make a match* dan media *flash card*.
5. Model pembelajaran adalah rangkaian rencana pembelajaran untuk di kelas yang telah disusun dengan baik.
6. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok dan berpasangan.
7. Media *flash card* adalah media yang digunakan ketika proses belajar mengajar berlangsung yang dilakukan dengan cara berkelompok dan membagikan kartu yang berisi gambar kepada peserta didik.
8. Pembelajaran IPA adalah proses belajar mengajar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kejadian-kejadian yang ada di alam sekitarnya serta membangun interaksi yang baik terhadap guru dan siswa dengan cara menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *flash card*.

