

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran adalah suatu keseluruhan rangkaian penjelasan materi mulai dari sebelum dan sesudah pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan suatu materi mata pelajaran kepada siswa agar lebih efektif dan efisien. Model pembelajaran juga harus disesuaikan dengan suasana kelas. Level siswa dalam menangkap maksud dan materi juga harus dipertimbangkan cara penyampaiannya. Selain itu fasilitas yang ada pada sebuah sekolah juga turut ambil bagian dalam penggunaan suatu model pembelajaran sehingga target atau tujuan belajar bisa diperoleh. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model pembelajaran *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan gambar/kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan. Gambar/kartu nantinya akan di acak oleh guru yang selanjutnya dicari pasangannya oleh siswa. Sehingga siswa dalam pembelajaran ini bisa melakukan analisis, membaca, bergaul, mendengar dan bertanya kepada siswa lain untuk menuntaskan tugas mencocokkan kartu.

Rusman (2018) berpendapat bahwa “model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok

kelompok yang bersifat heterogen”.

Komalasari(2017:19) berpendapat bahwa “model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak murid mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan”. Pendapat ini tentunya masih senada pendapat Rusman namun langsung mengerucut pada teknis pelaksanaannya.

Tarmizi (dalam Novia 2015:20) berpendapat bahwa “model pembelajaran *Make A Match* berarti model pembelajaran yang melibatkan proses belajar setiap siswa

menapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban) lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang”.

Model pembelajaran *Make A Match* adalah suatu teknik pembelajaran yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain mengenai suatu konsep atau topik dalam materi pembelajaran yang menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh pendidik, dengan batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerja sama antar siswa untuk menyelesaikannya.

Model pembelajaran *make a match* sangat cocok diterapkan di sekolah karena dapat mengembangkan siswa untuk terus aktif dalam pembelajaran. Ini dapat menjadi solusi pemerataan materi, di samping itu siswa juga bisa belajar kerja sama dan rasa tanggung jawab. Karena kegiatan pembelajaran menarik dan menyenangkan membuat siswa lebih semangat belajar yang tinggi, dengan semangat belajar yang tinggi akan meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif dan tentunya akan menjadikan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal sesuai yang diharapkan.

2.1.2 Tujuan Model Pembelajaran *Make A Match*

Dalam proses pembelajaran tujuan utamanya adalah agar proses pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Oleh karena itu, tujuan model pembelajaran *Make A Match* adalah untuk menajamkan materi dan melatih peserta didik agar lebih cermat

dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Penguasaan materi siswa akan jauh lebih dalam dan berkembang jika terdapat sebuah jawaban dan pertanyaan yang berkesinambungan. Berikut adalah tujuan model pembelajaran *make a match* agar proses pembelajaran menjadi tepat guna yaitu:

- a. Penajaman materi
- b. Penghayatan materi
- c. Sebagai hiburan

Guru bisa memilih salah satu dari tiga tujuan pembelajaran *make a match*:

1. Jika tujuan utamanya adalah penajaman materi maka caranya adalah dengan memberi siswa penjelasan dan presentasi teori yang akan dilaksanakan, selanjutnya siswa diberi tugas untuk mengulas dan membaca kembali materi yang telah dipresentasikan.
2. Beda dengan bila guru bertujuan untuk penghayatan materi, guru tidak harus menjelaskan materi kepada siswa, sebab siswa akan menghayati sendiri dengan cara merangkum tulisan yang telah dibaca terlebih dahulu
3. Dan apabila hiburan adalah tujuan utama, maka guru harus melaksanakan metode ini saja. Model yang digunakan ini adalah model untuk membuat/mencocokkan pasangan untuk sesekali mempertajam setiap materi yang dipelajari.

Adapun persiapan yang harus dilakukan guru sebelum proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut

- a) Membuat beberapa pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlah tergantung pada tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu- kartu pertanyaan.
- b) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. (akan lebih baik kartu jawaban dan kartu pertanyaan berbeda warna).
- c) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal.

- d) Menyediakan lembar untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk pensekoran presentasi.



Dari penjelasan yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *make a match* yaitu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan menjadikan siswa agar lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan model *make a match* guru harus mempersiapkan media yang diperlukan untuk proses belajar mengajar yaitu guru harus mempersiapkan materi yang sesuai dengan model pembelajaran *make a match*.

2.1.3 Manfaat Model Pembelajaran *Make A Match*

Adapun manfaat dari pelaksanaan model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:

- a. Model ini dapat diterapkan dengan guru meminta kepada peserta didiknya untuk dapat memilih pasangan dengan kartu pilihannya. Dengan tujuan agar peserta didik menemukan partner untuk belajar. Pada tahapan ini dapat menjadikan peserta didik melakukan beragam aktifitas berupa penggalian aspek ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan teori pada suatu mata pelajaran yang sedang dipelajari di sekolah.
- b. Model ini dapat membantu peserta didik untuk bisa mengembangkan diri agar menjadi pribadi aktif dan energik dalam melakukan beragam kegiatan belajar.
- c. Model ini dapat menjadi sebuah solusi untuk adanya pemerataan materi bagi peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat belajar banyak hal yakni tanggung jawab maupun kerja sama.

2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Setiap model-model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *make a match* menurut Kurniasih & Berlin (dalam Huda 2015:56-57) dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran *make a match* adalah:
 - a. Materi pembelajaran yang disampaikan mampu menarik perhatian lebih para siswa.
 - b. Proses belajar mengajar menjadi lebih gembira, aktif, dan menyenangkan.
 - c. Model pembelajaran ini dinilai mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mencapai taraf ketuntasan belajar.
 - d. Mampu membangun dinamika gotong royong sehingga terciptanya kerja sama antar siswa secara merata.
2. Kelemahan model pembelajaran *make a match* adalah:
 - a. Membutuhkan persiapan bahan dan alat yang memadai
 - b. Guru perlu membatasi durasi siswa bermain, agar tidak mengganggu proses belajar siswa.
 - c. Peran guru yang sangat penting karena siswa membutuhkan bimbingan guru dalam melakukan kegiatan
 - d. Model ini rentan membuat kegaduhan yang memungkinkan mengganggu proses belajar kelas lain.

2.1.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Rusman (2018,hal.203) langkah-langkah model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. Kartu-kartu ini harus dirancang sedemikian rupa sehingga kartu menarik perhatian siswa. Jika materi ada kaitannya dengan gambar, bagan, skema, dibuat sedemikian rupa jelas.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu. Siswa dibagi menjadi beberapa bagian kelompok yaitu yang memegang kartu soal dan kelompok yang memegang kartu jawaban.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. Mereka dapat

mendiskusikannya dengan anggota kelompok sesama pemegang kartu, mencarinya di buku, internet, peta, globe, kamus, catatan atau sumber belajar lain yang digunakan pada saat itu. Berikan kesempatan agar semua dapat memikirkan soal dan jawaban.

4. Setelah persoalan dipecahkan, peserta saling mencari pasangan. Agar tidak terjadi kekacauan dapat dicari secara bergiliran dengan memberikan kesempatan satu persatu kepada siswa untuk membacakan soal, setelah itu dapat mencari pasangan masing-masing. Waktu pencarian diberikan waktu misalkan ada 10 persoalan maka diberi point 10 sampai dengan 1. Siswa yang menemukan pasangan pada 1 menit pertama diberi skor 10, 2 menit pertama skor 9 dan seterusnya sampai 10 menit terakhir atau dapat juga setiap peserta yang menemukan pasangan diberi skor 1.
5. Setiap siswa atau anggota kelompok yang dapat mencocokkan hasilnya sebelum batas waktu dan jumlah ketepatan memasang kartu paling banyak diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi atau bertukaran antar anggota kelompok agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Demikian seterusnya, lakukan secara berulang sampai waktu pembelajaran selesai. Siapa saja yang menjadi juara berilah mereka apresiasi, agar di lain kesempatan lebih baik. Berilah motivasi bagi yang belum berhasil.
8. Mengambil kesimpulan. Setelah selesai buatlah kesimpulan bersama-sama.

2.1.6 Tahapan-tahapan Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Kurniasih dan Berlin (dalam Parwati, Sudarma & Parmiti (2017)

Model pembelajaran make a match mempunyai tahapan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan kartu
 - a. Diawali dengan guru menyampaikan materi pembelajaran IPA
 - b. Guru mempersiapkan beberapa kartu yang berisi topik, terdiri dari kartu soal
Dan Guru mempersiapkan beberapa kartu yang berisi topik, terdiri dari kartu

soal yang berisi topik, terdiri dari kartu soal dan jawaban. Topik yang diambil adalah mengenai materi pembelajaran IPA.

2. Tahap pembagian kartu

Guru membagikan kartu pada siswa, terdiri dari kelompok A (soal) dan B (jawaban). Kartu berisi pertanyaan dan jawaban mengenai materi pembelajaran IPA.

3. Tahap mencari pasangan

- a. Pada tahap ini guru mendampingi setiap kelompok untuk mencari pasangan sesuai dengan kartu yang dipegang.
- b. Guru membatasi waktu pada saat mencocokkan kartu yang dipegang. Waktu yang diberikan oleh guru untuk mencocokkan kartu yaitu 30 detik.
- c. Siswa mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan.

Tujuan tahap ini adalah agar siswa dapat giat dalam mengikuti pelajaran karena dalam penyampaian materi lebih menarik perhatian siswa, meningkatkan tanggung jawab dalam mencari kartu sebelum batas waktu yang ditentukan, setiap tahap ini dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Terlihat dari kelebihan model ini adalah dapat membuat suasana aktif dan menyenangkan, lebih menarik, meningkatkan hasil belajar, dapat membuat kerja sama antar siswa.

4. Tahap pembahasan

- a. Siswa yang sudah mencocokkan kartu, diminta untuk presentasi kedepan agar siswa lain mengetahui serta dapat memahami terhadap materi yang ada pada kartu pasangan tersebut serta melatih keberanian agar tampil presentasi kedepan. Hal ini sesuai dengan kelebihan model tersebut salah satunya ialah dapat menambah pemahaman dan melatih keberanian siswa tampil presentasi.
- b. Guru menambahkan serta meluruskan hasil presentasi dari siswa jika ada yang kurang jelas terhadap penjelasan siswa.
- c. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dijelaskan.

5. Tahap pemberian penghargaan dan hukuman

Apabila siswa dapat mencocokkan kartu dengan benar sesuai batas waktu yang ditentukan guru, maka siswa akan diberikan penghargaan, setiap guru meminta

siswa untuk memberikan kesimpulan pada pembelajaran pada saat itu. Evaluasi yang diberikan oleh guru adalah menggunakan lembar pengamatan, yaitu melalui kegiatan siswa pada saat mencocokkan kartu, tujuan dalam tahap ini agar siswa lebih giat lagi untuk mengikuti pembelajaran.

2.1.7 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Kedua kata tersebut memiliki pengertian yang berbeda. Hasil adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar sedangkan belajar adalah sebuah proses yang dilakukan individu untuk dapat memperoleh ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman baru yang diwujudkan dalam bentuk perubahan perilaku karena adanya bentuk interaksi belajar dalam lingkungan sekolah.

Slameto (2018:2) berpendapat bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Jadi belajar adalah suatu proses dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan seseorang, dengan belajar dari sesuatu hal yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari sesuatu yang tidak bisa menjadi bisa yang dapat dilihat dan diwujudkan dalam perubahan tingkah laku seseorang.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Atau dengan kata lain hasil belajar di peroleh dari pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Wulandari(2021) berpendapat bahwa “hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor”.

Benjamin S.Bloom (2022) “hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

1. Kognitif terdiri dari pengetahuan, pemahaman, penguraian, atau penentuan hubungan, pengorganisasian, serta penilaian.
2. Afektif, meliputi sikap penerimaan, pemberian respons, pemberian nilai, organisasi, serta karakterisasi.
3. Psikomotorik, mencakup keterampilan produksi, teknis, fisik sosial, manajerial, hingga intelektual.

Sudjana (dalam Sutrisno, 2021:22) berpendapat bahwa “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebagai hasil maksimum peserta didik yang diukur dari hasil tes belajar. Setelah proses belajar berakhir, maka peserta didik akan memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sampai batas mana peserta didik dapat memahami materi. Agar mengetahui hasil belajar, maka perlu dilakukan pengukuran atau evaluasi yang dilakukan secara berkala. Pelaksanaan evaluasi bertujuan untuk melihat hasil belajar secara kuantitatif atau angka yang diperoleh peserta didik.

2.1.8 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, secara garis besar ada dua faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal.

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri atau sudah ada dalam diri siswa itu sendiri. Faktor internal mempengaruhi prestasi belajar siswa terlepas dari bagaimana proses belajar mengajar di kelas berjalan. Faktor internal dapat diperinci ke beberapa unsur dibawah ini.

1. Keadaan fisik atau jasmani siswa

Keadaan fisik atau jasmani siswa adalah salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Misalnya, posisi tempat duduk seorang siswa yang memiliki gangguan kesehatan mata minus maupun silinder sangat menentukan proses dan hasil belajar siswa tersebut. Kesulitan yang dialami siswa dapat menurunkan minat belajarnya, sehingga ia cenderung malas mengikuti pembelajaran.

2. Kecerdasan atau inteligensi siswa

Secara umum, siswa dengan tingkat inteligensi yang tinggi lebih mudah mengikuti proses pembelajaran di kelas dan biasanya mampu menunjukkan hasil belajar yang baik. Menurut teori kecerdasan majemuk, setiap siswa memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Maka tak perlu heran bila seorang siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran dan menunjukkan hasil belajar yang baik pada mata pelajaran tertentu, tetapi justru sebaliknya mata pelajaran yang lain. Faktor internal seperti yang mempengaruhi hasil belajar seperti ini tidak boleh luput dari perhatian kita sebagai guru.

3. Bakat minat dan motivasi siswa

Bakat dan minat individu setiap siswa adalah pembahasan yang tidak bisa sepenuhnya di pisahkan dari kecerdasan majemuk. Siswa dengan kecerdasan logis-matematika yang kuat, misalnya, cenderung lebih mudah memahami materi pelajaran, biasanya semakin besar pula semangat dan motivasinya untuk belajar. Sementara itu, siswa dengan kecerdasan musical yang menonjol mungkin kurang tertarik dengan pelajaran matematika. Hal-hal seperti ini merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Bersama dengan faktor internal, faktor eksternal juga mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Berbagai faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam beberapa bagian berikut.

1. Sekolah

Fasilitas yang ada di sekolah juga menjadi bagian dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Fasilitas bahkan mempengaruhi proses dan hasil belajar dan kedisiplinan anak SD di sekolah.

2. Keluarga

Peran orang tua dalam kesuksesan dan proses hasil belajar tidak dapat dielakkan. Siswa yang tumbuh dalam keluarga dengan kesadaran belajar yang tinggi memiliki peluang untuk lebih sukses dalam proses belajarnya. Hasil belajar siswa tersebut juga cenderung lebih baik daripada hasil belajar siswa dari keluarga yang kurang mendukung pentingnya proses belajar. Cara pengasuhan orang tua, keadaan ekonomi dan finansial keluarga, tingkat pendidikan orang tua, konflik keluarga, dan lain sebagainya adalah beberapa contoh faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. Sosial dan masyarakat

Kultur sosial masyarakat di suatu Negara tentu mempengaruhi generasi mudanya. Masyarakat yang dekat dengan buku, misalnya menumbuhkan anak-anak yang gemar membaca. Bagaimanapun juga, anak-anak adalah pengamat dan peniru. Dalam hal ini, peran kita untuk menjadi teladan agar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa secara positif.

2.1.9 Tujuan dan Fungsi Penilaian Hasil Belajar

- a. Menilai pencapaian potensi peserta didik
- b. Memperbaiki proses pembelajaran
- c. Mengetahui kemajuan dan hasil belajar siswa
- d. Mendiagnosis hasil belajar Memeberikan umpan balik/perbaiki proses belajar mengajar
- e. Memotifasi belajar siswa
- f. Penentuan kenaikan kelas

Dengan mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, dapat diambil tindakan perbaikan proses pembelajaran dan perbaikan siswa yang bersangkutan. Dengan kata lain, hasil penilaian tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui tercapai tidaknya perubahan tingkah laku siswa, tetapi juga sebagai umpan balik bagi upaya memperbaiki proses pembelajaran

Proses pembelajaran dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan proses pembelajaran dalam mengupayakan perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil belajar yang dicapai siswa merupakan akibat dari proses pembelajaran yang ditempuhnya (pengalaman belajarnya). Sejalan dengan pengertian di atas maka penilaian berfungsi sebagai berikut:

- a. Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu pada rumusan-rumusan tujuan pembelajaran sebagai penjabaran dari kompetensi mata pelajaran.
- b. Umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan pembelajaran, kegiatan atau pengalaman belajar siswa, strategi pembelajaran yang digunakan guru dan media pembelajaran.
- c. Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan hasil belajar siswa dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya.

2.1.10 Jenis-jenis Penilaian Hasil Belajar

1. Jenis penilaian Berdasarkan Cakupan Kompetensi yang Diukur Sebagaimana yang telah dijelaskan di PP, Nomor 19 Tahun 2005 bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik terdiri dari ulangan harian, UTS, UAS, dan UKK

- a. Ulangan harian adalah salah satu jenis evaluasi yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dalam periode tertentu guna mengukur ketercapaian suatu Kompetensi Dasar (KD). Ulangan harian dapat berupa tes maupun non tes.

- b. UTS adalah singkatan dari Ujian Tengah Semester, yang diselenggarakan pada pertengahan semester yaitu setelah dilaksanakannya proses belajar mengajar selama tiga bulan.
- c. UAS adalah singkatan dari Ujian Akhir Semester. Ujian ini dilakukan setiap enam bulan.
- d. UKK adalah Ujian Kenaikan Kelas dimana ujian ini akan menentukan naik atau tidaknya siswa ke kelas yang lebih tinggi. Ukk dilakukan pada saat menjelang kenaikan kelas atau pada akhir tahun pembelajaran.

2. Jenis Penilaian Berdasarkan Sasaran

Jenis penilaian berdasarkan sasaran dapat diklasifikasikan atas penilaian individual dan kelompok.

a. Penilaian Individual

Penilaian individual adalah penilaian yang dilakukan untuk menilai kecapaian kompetensi atau hasil belajar secara perorangan. Penilaian perorangan harus memperhatikan nilai universal seperti disiplin, tekun, jujur, cermat, teliti, dan tanggung jawab.

b. Penilaian Kelompok

Penilaian kelompok adalah penilaian yang dilakukan untuk menilai pencapaian kompetensi atau hasil belajar secara kelompok. Penilaian kelompok perlu memperhatikan penilaian universal seperti kerja sama, dan menghargai pendapat orang lain.

2.1.11 Macam-Macam Penilaian Hasil Belajar

Ada dua macam teknik dalam penilaian hasil belajar yaitu teknik tes dan non tes yaitu:

1. Teknik Tes

Teknik tes berupa tes lisan, tertulis dan perbuatan. Tes lisan dilakukan dalam bentuk pertanyaan lisan di kelas yang dilakukan pada saat pembelajaran. Tes tertulis adalah tes yang dilakukan secara tertulis baik pertanyaan maupun jawaban,

sedangkan tes perbuatan atau tes unjuk kerja adalah tes yang dilakukan dengan jawaban menggunakan jawaban atau perbuatan.

2. Teknik non Tes

Teknik non tes biasanya digunakan untuk mengevaluasi bidang efektif dan psikomotorik. Hal ini bisa dilakukan dengan cara menggunakan:

3. Angket

Angket adalah sebuah daftar pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Angket berfungsi sebagai alat pengumpul data. Data tersebut berupa data keadaan atau data diri, pengalaman, pengetahuan, sikap, dan pendapat mengenai suatu hal.

4. Observasi

Observasi merupakan teknik non tes yang mengintegrasikan data tentang sikap dan kepribadian siswa dalam proses belajarnya. Teknik ini dilakukan secara langsung. Data yang diperoleh dijadikan bahan penilaian.

2.1.12 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala alam baik benda hidup maupun benda mati. IPA adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang berawal dari fenomena alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip, hukum dan diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang menggunakan metode ilmiah.

Pembelajaran IPA di SD merupakan mata pelajaran yang tersusun sistematis untuk mempelajari tentang gejala-gejala alam, dan membentuk interaksi antara komponen-komponen pembelajaran seperti pendidik, peserta didik, alat atau media belajar dalam bentuk kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan serta kompetensi yang telah ditetapkan.

IPA dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis karena dalam proses pembelajaran diberi kesempatan bagi siswa untuk memupuk rasa ingin tahu secara

alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.

Berpikir ilmiah adalah proses berpikir atau mengembangkan pemikiran yang tersusun secara sistematis berdasarkan pengetahuan ilmiah yang ada. Atau dengan kata lain berpikir ilmiah suatu proses atau suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menemukan atau memperoleh pengetahuan.

Tujuan mengembangkan pembelajaran IPA di SD adalah:

- a. Mengembangkan rasa ingin tahu siswa terhadap sains
- b. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak
- c. Pelajaran yang diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dapat mendukung keaktifan anak
- d. Mempunyai nilai-nilai pendidikan yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan
- e. Memiliki sikap ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dan keterampilan dalam mendapatkan ilmu ilmiah.

1. Gaya

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang memengaruhi gerak suatu benda. Gaya dapat memengaruhi perubahan gerak, posisi, atau perubahan bentuk benda. Gaya merupakan bagian yang tidak dapat terlepas di dalam kehidupan manusia sehari-hari. seperti pergerakan tubuh, memindahkan barang sampai melakukan sebuah pekerjaan. Dapat dikatakan bahwa gaya adalah sesuatu yang selalu mengiringi aktivitas manusia.

Berdasarkan prinsip newton pertama, benda yang masih diam atau bergerak dengan laju seragam di dalam garis lurus, akan tetap dalam keadaan seperti itu. Hukum kedua, mengatakan bahwa saat gaya eksternal bekerja pada tubuh akan menghasilkan percepatan. Hukum ketiga, menyatakan bahwa saat suatu benda diberikan sebuah gaya dari benda lain, maka kedua benda akan memberikan gaya.

2. Sifat-sifat gaya

- a. gaya dapat mengubah bentuk benda, contohnya seperti pada tanah liat. Melalui gaya, tanah liat bisa dijadikan sebuah bentuk.
- b. gaya dapat mengubah arah benda, contohnya, seperti permainan sepak bola. Ketika seseorang menendang bola ke arah kiper, kiper dapat mengubah kembali arah bola tersebut. Melalui gaya tendangan, kiper dapat membuat bola menjauh dari gawang dan dirinya.
- c. gaya dapat mengubah benda yang diam menjadi bergerak, contohnya seperti benda-benda di sekitar kita. Seperti meja yang diam. Melalui gaya tarikan atau dorongan, meja tersebut dapat berubah menjadi bergerak.
- d. gaya dapat mengubah benda bergerak menjadi benda yang diam, contohnya seperti permainan baseball.
- e. gaya dapat mengubah kecepatan gerak benda, contohnya seperti sedang mengendarai mobil. Melalui gaya, mobil bisa diatur kesepatannya. Mobil bisa berjalan dengan sangat cepat maupun sangat lambat. Semua itu tergantung pada gaya yang diberikan oleh orang yang menyetir mobil.

3. Jenis-jenis gaya

Jenis-jenis gaya dibagi menjadi dua yaitu gaya sentuh dan gaya tak sentuh. Gaya sentuh adalah jenis gaya yang terjadi ketika sumber gaya tersebut tersentuh artinya sumber dari gaya tersebut bersentuhan langsung dengan objek yang akan menerima gaya tersebut. Contohnya adalah gaya otot, gaya gesek dan gaya pegas. Sedangkan gaya tak sentuh jenis gaya yang terjadi ketika sumber gayanya tidak bersentuhan artinya sumber dari gaya tersebut tidak mengalami sentuhan langsung dengan objek yang menerima gaya itu. Contohnya adalah gaya gravitasi, gaya magnet dan gaya listrik.

4. Macam-macam gaya

a) Gaya Otot

Gaya otot adalah gaya yang dimiliki oleh makhluk hidup yang memiliki otot. Gaya otot ini timbul karena adanya sebuah koordinasi. Koordinasi tersebut terjadi di antara struktur otot dan rangkap tubuh. Contohnya ketika ada seseorang yang mengangkat, mendorong, menarik suatu beban. Untuk dapat mengangkat beban otot yang ada di dalam tubuh akan berkoordinasi.



Gambar 2.1 *Gaya Otot*

Sumber:<https://padang.tribunnews.com/2021/03/14/gambar-peristiwa-gerakan-benda-dan-pengaruh-gaya-terhadap-gerakan-benda>

b) Gaya Pegas

Gaya pegas adalah gaya yang dihasilkan oleh sebuah pegas. Pegas yang dimaksud adalah pegas yang memiliki sifat elastis. Gaya pegas dapat muncul karena pegas tersebut bergerak. Contohnya seperti orang yang sedang memanah. Ketika hendak memanah, seseorang akan mengeluarkan gaya berupa menarik anak panah. Anak panah tersebut tentu akan merenggang dan memunculkan gaya.



Gambar 2.2 *Gaya Pegas*

Sumber:<https://quizizz.com/admin/quiz/5fa80180bd9277001ea75223/gaya-kelas-4>

c) Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi adalah gaya yang menarik pada keseluruhan benda bermassa. Tarikan tersebut akan mengarah ke permukaannya. Contohnya adalah gaya gravitasi terhadap bumi. Seandainya tidak ada gaya gravitasi bumi, seluruh benda yang ada di bumi tentu akan melayang. Hal itu sama seperti di luar angkasa. Maka dari itu, bumi menarik semua benda-benda yang ada sehingga benda tersebut mengarah pada permukaan bumi.



Gambar 2.3 *Gaya Gravitasi*

Sumber: <https://images.app.goo.gl/qYoepQCqQo9DNYmb9>

d) Gaya Gesek

Gaya gesek adalah gaya yang muncul karena ada sebuah sentuhan. Sentuhan tersebut terjadi secara langsung di antara dua permukaan benda. Gaya gesek memiliki arah yang selalu berlawanan. Contohnya seperti bermain sepeda.

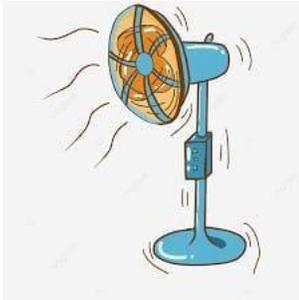


Gambar 2.4 *Gaya Gesek*

Sumber: <https://kelaspakpris.blogspot.com/2016/11/animasi-contoh-gaya-gesek.html>

e) Gaya Listrik

Gaya listrik adalah gaya yang berasal dari benda dengan muatan listrik. Contohnya seperti sebuah kipas angin. Melalui aliran listrik, maka kipas angin dapat menjadi energi gerak yang kemudian akan berputar.



Gambar 2.5 *Gaya Listrik*

Sumber: <https://images.app.goo.gl/uyf1K2uXNR1EjYpi7>

f) Gaya Magnet

Gaya magnet adalah gaya elektromagnetik yang disebabkan karena sebuah muatan. dua benda yang di dalamnya mengandung muatan dengan arah yang sama dalam bergerak. kedua benda tersebut masing-masing memiliki gaya tarik magnet.



Gambar 2.6 *Gaya Magnet*

Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/vektor/siswa-pintar-kecil-mengalami-magnet-gm1180269505-330594344>

2.2 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini yang menjadi definisi operasional adalah:

1. Pengaruh adalah sesuatu yang dihasilkan dalam proses kegiatan mengajar yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran make a match.
2. Model pembelajaran make a match adalah model yang digunakan dalam proses pembelajaran di SD Negeri 068005 Medan Tuntungan.
3. Materi Gaya adalah materi ajar yang dipakai dalam penelitian ini unruk memperoleh data yang diinginkan.
4. Hasil Belajar adalah nilai yang diperoleh dari hasil post test.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh signifikan penggunaan model make a match terhadap hasil belajar IPA pada materi Gaya di kelas V SD Negeri 068005 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024”.