

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan proses yang berlangsung secara terus-menerus dari generasi ke generasi berikutnya. Belajar harus diupayakan dan dilakukan oleh setiap orang. Belajar merupakan proses peradaban manusia yang sudah berlangsung sepanjang masa. Pewarisan budaya, sistem nilai, ideologi, pengetahuan, dan teknologi hanya bisa diperoleh melalui belajar. Belajar salah satu tujuannya adalah menjadikan seseorang menjadi dewasa. Dewasa dalam artian yang luas, komprehensif dan holistik. Manusia harus menjadi pembelajar sepanjang hayat. Dengan belajar akan menjadi proses pengembangan pengetahuan dari orang dewasa kepada orang yang menuju kedewasaan. Belajar itu membutuhkan keseriusan dari semua pihak untuk keberhasilan dan keselamatan kehidupan manusia. (Uum Murfiah, 2017)

Belajar harus didasari oleh kebutuhan. Kebutuhan yang tumbuh pada diri anak akan melahirkan suatu pengetahuan, keterampilan dan sikap pada anak tersebut. Anak belajar menjadi apa yang diinginkan, maka anak akan berupaya untuk memenuhi apa yang diinginkan tersebut. Oleh karena itu, manusia yang memiliki belajar sesuai dengan apa yang menjadi cita-cita di dalam kehidupannya, perlu ditekankan bahwa dalam belajar tentunya membutuhkan kesungguhan. (Uum Murfiah, 2017)

Burton dalam Uum Marfiah (2017:6), menyatakan bahwa belajar sebagai perubahan tingkah laku pada individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Abdilah menyatakan bahwa, belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku, baik melalui latihan maupun pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. (Anurrahman, 2012:35)

Gronbach dalam Uum Marfiah (2017:6), memberi batasan bahwa *learning is shown by change in behavior as a result of experience* ( belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman). Makna dari definisi tersebut bahwa belajar bukan semata-mata perubahan dan penemuan, melainkan sudah mencakup kecakapan yang dihasilkan akibat perubahan dan penemuan tadi. Setelah terjadi perubahan dan menemukan sesuatu yang baru, maka akan timbul suatu kecakapan yang memberikan manfaat bagi kehidupannya.

Howard dalam Uum Marfiah (2017:6), menyatakan bahwa *learning is the process by which behavior ( in the boarder sence) is originated or changed through practice or training* (belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan). Sementara Whitaker menyatakan bahwa perubahan yang timbul dilakukan secara sadar dan direncanakan, (Hosnan, 2014:3).

Hilgard dalam Uum Marfiah (2017:6-7), mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respons pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya).

Gagne dalam Uum Marfiah (2017:7), menyatakan bahwa belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi ke dalam ia mengalami situasi ke dalam ia mengalami situasi tadi. Morgan menyatakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman, (Purwanto, 2014:84).

Secara sederhana pembelajaran bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seorang anak atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara

terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses perubahan yang diakibatkan oleh pengalaman yang dialami seseorang. Perubahan tersebut ditandai dengan bertambahnya pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

### **2.1.2 Tujuan Belajar**

Proses belajar terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi di mana ia tidak dapat menyesuaikan diri dengan cara biasa, atau apabila ia harus mengatasi rintangan – rintangan yang mengganggu kegiatan – kegiatan yang diinginkan. Proses penyesuaian diri mengatasi rintangan terjadi secara tidak sadar, tanpa pemikiran yang banyak terhadap apa yang dilakukan. Dalam hal ini pelajar mencoba melakukan kebiasaan atau tingkah laku yang telah terbentuk hingga ia mencapai respon yang memuaskan, (Suardi, 2018:17).

Tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai, (Sardiman A.M, 2016:33-34).

Tujuan belajar adalah perangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar, (Oemar Hamalik, 2015 : 85).

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan tugas belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan. Keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi pada aspek lainnya, (Uyun dan Warsah, 2021:67)

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar ialah untuk merubah tingkah laku dari individu ke arah yang lebih baik lagi, melalui proses pembelajaran diharapkan ada peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap dan mental.

### 2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Bloom (Thobroni 2015:21-22) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Lebih lanjut Thobroni (2015: 22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasikan oleh para pakar pendidikan tidak dilihat secara fragmentis atau terpisah, tetapi secara komprehensif.

Nawawi dalam Ahmad Susanto (2013:5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai “tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan (Purwanto 2016:44).

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik, dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran yang baik dan memenuhi syarat.

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur yang paling penting dalam dasar dan acuan penilaian. Penilaian proses belajar adalah upaya memberikan nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan dan efisiennya dalam mencapai

tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil merupakan akibat dari suatu proses.

Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik tidak terlepas dari seberapa besarnya usaha yang dia lakukan dalam mengikuti proses pembelajaran dan dalam memahami suatu materi. Sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik akan berpengaruh dalam kehidupannya sehari-hari. Sebagai seorang guru harus mampu memahami bahwa hasil belajar yang baik yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata karena tingkat kecerdasannya yang tinggi, namun hasil belajar juga dipengaruhi oleh penguasaan materi sebelumnya dan kesempatan belajar yang diberikan kepada peserta didik.

#### **2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Salah satu tujuan pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah adalah untuk mencapai hasil belajar siswa evaluasi dan pengamatan yang dilakukan guru terhadap siswa. Menurut Slameto (2016:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terbagi menjadi dua, yaitu: faktor Internal dan faktor Eksternal.

##### **1. Faktor Internal**

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam peserta didik. Faktor Internal dibagi menjadi 3 faktor, yakni:

- 1) Faktor Jasmaniah yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Beberapa faktor jasmaniah yang mempengaruhi proses belajar yaitu kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor Psikologi ada tujuh yang mempengaruhi belajar yakni intelegensi atau kecakapan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- 3) Faktor Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu, kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

##### **2. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar peserta didik. Faktor Ekstern ini dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu:

- 1) Faktor Keluarga dimana siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga, seperti: cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- 2) Faktor Sekolah yang mempengaruhi hasil belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, tugas rumah, dan model pembelajaran yang tepat.
- 3) Faktor Masyarakat yang mempengaruhi belajar ini mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

### 2.1.5 Indikator Hasil Belajar

Bedasarkan Taksonomi Ranah Kognitif Anderson dan Krathwol (2001:66-88).

NO	Kategori	Kata Kerja/Kunci
1	Mengingat (C1)	Mendefinisikan, Menyusun daftar, menjelaskan, mengingat, mengenali, menemukan kembali, menyatakan, mengulang, mengurutkan, menamai, menempatkan dan menyebutkan.
2	Memahami (C2)	Menerangkan, menjelaskan, menerjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan, mengimplementasikan, mendiskusikan, meyelesaikan, mendeteksi, melaporkan, menduga, mengelompokkan, memberikan contoh, merangkum, menganalogikan, mengubah, memperkirakan.
3	Menerapkan (C3)	Memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, menginterpretasikan, menunjuk, membuktikan, menggambarkan, mengoperasikan, menjalankan, memprogramkan,



		mempraktekan, memulai.
4	Menganalisis (C4)	Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, mengubungkan, menunjukkan, hubungan anatar variable, memecahkan menjadi beberapa bagian, menyisihkan, menduga, mempertimbangkan, mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengetesan,, mengintergrasikan, mengorganisasikan, mengkerangkakan.
5	Mengevaluasi (C5)	Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mempertahankan, mengevaluasi, mendukung, menilai, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan, menyalahkan.
6	Kreatif/Menciptakan (C6)	Merakit, merancang, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempurnakan, melakukan inovasi, mendesain, menghasilkan karya.

(Tabel 2.1 Indikator Taksonomi Ranah Kognitif)

**1) Mengingat (*Remember*) C1**

Mengingat adalah usaha mendapatkan kembali pengetahuan atau ingatan yang telah lampau. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*). Mengingat berkalitan dengan hal-hal yang konkret. Sedangkan memanggil kembali adalah prose kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.

## 2) Memahami (*Knowledge*) C2

Memahami berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan dan membandingkan. mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu. Mengklasifikasikan berawal dari sebuah contoh atau informasi yang spesifik yang kemudian ditemukan konsep dan prinsip umumnya, sedangkan membandingkan cenderung pada indentifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih objek, kejadian, ide, permasalahan atau situasi.

## 3) Menerapkan (*Apply*) C3

Menerapkan merujuk kepada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan terdiri dari kegiatan menjalankan prosedur dan mengimplementasikan. Menjalankan prosedur adalah proses kognitif siswa dalam menyelesaikan masalah dan melaksanakan percobaan dimana siswa sudah mengetahui informasi tersebut dan mampu menetapkan dengan pasti prosedur apa saja yang harus dilakukan.

Mengimplementasikan muncul apabila siswa memilih dan menggunakan prosedur untuk hal-hal yang belum diketahui atau masih asing. Mengimplementasikan berkaitan erat dengan dimensi proses kognitif yang lain yaitu mengerti dan menciptakan. Menerapkan merupakan proses yang kontiniu, dimulai dari siswa menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur baku atau standar yang sudah diketahui. Kegiatan ini berjalan teratur sehingga siswa benar-benar mampu melaksanakan prosedur ini dengan mudah.

## 4) Menganalisis (*Analyze*) C4

Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Berbagai mata pelajara menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut dan



mengorganisasikan. Memberi atribut akan muncul jika siswa menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Mengorganisasikan menunjukkan identifikasi unsur-unsur hasil komunikasi atau situasi dan mencoba mengenali bagaimana unsur-unsur ini dapat menghasilkan hubungan yang baik.

#### **5) Mengevaluasi (*Evaluate*) C5**

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh siswa.

Tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Evaluasi meliputi mengecek dan mengkritisi. Tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis.

#### **6) Menciptakan (*Create*) C6**

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Meskipun menciptakan mengarah pada proses berpikir kreatif, namun tidak secara total berpengaruh pada kemampuan siswa untuk menciptakan.

Menciptakan di sini mengarahkan siswa untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua siswa. Perbedaan menciptakan ini dengan dimensi berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis siswa bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru.

## **2.1.6 Model Pembelajaran**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal, model digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan dan merupakan cara yang tepat untuk melaksanakan strategi, (Moh. Suardi, 2020:29).

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau model tertentu yaitu: rasional teoritik yang logis yang disusun oleh penciptanya, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat terlaksana dengan baik, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat dicapai, (Moh Suardi, 2020:24)

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran mencakup suatu pendekatan pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar dikelas atau praktek mengawasi siswa, (Moh Suardi, 2020:31)

Setiap model pengelolaan pembelajaran memiliki persyaratan-persyaratan tertentu untuk dapat diimplementasikan secara sukses untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran atau menguasai kompetensi yang diajarkan. Usia peserta didik menjadi salah satu dasar pertimbangan dalam memilih model pengelolaan pembelajaran. Peserta didik yang berusia belia terutama yang berada pada sekolah dasar kelas satu, dua, tiga berada pada rentangan usia dini. Pada usia tersebut seluruh aspek perkembangan kecerdasan tumbuh dan berkembang sangat luar biasa. Pada umumnya tingkat perkembangan masih melihat segala sesuatu sebagai suatu kebutuhan holistik serta mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. (Moh. Suardi, 2020:32).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dari awal pembelajaran sampai akhir yang di pilih oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan dan agar kegiatan belajar mengajar di kelas dapat terlaksana dengan baik dan menarik, model yang dipilih oleh guru harus disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.

## **2. Manfaat Model Pembelajaran**

Mulyono dalam A. Octavian, (2020:45) mengemukakan bahwa, manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan di capai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa.

Manfaat model pembelajaran adalah memperkuat keterampilan berfikir kritis siswa dan pengambilan keputusan, karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, (Dewey, 2017:78-79).

Manfaat model pembelajaran yaitu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran karena berfokus pada apa yang benar-benar mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti umpan balik, interaksi guru dan siswa, dan pembelajaran eksplisit. Model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengoptimalkan pengajaran berbasis bukti untuk mencapai hasil yang lebih baik, (Hattie, 2015:102-103).

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan manfaat model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyesuaikan pendekatan pengajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Manfaat model pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut :

### **1) Bagi guru**

- a. Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran sebab langkah-langkah yang akan ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan daya serap siswa, serta ketersediaan media yang ada.

- b. Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- c. Memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu relatif singkat.
- d. Memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan.

## 2) Bagi siswa

- a. Kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.
- c. Mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh.
- d. Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi dikelompoknya secara objektif.

### 2.1.7 Model Pembelajaran *Index Card Match*

#### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Index Card Match*

Model pembelajaran *Index Card Match* atau metode “mencari pasangan kartu” cukup menyenangkan digunakan untuk mengulagi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya atau untuk memulai materi baru dalam pembelajaran dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika mereka sudah masuk kelas mereka sudah memiliki bakal pengetahuan.

Model pembelajaran *Index Card Match* dikembangkan untuk menjadikan peserta didik terlibat aktif mempertanyakan gagasan diri sendiri maupun orang lain, memiliki kreativitas, dan menguasai keterampilan-keterampilan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Marwan dalam Usman, (2019:85-86) Model pembelajaran *Index Card Match* adalah model yang digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Index Card Match* dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu indeks yang ada di tangan mereka. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa

mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan seperti belajar sambil bermain.

Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan yang mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan menurut (Zahwa dan Erwin, 2022:112- 113).

Model pembelajaran *Index Card Match* adalah suatu model pembelajaran dengan mencari pasangan dengan menggunakan kartu yang digunakan dalam mengulang suatu materi pembelajaran yang telah diberikan atau yang sudah dipelajari sebelumnya. Dengan cara berpasang-pasangan ini siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan mudah (Oktiani dan Nugroho, 2021:75-76).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* adalah suatu model pembelajaran yang digunakan untuk mengajak siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan cara mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban sampai menemukan pasangan kelompok yang cocok, proses belajar menjadi menarik karena para siswa dilibatkan untuk aktif.

## **2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Index Card Match***

Langkah-langkah model pembelajaran *index card match* adalah sebagai berikut :

1. Persiapkanlah segala jenis dan bentuk peralatan untuk memotong kertas dalam pembuatan kartu.
2. Buatlah potongan-potongan kertas sesuai dengan jumlah peserta didik di dalam kelas tersebut.
3. Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama banyak.

4. Pada separuh kertas, tulislah pernyataan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya, setiap kertas berisi satu pertanyaan.
5. Pada separuh kertas yang lain, tuliskan jawaban dari pertanyaan- pertanyaan yang telah dibuat.
6. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara pertanyaan dan jawaban.
7. Bagikan potongan kertas kepada peserta didik, setiap siswa mendapatkan satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan secara berpasangan. Separuh peserta mendapatkan pertanyaan separuh yang lain mendapatkan jawaban.
8. Peserta didik diberikan waktu beberapa menit untuk mencari pasangannya. Jika sudah ada yang menemukan pasangannya, mintalah mereka untuk duduk berdekatan. Peringatkan pula agar mereka tidak memberi materi yang telah didapatkan kepada teman yang lain.
9. Mintalah setiap pasangan secara bergantian membacakan pertanyaan yang diperoleh dengan suara yang keras dan jelas kepada teman yang lain. Selanjutnya, pertanyaan tersebut dijawab oleh pasangan yang lain. Bagi yang bisa menjawab dengan benar akan mendapatkan nilai tambahan.
10. Akhiri kegiatan ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

### **3. Kelebihan Model Pembelajaran *Index Card Match***

Kelebihan model *index card match* dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Pembelajaran menjadi menarik karena menggunakan potongan-potongan kertas yang dibuat menjadi media kartu.
2. Meningkatkan kerja sama diantara siswa melalui proses pembelajaran.
3. Mendorong peserta didik untuk berlomba-lomba mencapai kesuksesan.
4. Menumbuhkan rasa tanggung jawab karena hasil pekerjaan peserta didik harus dipertanggung jawabkan di depan guru.
5. Memperdalam pemahaman dan meningkatkan keaktifan dan kecakapan peserta didik.
6. Menumbuhkan kreatifitas belajar siswa selama proses belajar mengajar.



#### 4. Kelemahan Model Pembelajaran *Index Card Match*

Di balik segala kelebihanannya, strategi ini juga memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut :

1. Membutuhkan waktu yang cukup lama, terlebih bagi kelas besar.
2. Proses pembelajaran terkesan sebagai aktivitas bermain, bukan sebagai kegiatan belajar.

#### 2.1.8 Pembelajaran IPAS

##### 1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan konsep pembelajaran sains dengan situasi lebih alami dan situasi dunia nyata peserta didik serta mendorong peserta didik membuat hubungan antar cabang sains dan antara pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik dengan kehidupan sehari-hari (Suhelayati *et al.*,2023:31)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat nilai-nilai yang baik sebagai warga negara yang bermasyarakat sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimasa kini, dan antisipasi untuk masa yang akan datang karena aktivitas manusia dapat dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan (Suhelayati *et al.*,2023:32).

Dengan demikian IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Suhelayati *et al.*,2023:33).

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa, pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan gabungan dari

pembelajaran alam dan kehidupan sosial yang mengajarkan siswa untuk memahami lingkungan fisik serta masyarakat yang ada di sekitar mereka.

## **2. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD**

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

## **3. Materi Berkenalan dengan Energi**

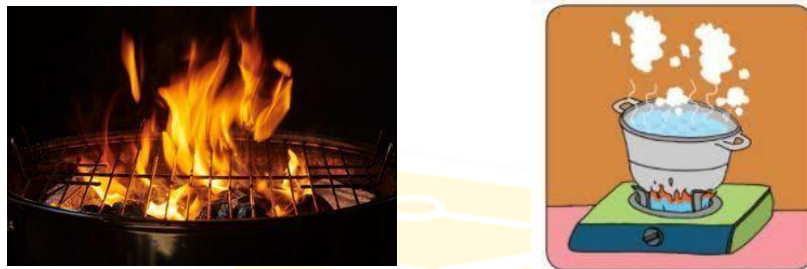
Energi adalah kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja. Jadi, segala sesuatu dapat melakukan kegiatan atau usaha jika mempunyai energi. Energi bisa berbentuk banyak hal, seperti cahaya, panas, listrik, dan gerakan. Contoh energi yang sering dijumpai adalah energi matahari, energi angin dan energi listrik.

Energi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan sistem alam, karena semua proses alamiah dan teknologi bergantung pada perubahan atau transfer energi. Misalnya, tanaman menggunakan energi matahari melalui

fotosintesis untuk menghasilkan makanan, dan manusia menggunakan energi dari bahan bakar untuk menggerakkan mesin.

Energi memiliki banyak bentuk, setiap bentuk energi memiliki fungsi dan kegunaannya masing-masing, berikut merupakan bentuk-bentuk energi yang ada disekitar kita.

a) Energi Panas



**(Gambar 2.1 energi panas)**

Energi panas adalah energi yang dihasilkan dari panas suatu benda. Jadi, energi panas berasal dari benda yang memiliki suhu tinggi. Contoh benda yang memiliki suhu tinggi adalah matahari dan api. Panas yang dihasilkan dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan.

Misalnya, panas matahari digunakan untuk mengeringkan pakaian, panas setrika digunakan untuk melicinkan pakaian, dan panas dari api kompor dapat digunakan untuk memasak. Panas juga dapat dihasilkan oleh gesekan dua buah benda.

b) Energi Cahaya



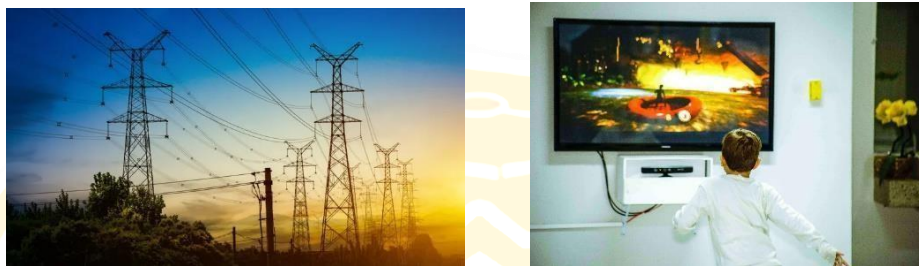
**(Gambar 2.2 Energi Cahaya)**

Energi cahaya adalah energi yang dipancarkan oleh sumber cahaya. Misalnya, energi cahaya yang dipancarkan oleh matahari, bintang, api, dan lampu.

Cahaya matahari dapat dimanfaatkan oleh tumbuhan untuk membuat makanan melalui fotosintesis serta untuk menerangi bumi dan segala isinya di saat siang hari. Di malam hari, kita memerlukan energi cahaya untuk menerangi ruangan.

Energi tersebut berasal dari lampu yang dinyalakan. Energi cahaya juga dimanfaatkan oleh mercusuar untuk memberikan arahan bagi kapal dalam mengetahui posisinya, memperingatkan adanya bahaya, dan memberitahu kapal bahwa daratan sudah dekat.

### c) Energi Listrik



(Gambar 2.3 Energi Listrik)

Energi listrik adalah energi yang timbul karena adanya arus listrik. Alat yang dapat menghasilkan energi listrik disebut sumber listrik. Contoh sumber listrik, antara lain, baterai, aki, dan generator. Beberapa alat listrik seperti kipas angin, setrika listrik, pompa air listrik, lampu listrik, dan blender dapat berfungsi karena adanya energi listrik.

### d) Energi Gerak



(Gambar 2.4 Energi Gerak )

Energi gerak disebut juga energi kinetik. Energi kinetik adalah energi yang dimiliki oleh benda yang sedang bergerak. Contohnya, air yang mengalir, angin, orang yang berlari, kereta yang berjalan, dan roda yang berputar.

### e) Energi Kima



**(Gambar 2.5 Energi Kimia)**

Energi kimia banyak terdapat pada bahan makanan dan bahan bakar. Contoh energi kimia adalah makanan yang biasa kita makan sehari-hari. Selain itu, contoh bahan bakar seperti bensin, solar, minyak tanah, kayu bakar.

### f) Energi Bunyi



**(Gambar 2.6 Energi Bunyi)**

Energi bunyi adalah energi yang ditimbulkan oleh benda yang menghasilkan bunyi. Energi bunyi dapat diketahui melalui telinga kita. Bunyi dihasilkan oleh benda-benda yang bergetar.

## 2.2 Kerangka Berfikir

Kerangka pikir adalah gambaran pemikiran untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada di dalam penelitian. Menurut (Sugiyono (2014:60) kerangka pikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.



Uma Sekaran dalam Sugiyono (2019:60) menyatakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Sapto Haryoko dalam Sugiyono (2019:60) mengemukakan bahwa, kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila peneliti hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi bersaran variabel yang diteliti.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat di simpulkan bahwa, kerangka berfikir adalah struktur konseptual yang digunakan untuk mengorganisir dan menjelaskan pemikiran di dalam suatu penelitian yang berfungsi sebagai panduan untuk menjelaskan hubungan antar variabel, teori, dan fokus penelitian.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas III SD Negeri 064990 Kwala Bekala, pembelajaran IPAS yang diterapkan guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu peneliti ingin menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* yang diharapkan mampu memecahkan berbagai masalah ini sehingga proses pembelajaran mampu menarik perhatian siswa.

Model pembelajaran *Index Card Match* adalah salah satu alternative yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan model ini dimulai dari teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan yang dipegang. Siswa diharapkan mampu mencari pasangan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya lebih cepat akan diberi poin. Adapun kerangka berfikir yang akan dilakukan peneliti dapat dilihat dari gambar bagan dibawah ini :





(Gambar 2.7 Kerangka Berfikir)

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan di atas maka peneliti dapat membuat rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPAS kelas III SD Negeri 064990 Kwala Bekala T.P 2024/20025.

### 2.4 Definisi Operasional

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan, maka peneliti menyampaikan definisi operasional dari permasalahan tersebut adalah.

1. Belajar merupakan sebuah proses pembelajaran yang diajar menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 064990 Kwala Bekala T.P 2024/2025.
2. Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukasi untuk mencapai tujuan tertentu pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 064990 Kwala Bekala T.P 2024/2025.

3. Hasil belajar adalah kemampuan akhir yang akan dicapai oleh siswa yang diperoleh melalui tes di kelas III SD Negero 064990 Kwala Bekala T.P 2024/2025.
4. Model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* untuk mencapai tujuan pendidikan.
5. Model pembelajaran *Index Card Match* adalah suatu model pembelajaran yang digunakan untuk mengajak siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan cara mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban sampai menemukan pasangan kelompok yang cocok, proses belajar menjadi menarik karena para siswa dilibatkan untuk aktif.
6. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang membekali siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari baik yang berkaitan dengan gejala alam di sekitar maupun yang berkaitan dengan kehidupan sosial.

