

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh perubahan dalam diri seseorang dan akan melibatkan proses interaksi dengan lingkungan. Menurut Slavin dalam Punjabi Setyosari (2020:5) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan perilaku atau tingkah laku yang dapat diamati. Belajar dapat terjadi dalam berbagai cara,serta dapat berlangsung secara disengaja dan tidak disengaja.”

Menurut Ismail & Aflah (2019: 1) “Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya. Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kearah yang baik dan tidak baik”

Menurut Parnawi, A. (2019 : 2) “Belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan daklam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan”

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang melalui interaksi dengan lingkungan, yang menghasilkan peningkatan pengetahuan, keterampilan dan perubahan perilaku.

2.1.2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik melalui strategi guru. Pengertian pembelajaran dalam Undang-Undang Republik Indonesia

Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa "Pembelajaran merupakan sebuah interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar"

Menurut Prihantini (2021) menyatakan bahwa "Pembelajaran adalah aktivitas yang diciptakan agar terjadi proses belajar". Sedangkan Oemar Hamalik (2019) menyatakan bahwa "pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran"

Suzana, Yenny, & Imam Jayanto (2021: 19) berpendapat bahwa "pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, bahan Pelajaran, metode pengajaran, strategi pembelajaran dan sumber serta media belajar dalam suatu lingkungan belajar".

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar yang bertujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa melalui metode dan strategi yang tepat.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh dari proses setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Purwanto (2019:54), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Pratiwi, M. (2021: 123) "Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran yang terstruktur, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan". Menurut Yamin, M. (2019: 101) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mereka melalui proses pembelajaran yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang terukur melalui penilaian.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan dalam diri siswa, mencakup pengetahuan, sikap dan

keterampilan, yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran dan diukur melalui evaluasi.

A. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Syah (2018:145), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam

1. Faktor Internal merupakan faktor yang berasal dari dalam peserta didik yang meliputi dua aspek, yakni :
 - a) Aspek Fisiologis, keadaan jasmani dapat mempengaruhi semangat peserta didik dalam mengikuti Pelajaran.
 - b) Aspek Psikologis, aspek ini dapat memengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran peserta didik. Faktor-faktor psikologis yang tergolong esensial yaitu intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi peserta didik
2. Faktor Eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar atau dari lingkungan. Faktor eksternal terdiri dari dua macam yakni :
 - a) Lingkungan sosial, seperti teman sebaya atau teman sekelas, guru dan staf dapat memengaruhi semangat belajar peserta didik. Guru yang menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dalam hal belajar dapat menjadi daya dorong yang positif. Selain itu, Masyarakat, tetangga dan keluarga juga berpengaruh terhadap kegiatan belajar serta didik.
 - b) Lingkungan Nonsosial, faktor-faktor tersebut turut menentukan Tingkat keberhasilan peserta didik.
3. Faktor pendekatan belajar merupakan cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran tertentu. Faktor pendekatan belajar dapat berpengaruh terhadap taraf keberhasilan belajar peserta didik.

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan adanya tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dan diterima dengan mudah oleh peserta didik (Ahyar et al., 2021:4). Sedangkan Joyce dan Weil (dalam Mochammad & Brillian, 2021), mengatakan “ model pembelajaran adalah rencana untuk memandu pelaksanaan pembelajaran dan identifikasi perangkat pembelajaran”

Menurut Oktavia (2020:13) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis atau (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar).

Menurut Trianto (dalam buku Suardi 2020:24) model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola digunakan sebagai acuan dalam merencanakan proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a match*

A. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang digunakan oleh guru. Model ini menuntut siswa bekerja sama satu sama lain selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menyelesaikan tugas kelompok, setiap siswa harus bekerja sama, membantu satu sama lain, dan memberikan pendapat. Selain itu, setiap siswa memiliki tanggung jawab kelompok.

Menurut Sudjana & Sopandi (2020: 95) “Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran untuk meningkatkan kerja sama dalam kelompok dan antarkelompok, sehingga dapat meminimalisasi terjadinya situasi dalam kelas

yang tidak diharapkan dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi semua siswa.”

Menurut Riyanto, (2019:267) “pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (academic skill), sekaligus keterampilan social (social skill) termasuk interpersonal skill”

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang memiliki tujuan untuk bekerja sama dan dapat menguasai materi, kelompoknya terdiri dari 4-5 peserta didik” (Ahyar et al, 2021:33).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *kooperatif* adalah pembelajaran berkelompok yang disusun sedemikian rupa dan terorganisir melalui proses kerjasama dan saling membantu dalam mencapai tujuan bersama.

B. *Make a match*

Lorna Curran mengembangkan model pembelajaran *make a match* pada tahun 1994). Seperti yang dikenal “*Make a match*” Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk mencocokkan kartu pasangan sesuai waktu yang di berikan.

Sementara itu menurut (Kurniasari, Koeswanti, & Radia, 2019) bahwa “model kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil mencari pasangan kartu yang telah diberikan yang sesuai dengan konsep atau topik pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan”.

Menurut Nurohma dkk (2018), model pembelajaran kooperatif “*Make a match*” memotivasi seluruh siswa untuk bertindak proaktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir bebas dan mengemukakan pendapat sesuai dengan hasil pemikirannya. Menurut Aris Shoimin (2019:98) menyatakan bahwa “Model pembelajaran *Make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Lorna Curran”. Ciri utama model *Make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a match* adalah salah satu model pembelajaran Kooperatif yang menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh pendidik sebelumnya, dengan batasan waktu yang telah ditentukan agar terciptanya kerja sama antar siswa untuk menyelesaikan secara berkelompok.

1. Langkah-langkah Model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make Match* memiliki Langkah pembelajaran yang harus dilakukan. Adapun Langkah-langkah yang harus dilakukan menurut Rusman (2018) sebagai berikut :

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk teks *review*, sebaliknya satu bagian kartu dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b) Setiap siswa mendapat satu buah kartu
- c) Tiap siswa memikirkan soal/ jawaban dari kartu yang dipegangnya.
- d) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal atau jawaban)
- e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- f) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya
- g) Kesimpulan/penutup

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model *make a match* melibatkan siswa mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban dengan poin diberikan bagi yang berhasil sebelum waktu habis. proses ini diulang dengan kartu berbeda hingga pembelajaran ditutup.

2. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a match*

Model pembelajaran *Make a match* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya menurut Lie (dalam Malikah 2019: 50) yaitu sebagai berikut :

1. Kelebihan model pembelajaran tipe *make a match* yaitu :
 1. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan
 2. Materi yang diebrikan lebih menarik perhatian siswa
 3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa
 4. Suasana kegembiraan dapat tumbuh dalam proses pembelajaran
 5. Kerjasama antar siswa terwujud
2. Kekurangan Model pembelajaran tipe *Make a match*
 1. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melaksanakan kegiatan
 2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa bermain-main dalam proses pembelajaran
 3. Guru harus menyiapkan bahan dan alat dan media yang hendak digunakan dan yang memadai
 4. Suasana kelas menjadin ramai dan dapat mengganggu kelas lain
 5. Guru harus meluangkan waktu untuk menyiapkan media seperti kartu tersebut sebelum masuk pembelajaran.

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* menurut Oktavia (2020: 90-91) adalah :

- a) Kelebihan model pembelajaran tipe *make a match* antara lain:
 1. Mengembangkan aktoivitas belajar siswa
 2. Membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan
 3. Mengembangkan pemahaman siswa untuk tampil presentasi
 4. melatih kedislinan siswa dalam menghargai waktu untuk belajar.

- b) Kekurangan model pembelajaran tipe *Make a match* antara lain:
1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan benar, maka akan banyak waktu yang terbuang sia-sia
 2. Guru harus bijaksana dan berhati-hati dalam memberikan hukuman kepada siswa yang tidak adapat menyelesaikan.
 3. Jika model ini diterapkan secara terus-menerus akan mengakibatkan kebosanan

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model kooperatif tipe *make a match* adalah mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan kerja sama dan pemahaman siswa tentang materi. Sedangkan kekurangan model kooperatif tipe *make a match* yaitu membutuhkan bimbingan dari guru, persiapan yang baik dan dapat menimbulkan kegaduhan atau kebosanan jika tidak diterapkan dengan baik.

2.1.7 Pengertian Media

Menurut Yaumi (2018) Medium (Jamak : Media) berasal dari bahasa latin yang berarti anatar atau perantara atau sesuatu yang bisa menghubungkan informasi. Sedangkan Gandana (2019) “media ialah bentuk komunikasi baik tercetak ataupun audio visual beserta seluruh wujud serta saluran yang digunakan buat menyalurkan pesan atau informasi”

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun Kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi (Intan Nurhasana, 2021)

Menurut Hasan (2021: 10) “Media adalah semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam konteks

komunikasi, media merupakan salah satu komponen strategi pembelajaran yang merupakan wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran.”

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi berupa fisik, grafis, atau audio visual yang bertujuan memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar.

2.1.8 Media *Flashcard*

Flashcard merupakan sebuah kartu yang berisikan gambar, symbol, kalimat atau materi yang dirancang sedemikian rupa untuk penyampaian materi dalam bentuk permainan. *Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang membuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh Doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya : mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata. (Okta, Faisal, & Syamsiah. 2024)

Febriyanto (2019 :110) menyatakan bahwa “Media *Flashcard* merupakan media sederhana berupa sebuah kartu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi materi dengan sederhana tetapi membantu peserta didik mudah mengenali gambar dan tulisannya”

Maryanto (2019) mengatakan “Media *Flashcard* merupakan media yang dapat membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahasa Pelajaran seperti definisi, istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus dan lain-lain”.

Noviana (2020: 38) berpendapat bahwa “gambar-gambar pada *flashcard* untuk membantu peserta didik untuk mengingat sesuatu yang berhubungan dengan isi *flashcard* tersebut”.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa *Flashcard* adalah media pembelajaran sederhana yang berisikan gambar, kata, definisi dan istilah

yang dapat membantu siswa meningkatkan daya ingat, kosakata dan memahami materi secara interaktif.

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Adapun kelebihan dan kekurangan dari media *Flashcard* menurut Noviana Ulfa (2020 : 39) sebagai berikut :

a. Kelebihan *flashcard*

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

b. Kekurangan *flashcard* (Noviana, A. 2020)

1. Menekankan peserta didik dapat melihat media *flash card* tersebut didepan kelas.
2. Kurangnya efektif jika memakai media *flashcard* dikelas dengan jumlah 30 siswa karena akan sangat tidak efektif.
3. Ukuran media *flashcard* hanya sebesar HVS, itu sangat sulit untuk kelompok besar.

Adapun beberapa kelebihan *flashcard* menurut Genjek (2019) yaitu :

1. Mudah dibawa kemana-mana dengan ukuran yang seukuran postcard
2. Praktis dalam membuat dan menggunakan, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini
3. Gampang diingat karna kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian

4. Media *flashcard* juga membuat suasana menyenangkan dan motivasi peserta didik.

Sedangkan menurut Akbar (2020: 148) mengatakan bahwa kekurangan media *flashcard* adalah :

1. Menekankan persepsi penglihatan
2. Kurang efektif jika diukur kelompok besar
3. Kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kelebihan *flashcard* adalah *flashcard* mudah dibawa, dibuat, dan menyenangkan untuk belajar serta membantu siswa untuk mengingat. Sedangkan kekurangannya adalah kurang efektif untuk siswa kelompok besar atau materi yang kompleks karena keterbatasan ukuran dan visual.

2.1.9 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial

Suhelayanti, *et al* (2020;4) menyatakan “ilmu pengetahuan alam dan sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah dasar. IPAS memuat pembelajaran tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, Sejarah, dan kebudayaan”. Andreani dan Gunansyah (2022:1844) menyatakan “IPAS adalah adopsi dari pembelajaran IPA Ddan IPS yang digabungkan dalam satu mata pelajaran seperti K13”.

Berdasarkan Permendikristek Nomor 008/H/2022 dalam Fatah, *et al* (2023:30) menyatakan “IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati dialam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Berdasarkan uraian teori tersebut dapat disimpulkan maka IPAS adalah salah satu ilmu yang mempelajari fenomena alam dan sosial yang digabungkan dalam satu mata pelajaran.

A. Materi Pembelajaran

1. Energi Listrik

Energi listrik merupakan bentuk energi yang timbul akibat adanya pergerakan muatan yang sangat kecil bernama elektron. Elektron yang mengalami perpindahan dari satu tempat ke tempat lain akan menciptakan arus listrik. Adanya energi listrik dapat dimanfaatkan untuk membantu kita menjalani berbagai aktivitas dan juga membuat berbagai peralatan elektronik berfungsi. Pada umumnya, listrik yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari dibagi menjadi dua jenis, yakni arus listrik searah (DC) dan arus listrik dua arah (AC). Arus listrik searah (DC) dapat kita temukan dari baterai yang digunakan untuk mengoperasikan ponsel pintar, senter, dan lampu kendaraan.

Adapun arus listrik dua arah (AC) kita dapatkan dari PLN (Perusahaan Listrik Negara). Arus listrik dua arah ini kita manfaatkan untuk mengoperasikan berbagai peralatan elektronik yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti televisi, lampu, kulkas, pompa air, penanak nasi, kompor listrik, dan masih banyak peralatan lainnya. Ketika energi listrik dialirkan ke peralatan listrik, maka peralatan listrik tertentu akan mengubah energi listrik menjadi bentuk energi lainnya. Contoh perubahan energi ini dapat ditemukan pada:

a) Setrika

Setrika mengubah energi listrik menjadi energi panas.

b) Televisi

Televisi mengubah energi listrik menjadi energi bunyi dan cahaya.

c) Lampu

Lampu mengubah energi listrik menjadi energi cahaya.

d) Pompa air

Pompa air mengubah energi listrik menjadi energi gerak.

Energi listrik untuk mengoperasikan peralatan elektronik dalam kehidupan sehari-hari bisa kita peroleh dari stop kontak yang ada di rumah. Stop kontak terhubung dengan kabel milik PLN yang dapat kita temui di pinggir jalan. Kabel-

kabel milik PLN ini kemudian terhubung dengan gardu listrik yang mendapatkan pasokan energi listrik dari pembangkit listrik.

2. Cara Menghemat Listrik

- a) Ganti Lampu Biasa dengan Lampu LED.
- b) Nyalakan Lampu Seperlunya.
- c) Cabut Kabel dari Stop Kontak Saat Tidak Digunakan.
- d) Atur Pemakaian Alat Elektronik yang Membutuhkan Daya Listrik Besar.
- e) Jangan Membiarkan Alat Elektronik Menyala Ketika Tidak Digunakan.
- f) Atur Ventilasi Udara agar Sirkulasi Udara Lebih Baik.

3. Cara menggunakan Alat elektronik dengan aman

- a) jangan sekali-kali menyentuh benda elektronik dengan tangan basah atau kaki telanjang .
- b) Jangan sekali-kali meninggalkan peralatan listrik di tempat yang dapat jatuh ke dalam bak mandi atau baskom.
- c) Jangan sekali-kali meninggalkan peralatan listrik tanpa pengawasan di sekitar anak-anak.
- d) Matikan dan cabut semua peralatan listrik portabel, seperti pengering rambut, pelurus rambut, alat cukur, dll

4. Rangkaian Listrik

Rangkaian listrik adalah suatu sistem yang saling terhubung untuk menghasilkan arus listrik. Rangkaian listrik terdiri dari berbagai komponen, seperti resistor, kapasitor, induktor, sumber daya (seperti baterai atau generator), dan elemen-elemen lainnya. Nah, Ketika komponen-komponen itu terhubung dengan benar, maka aliran listrik dapat mengalir untuk menjalankan fungsi perangkat elektronik yang diinginkan. Contohnya, menyalakan TV, HP, remote control, lampu, dan lain sebagainya.

5. Jenis-Jenis Rangkaian Listrik

a) Rangkaian Seri

Komponen-komponen dalam rangkaian seri terhubung secara berurutan, sehingga arus yang sama mengalir melalui setiap komponen. Hambatan total (R_{total}) sama dengan jumlah hambatan individu. Selain itu, arus sama di setiap bagian rangkaian.

Contoh: lampu-lampu dalam deret pada rangkaian sederhana.

b) Rangkaian Paralel

Komponen-komponen dalam rangkaian paralel terhubung secara paralel atau memiliki dua ujung yang terhubung ke titik yang sama. Tegangan total sama dengan tegangan pada setiap komponen. Arus total dalam rangkaian ini adalah jumlah arus melalui setiap cabang.

Contoh: alat-alat listrik yang terhubung ke sumber daya listrik di rumah.

c) Rangkaian Campuran (Campuran Seri-Paralel)

Rangkaian campuran adalah kombinasi dari rangkaian seri dan paralel. Jadi, komponen-komponennya terhubung secara berurutan dan memiliki cabang paralel.

Contoh: rangkaian elektronika kompleks, seperti sirkuit pada papan sirkuit cetak.

d) Rangkaian Tertutup (*Closed Circuit*)

Rangkaian tertutup adalah rangkaian yang membentuk jalur tertutup. Jalur tersebut memungkinkan arus listrik mengalir secara terus menerus. Dengan kata lain, arus mengalir tanpa hambatan berarti, dan bekerja dengan baik.

Contoh: rangkaian sederhana dengan sumber daya listrik dan lampu yang menyala.

e) Rangkaian Terbuka (*Open Circuit*)

Rangkaian terbuka adalah rangkaian yang tidak membentuk jalur tertutup, sehingga arus tidak dapat mengalir. Saat arus tidak mengalir, komponen tidak berfungsi.

Contoh: jika ada putusnya kabel pada rangkaian, menyebabkan terbentuknya rangkaian terbuka.

2.2 Kerangka Berpikir

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dan meningkatkan pengetahuan serta prestasi siswa maka guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan cara memilih model dan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media *Flashcard* adalah salah cara untuk memudahkan siswa mengingat materi, menarik perhatian siswa, keaktifan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu media *flashcard* sangat cocok digunakan karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya.

Belajar adalah suatu proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap atau nilai melalui pengalaman, latihan dan pengajaran. Hasil belajar adalah pencapaian atau perubahan yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar yang dimana hasil belajar mencerminkan seberapa efektif proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Make a match adalah model pembelajaran kooperatif dimana siswa harus mencari dan mencocokkan kartu yang berisi soal dan jawaban. Pembelajaran ini dirancang untuk mendorong siswa bekerja sama, berpikir cepat dan lebih memahami materi yang diajarkan melalui permainan yang interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, berdasarkan paparan diatas maka dapat diharapkan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan meningkatnya pemahaman dan daya ingat siswa akan materi melalui media *flashcard* akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun beberapa alasan yang menyebabkan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media *flashcard* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga menarik perhatian siswa dan minatnya serta hal tersebut dapat meningkatkan daya ingat serta pemahaman siswa.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir diatas, dapat diambil suatu hipotesis sebagai berikut :

H_1 Ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V T. A 2024/2025

2.4 Definisi Operasional

Adapun beberapa definisi operasional sebagai berikut :

1. Pengaruh adalah suatu dampak atau perubahan yang terjadi pada suatu objek atau individu yang dapat diukur dan dilihat sejauh mana perubahannya.
2. Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berkelompok yang disusun sedemikian rupa dan terorganisir melalui proses kerja sama dan saling membantu dalam mencapai tujuan bersama.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah strategi yang menuntut siswa berpasangan dengan cara mencocok kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban atau konsep-konsep terkait.
4. Media adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima.
5. Media *Flashcard* adalah alat bantu pembelajaran yang terdiri dari kartu kecil yang berisi informasi seperti kata, gambar, definisi atau istilah yang membantu siswa untuk meningkatkan daya ingat dan lebih memahami materi.
6. Hasil belajar adalah perubahan dalam diri siswa, mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan, yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran dan diukur melalui evaluasi.