

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Edward (2024:2).

Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lama tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan bahwa belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya. Belajar pada hakikatnya adalah suatu “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas belajar. Nurlina, Dkk, (2022:1).

b. Faktor- faktor yang mempengaruhi belajar

Setiap aktivitas manusia yang secara langsung dan tidak langsung melalui kesadaran otak dan di bawah alam sadar, maka dapat dikelompokkan atas 2 (dua) faktor sebagai berikut:

1. Faktor internal

Pada diri manusia kadang kala ada keyakinan untuk memenuhi kebutuhan hidup dan berusaha memajukan aktivitas-aktivitas keseharian yang terjadi dan terbentuk serta bersumber dari dalam diri pribadi individu, maka inilah yang dinamakan faktor internal.

Ada beberapa faktor internal pada setiap pribadi dan kepribadian seorang manusia dalam upaya melakukan interaksi dengan lingkungan alam dan

lingkungan sosial yang dilakukan secara meluas sebagai pengalaman yang paling berkesan pada diri sendiri hingga akhir hayat hidup didunia ini.

Faktor internal yang dapat mempengaruhi manusia melakukan aktivitas belajar yang bersumber antara lain:

a. Potensi diri

Manusia yang memiliki potensi diri baik otot maupun otak senantiasa berusaha membaca diri sendiri dengan memperhatikan kemampuan tenaga untuk melakukan usaha dan kerja serta otak yang didukung cara berpikir manusia yang berusaha memecahkan masalah melalui kegiatan ilmiah dengan mengembangkan kreativitas dan inovatif.

Kemampuan manusia untuk belajar bukanlah manusia lain yang memperhatikannya, melainkan manusia sendiri yang berusaha memikirkan dan mempertimbangkannya kemudian menarik suatu kesimpulan bahwa diriku tidak mampu bekerja secara fisik, maka yang menjadi pilihan belajar dengan teknik tanpa mengenal lelah baik siang maupun malam yang tak terasa Ngantuk hingga berjam duduk belajar yang sesungguhnya.

b. Keluarga

Keluarga merupakan kelompok kecil dalam kehidupan masyarakat yang terdiri atas ayah, ibu, dan anak yang kerja sama dengan kekeluargaan dalam sinergitas seutuhnya lahir dan batin.

Dalam kehidupan masyarakat ada keluarga kaya, menengah, dan keluarga miskin. Maka setiap anak usia sekolah yang membaca keluarga sendiri akan kemampuan ekonomi dalam menopang pendidikan. Maka diperlukan aktivitas belajar dan berusaha bersanding dengan kehidupan keluarga kaya dengan mengandalkan kecerdasan otak untuk berpikir positif, bukan memikirkan sesuatu yang bersifat negatif dan merusak manusia- manusia yang hidup dilingkungan sekitar.

c. Cita-cita

Adakalanya setiap anak sekolah ditanya seorang guru yang memerhatikan masa depan, maka secara pintas guru bertanya dalam pembelajaran hal- hal

yang mendorong anda datang disekolah. Sebagian besar anak didik memberikan jawaban, masih samar-samar sehingga guru kebingungan dalam memberikan bimbingan karir untuk mencapai hari esok yang lebih baik.

Setiap anak didik yang datang di sekolah seharusnya memiliki cita-cita untuk menggapai masa depan. Dengan adanya cita-cita yang dibawa dari rumah ke sekolah, anak didik tanpa diperintahkan belajar secara aktif dan kreatif, yang senantiasa berusaha untuk tampil berbeda dibandingkan dengan teman-teman sekelasnya.

d. Kesadaran

Kesadaran manusia satu dengan manusia lainnya yang menunjukkan sikap hidup sederhana dan kemewahan dalam mengikuti pendidikan disekolah. Ada diantara mereka yang memiliki orang tua mapan dari keluarga ekonomi menengah atas, maka anak didik terkadang bersikap apatis dalam belajar dan enggan mengerjakan tugas pembelajaran sesuai kebutuhan pengetahuan dan keterampilan hidup.

Sebaliknya jika ada anak didik datang disekolah dengan jalan kaki dan mengendarai sepeda kuno, maka biasanya menunjukkan sikap dan tindakan belajar untuk berprestasi dan hendak bersanding dengan keluarga kaya dan pejabat dalam mewujudkan kerja sama yang dijawabi rasa kekeluargaan dalam tolong menolong untuk memenuhi kebutuhan sekolah itu.

2. Faktor Eksternal

Selain faktor internal yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar anak didik, juga dikenal faktor eksternal. Faktor ini bersumber dari luar diri dan lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhi semakin meningkatnya aktivitas belajar yang dilakukan diruang dan waktu tertentu.

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kondisi aktivitas belajar anak didik dapat dikemukakan sebagai berikut:

a. Pengaruh komunikasi

Setiap individu yang memiliki hubungan yang saling membutuhkan antar satu dengan lainnya dalam suasana keakraban, sehingga terwujud komunikasi yang

semakin memaknai maksud dan tujuan kepada komunikan atau penerima pesan langsung dan tidak langsung untuk mewujudkan kebutuhan jasmani dan rohani.

Kesuksesan seorang anak dalam pendidikan yang sangat besar pengaruhnya adanya komunikasi yang sudah lama terjalin dan saling berpengaruh dalam mendukung dengan memanfaatkan segala potensi manusia di dalam mengembangkan komunikasi verbal dalam suasana kekeluargaan dan gotong-royong.

b. Pengaruh teman sepermainan

Sebagian besar anak-anak usia sekolah yang berusaha mencari teman sepermainan dengan seusia/sebaya yang terwujud dalam permainan rakyat yang dikembangkan dilingkungan masyarakat.

Kalau teman sepermainan aktif belajar, maka lambat laun akan memberikan pengaruh positif secara tidak langsung melakukan aktivitas belajar. Sebaliknya, kalau teman sepermainan yang malas belajar dan sering membuat keonaran dilingkungan sosial (teman sepergaulan).

Sebagian besar teman sepermainan mereka akan mengikuti jejak-jejak perilaku negatif dari teman sejawat, sehingga mereka berusaha membolos dari lingkungan sekolah secara tidak sadar akan merugikan diri sendiri, bukan guru yang mengalami kerugian. Dalam hal yang seperti itu, mengalami kerugian. Dalam hal yang seperti itu, anak sekolah kurang memikirkan masa depan.

c. Pengaruh Lingkungan Alam

Lingkungan alam menjanjikan dengan tingkat kesuburan tanah dapat mendukung untuk mengembangkan sektor pertanian dan perkebunan, maka anak sekolah menunjukkan semakin santai belajar. Bahkan, kalau ada di antara mereka yang belajar hanya sekedar belajar dengan cara meniru yang bersumber dari internet sebagai tumpuan sumber ilmu pengetahuan. Akan tetapi, lingkungan alam yang didiami dan sangat sulit dikembangkan sektor pertanian dan perkebunan, maka bukan tidak mungkin motivasi belajar jauh lebih aktif dan berusaha memecahkan masalah kesulitan belajar yang dilakukan sendiri tanpa mengandalkan bantuan manusia lainnya.

d. Pengaruh peradaban dan budaya

Kebudayaan akan memberikan pengaruh besar dalam membangkitkan semangat belajar, jika dilingkungan keluarga sudah tertanam kebiasaan belajar dengan disiplin waktu, maka anak sekolah akan merasa rugi tidak menyempatkan diri belajar untuk berprestasi pada masa depan.

e. Prinsip-Prinsip Belajar

Proses belajar dapat kita perinci dalam beberapa prinsip dasar. Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, kita akan dapat memiliki arah dan pedoman yang jelas di dalam belajar. Dengan memahami prinsip-prinsip belajar tersebut kita akan relatif lebih mudah dan lebih cepat berhasil dalam belajar. Dengan berpedoman pada prinsip-prinsip belajar itu, kita akan menemukan metode belajar yang efektif .

Menurut Bunyamin (2021:90) prinsip-prinsip belajar tersebut sebagai berikut:

a. Belajar harus Berorientasi pada Tujuan yang Jelas

Dengan menetapkan suatu tujuan yang jelas, setiap orang akan dapat menentukan arah dan juga tahap-tahap belajar yang harus dimulai dalam mencapai tujuan belajar tersebut. Selain itu, dengan adanya tujuan belajar yang jelas, keberhasilan belajar seseorang dapat dilihat dari sejauh mana ia mampu mencapai tujuannya.

b. Proses Belajar akan Terjadi bila Seseorang Dihadapkan pada Situasi Problematis

Sesuatu yang bersifat problematis (mengandung masalah) dengan tingkat kesulitan tertentu), akan merangsang seseorang untuk berpikir dalam memecahkannya. Semakin sulit problem atau masalah yang dihadapi seseorang, akan semakin keras orang tersebut berpikir untuk memecahkannya.

c. Belajar dengan Pengertian akan Lebih Bermakna daripada Belajar dengan Hafalan

Belajar dengan pengertian lebih memungkinkan seseorang untuk lebih berhasil dalam menerapkan dan mengembangkan segala hal yang sudah dipelajari dan dimengertinya. Sebaliknya belajar dengan hafalan mungkin hasilnya hanya

tampak dalam bentuk kemampuan mengingat pelajaran itu saja. Walaupun umpamanya pelajaran yang dihapalkan itu berjumlah sangat banyak, ia akan kurang bisa menerapkan dan mengembangkan menjadi suatu pemikiran baru yang lebih bermanfaat.

d. Belajar merupakan Proses yang Kontinu

Di dalam definisi belajar, kita telah dapat mengetahui bahwa belajar merupakan suatu proses yang tentu saja memerlukan waktu. Kita pun menyadari bahwa pikiran manusia memiliki keterbatasan dalam menyerap ilmu dalam jumlah yang banyak sekaligus. Karena itu, belajar harus dilakukan secara kontinu di dalam jadwal waktu tertentu dengan jumlah materi yang sesuai dengan kemampuan kita.

e. Belajar Memerlukan Kemauan yang Kuat

Sebagaimana kita ketahui bahwa keberhasilan dalam bidang apapun, memerlukan kemauan yang kuat. Hal yang sering menjadi masalah adalah bagaimana membuat kemauan belajar itu kuat dan stabil?

f. Keberhasilan Belajar Ditentukan oleh Banyak Faktor

Faktor-faktor yang mempengaruhi atau menentukan keberhasilan belajar itu banyak. Ada kalanya juga, individu yang satu memerlukan faktor yang berbeda daripada individu lain di dalam mencapai keberhasilan belajarnya. Secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu, dapat kita bagi menjadi dua bagian: faktor internal dan faktor eksternal.

g. Belajar secara Keseluruhan akan lebih Berhasil daripada Belajar secara Terbagi-bagi

Prinsip belajar di atas, memang memerlukan waktu yang agak panjang. Jika, kita belajar secara keseluruhan kita akan dapat melihat dan mengerti dengan jelas, bagaimana unsur-unsur yang merupakan bagian dari keseluruhan, berhubungan membentuk satu keseluruhan atau kebulatan.

h. Proses Belajar Memerlukan Metode yang Tepat

Adakalanya seorang siswa mengalami kesulitan, walaupun ia telah mengerahkan seluruh tenaga dan pikiran untuk belajar. Pemahaman yang didapatnya tetap saja sedikit sekali. Jelas bahwa dalam hal ini, telah terjadi ketidakseimbangan antara

tenaga dan pikiran yang telah dikerahkan untuk belajar dengan hasil belajar yang didapat.

i. Belajar Memerlukan Adanya Kesesuaian antara Guru dan Murid

Kesesuaian antara guru dan murid, kenyataannya memang sangat mempengaruhi seorang murid dalam menyenangi suatu pelajaran. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi motivasi murid dalam belajar. Karena itu guru yang baik, tentunya akan selalu berusaha untuk menerapkan metode pengajaran yang benar-benar sesuai dengan kemampuan muridnya.

j. Belajar Memerlukan Kemampuan dalam Menangkap Inti sari Pelajaran itu Sendiri

Belajar dengan penuh pengertian, itu jauh lebih baik dan bermakna daripada belajar dengan menghafal. Seseorang yang telah berhasil mendapatkan pengertian yang mendalam dalam suatu proses belajar, berarti telah mampu menangkap inti sari pelajaran yang telah dipelajarinya.

2.1.2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Menurut Suprijono (2010:5), bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, baik itu berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

b. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, antara lain :

1. Faktor internal

Proses belajar mengajar merupakan hal yang kompleks. Siswa yang menentukan terjadi atau tidaknya pelajaran. Namun pada saat terjadinya proses belajar, siswa akan menghadapi beberapa masalah internal, yaitu :

- a. Kemampuan kognitif atau kemampuan berpikir siswa sangat mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami dan menerapkan pengetahuan.
- b. Tingkat motivasi siswa untuk belajar juga sangat mempengaruhi usaha yang siswa lakukan untuk mencapai hasil belajar yang baik.
- c. Keterampilan belajar atau kemampuan siswa dalam mengorganisasikan dan menerapkan strategi belajar juga berpengaruh terhadap hasil mereka.
- d. Kondisi emosional siswa juga mempengaruhi hasil belajar siswa karena emosi positif dapat mendukung proses belajar.

2. Faktor Eksternal:

Berikut merupakan beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

- a. Lingkungan keluarga
Dukungan dari keluarga dan lingkungan rumah juga sangat berpengaruh pada minat belajar dan hasil belajar siswa.
 - b. Fasilitas Pendidikan
Ketersediaan fasilitas belajar yang memadai, seperti buku, alat peraga, dan teknologi dapat mendukung proses belajar menjadi lebih berkualitas.
 - c. Kualitas Pengajaran
Metode dan pendekatan yang digunakan oleh guru dalam mengajar sangat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
 - d. Interaksi sosial
Kerjasama dan interaksi antara siswa dapat membantu dalam proses pembelajaran, terutama dalam model pembelajaran kolaboratif.
- ### 3. Faktor kebijakan dan kurikulum
- a. Kurikulum yang relevan dan sesuai kebutuhan siswa akan berdampak pada efektivitas pembelajaran.

- b. Kebijakan yang mendukung pengembangan profesional guru dan penyediaan sumber daya pendidikan juga berkontribusi pada hasil belajar.

c. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar dapat melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, dan inovatif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Peserta didik akan memahami, lebih inovatif, lebih kreatif, lebih produktif apabila pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Hariyanto (2019:13) menjelaskan bahwa menurut Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam studi dapat dicapai melalui tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi pengetahuan yang diperoleh siswa melalui pancaindra dan disimpan dalam ingatan. Tujuannya adalah mencapai keterampilan intelektual dari tingkat rendah hingga tinggi seperti kemampuan pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6). Oleh karena itu ranah kognitif dapat diukur dengan menggunakan tes yang dikembangkan dari materi yang diajarkan di sekolah.

2. Ranah Afektif

Ranah Afektif ini terhubung dengan sikap, nilai, kesadaran akan harga diri dan motivasi. Ranah afektif meliputi lima tingkat kemampuan, yaitu penerimaan, respons, penilaian, pengorganisasian dan pemberian karakter dengan suatu nilai.

2.1.3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran *Cooperative* merupakan pembelajaran kelompok yang akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Istilah model secara khusus dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan sebuah kegiatan.

Menurut Joyce *models of teaching is plan or pattern that we can use to design face to face teaching in classroom or tutorial settings and shape instructional material, each models guides us as we design instruction to help students achieve various objectives.* (model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan dalam perencanaan di kelas dan untuk menentukan perangkat-perangkat di kelas pembelajaran guna mencapai tujuan yang diinginkan).

Adapun *cooperative learning* terdiri dari dua kata dasar yaitu *cooperative* dan *learning*. *Cooperative* berarti “*working together with other towards a shared aim* (bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama) Basyiruddin Usman mendefinisikan *cooperative* sebagai “*the process through which experience causes permanent change in knowledge or behavior*”. (proses melalui pengalaman yang menyebabkan perubahan permanen dalam pengetahuan dan perilaku).

Slavin mengemukakan, *In cooperative learning methods, student work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*”. (Dalam metode pembelajaran kooperatif, siswa bekerja sama dalam tim yang beranggota empat orang untuk menguasai materi yang awalnya dipresentasikan oleh guru). Dari uraian tersebut menguraikan metode pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana sistem belajar dan bekerja pada kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam bekerja. Menurut Rusman pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok.

Ada unsur pembelajaran yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan dengan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa, siswa dapat saling mengajarkan sesama siswa lainnya. Pembelajaran oleh rekan sebaya (*pearteaching*) lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru.

Agus Suprijono (2012:54) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kelompok termasuk bentuk-

bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Adapun menurut Syafuddin Nurdin dan Adriantoni, pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Amin, n.d., (2022). Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Selain itu, pembelajaran kooperatif memiliki dua komponen utama, yaitu komponen tugas kelompok (*cooperative task*) dan komponen struktur intensif kooperatif (*cooperative incentive structure*). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal-hal yang menyebabkan anggota bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur intensif kooperatif merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* merupakan pembelajaran yang diterapkan oleh guru kepada siswa dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang heterogen (Kemampuan siswa yang berbeda-beda baik rendah, sedang maupun tinggi). Model ini menuntut siswa untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan terhadap materi untuk mencapai tujuan bersama.

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model *cooperative learning* pada penerapannya memiliki tujuan-tujuan yang dikembangkan sesuai apa yang diharapkan oleh guru. Menurut Jhoson dan Jhoson Dalam Trianto (2011:57) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan

menurut Rusman, bahwa *Cooperative Learning* dikembangkan untuk mencapai setidaknya ada tiga tujuan, yaitu:

1. Pencapaian hasil belajar

Dalam *Cooperative Learning* meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, *Cooperative Learning* dapat memberi keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model *Cooperative Learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya.

3. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga *Cooperative Learning* adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan sosial penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial. Tujuan penting lain dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki dalam masyarakat. Dalam pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya mempelajari materi saja, namun juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok selama kegiatan.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* memiliki tujuan-tujuan tertentu, di antaranya meningkatkan hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial.

c. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik model pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1. Menurut Slavin dalam Isjoni mengemukakan beberapa karakteristik model pembelajaran kooperatif, yaitu: penghargaan kelompok, penghargaan kelompok diperoleh kelompok dalam mencapai skor dalam kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, membantu, dan saling peduli.
2. Pertanggungjawaban individu, menitikberatkan pada semua aktivitas anggota kelompok secara individu yang menjadikan setiap anggota siap menghadapi tes dan tugas secara mandiri.
3. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan, semua siswa baik siswa berprestasi rendah, sedang atau tinggi memperoleh kesempatan yang sama untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2013), ada empat karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Pembelajaran secara tim pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Didasarkan pada manajemen kooperatif. Sebagaimana fungsi manajemen pada umumnya, yaitu fungsi perencanaan, organisasi, pelaksanaan dan kontrol, demikian juga dalam pembelajaran kooperatif. Fungsi perencanaan menunjukkan perencanaan yang matang agar pembelajaran berjalan efektif. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antara setiap anggota kelompok, oleh karena itu perlu diatur pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui atau non tes.

3. Kemampuan untuk bekerja sama prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu.
4. Keterampilan bekerja sama. Kemauan untuk bekerja sama kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama.

d. Tipe-tipe Pembelajaran kooperatif

Ada beberapa jenis tipe pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif, meskipun pada hakikatnya prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif tidak berubah. Tipe -tipe tersebut adalah

1. *Student Teams Achievement Division* (STAD)
2. Jigsaw
3. Investigasi kelompok (*group investigation*)
4. *Make A Match* (Membuat Pasangan)
5. *Team Games Tournament* (TGT)

2.1.4. Make A Match

a. Pengertian Make A Match

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Menurut Oktaviana dkk (2023:24) Model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang setiap siswa mendapatkan sebuah kartu bisa kartu soal dan kartu jawaban selanjutnya setiap siswa mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dipegang oleh siswa. Sumarni (2021:40) mengatakan model *Make A Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu.

Model pembelajaran *Make A Match* ini cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran berlangsung siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain. Suasana belajar dikelas juga dapat diciptakan sebagai suasana permainan, dimana terdapat kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran serta adanya penghargaan (*reward*), yang membuat siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak hanya pasif mendengarkan guru menerangkan saja tetapi siswa akan lebih aktif karena terdapat penghargaan (*reward*) yang akan diberikan oleh guru untuk kriteria siswa yang telah ditentukan sebelumnya.

Pembelajaran *Make A Match* bertujuan untuk menumbuh kembangkan sikap bertanggung jawab, saling menghormati, dan juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dapat menyelesaikan suatu masalah. Pembelajaran ini juga menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan guru sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator dan juga pengamat. Suasana saat pembelajaran selain menyenangkan juga diusahakan bersifat demokratis, di mana siswa diberi kebebasan untuk menyampaikan pendapatnya ataupun bertanya jika ada yang belum mengerti.

b. Langkah-Langkah Penerapan *Make A Match*

Menurut Muktar Dalam Aprido (2024:20-21) adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* antara lain:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu pertanyaan dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Peserta didik dibentuk menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B dan mengatur tempat duduk sehingga bisa duduk saling berhadapan.
3. Guru membagi kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban pada kelompok B.

4. Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka harus mencari atau mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain serta menyampaikan batasan waktu maksimum untuk mencocokkan.
5. Guru meminta semua kelompok A untuk pasangan dari kelompok B, jika sudah menemukan pasangan masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat pasangan yang telah berhasil mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban dengan media *Couple Card* pada kertas yang disiapkan.
6. Jika waktu sudah habis, mereka diberi tahu bahwa waktu sudah habis. Peserta didik yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul sendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi dan peserta didik yang lainnya memperhatikan dan memberi respon apakah jawaban sesuai atau tidak.
8. Guru memberikan penjelasan tentang kebenaran atau kecocokan pertanyaan dan jawaban pada kartu yang telah dipresentasikan peserta didik.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Make A Match*

Menurut Muktar Dalam Aprido (2024:21-22) Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif model *Make A Match* adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik tidak jenuh dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran disertai dengan permainan
2. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
3. Mengajak peserta didik belajar sambil bermain dengan kartu yang disediakan guru dan mencocokkan pasangan.
4. Membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.
5. Penggunaan model lebih efektif dan efisien.
6. Meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

Menurut Muktar Dalam Aprido (2024:22) Adapun kekurangan pembelajaran kooperatif model *Make A Match* adalah sebagai berikut.

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Kelas menjadi gaduh bila guru tidak aktif dalam proses pembelajaran.

3. Peserta didik sulit dikondisikan.
4. Guru kesulitan mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai materi.
5. Membutuhkan biaya untuk membeli kertas dalam membuat kartu dan diperlukan kreatifitas yang cukup dalam mendesain pertanyaan dan jawaban.

Cara mengatasi kekurangan dalam model pembelajaran *Make A Match* guru dapat mengambil beberapa langkah strategis. Dalam hal persiapan kartu, guru bisa menggunakan teknologi dan alat desain grafis untuk membuat kartu yang menarik dan bervariasi. Untuk mengatur ritme pembelajaran, guru perlu menetapkan batas waktu, memberikan intruksi yang jelas, dan menggunakan alat bantu seperti *timer* agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dapat dilakukan dengan memberikan pengantar tujuan pembelajaran dan refleksi setelah permainan, serta mengaitkan materi dengan contoh nyata.

2.1.5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Hasan (2021:185) adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi, yaitu guru, kepada penerima informasi atau siswa dan bertujuan agar mendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan masuk akal. Terdapat lima komponen yang terkait dengan media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat yang merangsang motivasi siswa untuk belajar. Keempat, sebagai alat yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang utuh dan bermakna. Kelima, komponen ini bekerja sama dengan baik, yang mempengaruhi keberhasilan hasil belajar dalam tujuan yang diharapkan.

Menurut Nurfadillah (2021:162), media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau

keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar Ahmad Zaki dan Diyan Yusr (2020:809). Media pembelajaran sangat membantu guru serta dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan kegembiraan serta ketertarikan siswa dalam belajar sehingga siswa tidak bosan saat belajar Trisnawati et al.,(2020). Media pembelajaran berperan sebagai sarana atau alat bantu penyalur yang digunakan oleh guru dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik Suryani,(2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dan dapat membantu mengantarkan pesan selama proses pembelajaran berlangsung untuk menambah informasi baru pada diri siswa dan dapat merangsang perhatian, pikiran serta perasaan sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tergantung pada perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran di kelas dan kegiatan evaluasi terhadap siswa. Tugas guru bukan hanya (*Teacher Centered*), tapi lebih mengutamakan membelajarkan siswa (*Children Centered*). Selama proses pembelajaran juga membutuhkan komunikasi yang baik antara guru dan siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut guru membutuhkan media pembelajaran yang menunjang agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media yang dikenal dan digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat dikelompokkan menurut sifat dan karakteristik bahannya. Ada berbagai bentuk media pendidikan yang dapat diklasifikasikan oleh Amir Hamzah Sulaiman (2021:45) secara garis besar.

1. Alat audio, yaitu alat yang dapat menghasilkan suara, seperti kaset, tape recorder dan radio.

2. Media Visual, yaitu media yang mampu menghadirkan bentuk dan wujud. Media visual terbagi menjadi dua.
 - a. Media visual dua dimensi, terdiri dari media visual dua dimensi dengan permukaan buram (gambar, lembaran, kertas, kartu, *stick figure*, wayang beber, bagan, poster, foto dll) dan media visual dua dimensi dengan permukaan transparan (*slide*, *strip film*, dan *proyektor overhead*)
 - b. Lingkungan visual tiga dimensi, yaitu media yang mirip dengan model dan objek.
 - c. Media Audio Visual
Media Audio Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat dalam dunia pendidikan. Berikut manfaat penggunaan media pembelajaran Shoffa et al (2021).

1. Mempermudah pemahaman
Media pembelajaran membantu siswa memahami apa yang dipelajarinya secara lebih visual dan konkrit.
2. Meningkatkan retensi informasi
gambar, video dan elemen visual lainnya membantu siswa menyimpan informasi lebih lama.
3. Meningkatkan keterlibatan siswa
Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
4. Menggugah minat belajar
Media yang menarik memotivasi siswa agar lebih semangat belajar.
5. Menghemat waktu
Media pembelajaran dapat menjelaskan konsep secara cepat, menghemat waktu yang dapat digunakan untuk materi lain.

2.1.6. Media Couple Card

a. Defenisi Couple Card

Media kartu adalah media yang diklasifikasikan sebagai media dua dimensi. Menurut Budiarsa 2019 dalam Arrayani dan Istianah, (2023:726) kartu pasangan adalah salah satu jenis media pembelajaran di mana dua kartu yang identik digabungkan untuk membantu peserta didik dalam belajar dengan cara menyusun kartu-kartu yang ada sesuai dengan sifat dan tema tertentu. Karena disajikan sebagai permainan yang menyenangkan, peserta didik akan merasa tenang dan tidak terbebani saat menjawab pertanyaan. Media kartu berpasangan ini didasarkan pada kartu di mana siswa akan mencocokkan pertanyaan yang terkait dengan materi sesuai dengan warna pada kartu. Melalui kartu pasangan, siswa dapat terlibat sepenuhnya, meningkatkan kegiatan belajar mereka dan membuat proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan mampu menjawab kebutuhan dan masalah yang ada terkait dengan pembelajaran aktif, penelitian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan media *Couple Card* untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa disekolah dasar.

Media *Couple Card* menampilkan gambar, garis, serta simbol. Selain itu, Media couple card sebagai sarana pembelajaran juga memuat unsur materi pendidikan berupa gambar, keterangan, tanya jawab atau jawaban atas pertanyaan tergantung materi yang disampaikan Putri dan Ferazona (2024: 376).

b. Kelebihan dan Kekurangan Couple Card

Dalam Mubarok (2023) Media couple card memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

a. Kelebihan media Couple Card

1. Kemampuan untuk menggali sifat-sifat afektif peserta didik
2. Mengurangi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran
3. Mendorong peserta didik untuk mencari teman (pasangan) sambil mereka belajar tentang konsep atau materi secara interaktif, menyenangkan serta efektif.

b. Kekurangan media *Couple Card*

Waktu yang diberikan harus dibatasi untuk mencegah peserta didik bermain terlalu banyak selama proses belajar mengajar.

c. Implementasi Dalam Pembelajaran

Dalam implementasinya, media *Couple Card* memiliki komponen pokok serta permainan sebagai komponen hiburan. Proses pembelajaran dengan menggunakan media *Couple Card* yakni peserta didik diajak melakukan suatu permainan sederhana supaya tidak jenuh sehingga kegiatan belajar akan menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi mereka karena media pembelajaran adalah salah satu fasilitas yang tersedia pada proses pembelajaran.

2.1.7. Hakikat Pembelajaran IPAS di sekolah Dasar

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

IPAS merupakan mata pelajaran yang dianggap sebagai inovasi baru, tetapi memiliki kemiripan dengan mata pelajaran dalam kurikulum sebelumnya. Mata pelajaran IPAS merupakan aplikasi praktis dari pembelajaran terpadu yang mencakup dua aspek pemahaman ilmiah yang secara mendasar berbeda. Meskipun demikian, ketika keduanya digabungkan keduanya dapat membentuk satu kesatuan utuh yang saling terkait. Pengertian IPAS juga tertuang dalam keputusan KBSKAP Kemedikbudristek No.033/H/KR/2022 yang menyebutkan bahwa ilmu pengetahuan yang mengkaji interaksi benda mati dengan makhluk hidup di alam semesta, serta eksistensi manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini terlihat jelas bahwa disiplin ilmu IPA dan IPS telah digabung dalam kurikulum mandiri, terbukti dengan singkatan IPAS.

Pembelajaran IPAS disekolah dasar berfokus pada pemberian pengalaman langsung guna mengembangkan kompetensi dalam menjelajahi dan memahami lingkungan secara ilmiah. Menurut Kusumawati (2022:2) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah kumpulan informasi mengenai objek dan fenomena alam yang dihasilkan melalui pemikiran dan penelitian para ilmuwan yang dilakukan dengan

keterampilan eksperimen. Kusuma juga menambahkan IPAS berdasarkan karakteristiknya, berkaitan dengan upaya untuk memahami alam secara sistematis. Dengan demikian IPAS tidak hanya sebatas penguasaan informasi berupa fakta, konsep, atau prinsip tetapi juga melibatkan proses penemuan. “proses ini mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, bertindak dan bersikap ilmiah, serta mengomunikasikan hasilnya sebagai bagian penting dari keterampilan hidup Darmayanti, dkk (2022:45).

2.1.8 Indonesiaku Kaya Raya

Menurut Amalia Fitri Ghaniem, dkk (2021:184) Indonesia selain memiliki sumber daya alam hayati, negara kita juga memiliki sumber daya alam nonhayati. Bisa juga disebut sumber daya alam abiotik, yaitu sumber daya alam berupa benda-benda mati, seperti tanah, air, dan barang tambang. Minyak bumi, gas alam, besi, emas, perak, dan timah merupakan sebagian dari barang tambang yang menjadi kekayaan Indonesia. Barang tambang ini bisa diolah dan menjadi bahan-bahan dasar untuk membuat berbagai macam produk.

Dampak Pengambilan Sumber Daya dan Upaya Pelestarian

Kelestarian sumber daya alam akan terancam jika manusia tidak memanfaatkannya dengan bijak. Berikut ini dampak dari pengambilan sumber daya alam dan upaya pelestariannya.

1. Banyaknya hutan gundul



Gambar 2.1 Hutan Gundul

Sumber: [Freepik.com/chokchaipoomichaiya](https://www.freepik.com/chokchaipoomichaiya)

Hutan gundul disebabkan adanya penerbangan secara besar-besaran, misalnya untuk keperluan lahan perkebunan atau keperluan pembangunan. Akibatnya, daerah resapan air hujan berkurang sehingga bisa menyebabkan:

a. Banjir

Akar tumbuhan bisa menyerap air hujan yang meluap. Jika hutan telah gundul, air hujan tidak terserap dan mengalir berbagai tempat dapat mengakibatkan banjir.

b. Tanah longsor

Dihutan yang gundul, air hujan langsung jatuh ke atas tanpa pepohon terlebih dahulu. Air tersebut jika tidak terserap oleh akar pohon. Tanah yang terkena hujan terus-menerus bisa rusak sehingga menyebabkan tanah longsor.

c. Kekeringan

Saat jumlah pohon hanya sedikit, air yang diserap pun hanya sedikit. Hal ini menyebabkan air tanah menjadi sedikit. Kondisi ini bisa menimbulkan bencana kekeringan dimusim kemarau.

Upaya pelestarian dapat dilakukan dengan cara reboisasi (penanaman kembali hutan yang gundul), meningkatkan pengawasan oleh polisi hutan, dan penegakkan hukum secara tegas bagi pelanggar undang-undang kehutanan.

2. Rusaknya hutan bakau



Gambar 2 2 Hutan Bakau

Sumber: [Freepik.com/puripatt](https://www.freepik.com/puripatt)

Fungsi hutan bakau ditepi pantai antara lain untuk menahan gelombang air laut, tempat hidup berbagai hewan dan tumbuhan, serta menjaga keanekaragaman

hayati. Saat ini, hutan bakau ditepi pantai banyak dirusak dan ditebang untuk keperluan pembangunan.

Jika hal ini dibiarkan terus menerus, akan terjadi pengikisan pantai yang bisa menyebabkan longsor, erosi pantai, bahkan banjir. Upaya pelestariannya, yaitu reboisasi hutan bakau serta membersihkan hutan bakau dari sampah dan limbah.

3. Lingkungan yang rusak akibat pertambangan

Kegiatan pertambangan merupakan usaha pengambilan sumber daya alam yang biasanya berada di dalam perut bumi. Beberapa dampak yang ditimbulkan dari kegiatan ini, yaitu:

- a. Kerusakan hutan di daerah tambang
- b. Pencemaran udara akibat debu dan asap.
- c. Pencemaran air dan tanah akibat limbah buangan tambang.

Upaya pelestariannya, yaitu pengolahan limbah tambang dengan baik dan perbaikan lingkungan setelah kegiatan pertambangan selesai.

4. Terancamnya populasi jenis hewan dan tumbuhan

Pemanfaatan flora dan fauna yang tidak diikuti pelestariannya akan berakibat pada punahnya jenis hewan dan tumbuhan tertentu, misalnya:

- a. Ikan hiu banyak diburu untuk dimanfaatkan siripnya sebagai bahan makanan yang bernilai tinggi.
- b. Orang utan merupakan hewan asli Indonesia. Saat ini, orang utan terancam punah. Hutan tempat tinggal hewan ini berkurang karena banyak dijadikan lahan perkebunan atau karena terjadi kebakaran hutan.
- c. Tanaman cendana hampir punah karena dimanfaatkan terus-menerus namun pelestariannya mudah sehingga jumlahnya semakin berkurang.

Upaya pelestarian yang bisa dilakukan di antaranya menjaga habitat para hewan, menghentikan perburuan liar dengan membuat peraturan yang ketat dan

tegas serta adanya upaya penanaman kembali atau budidaya bagi tumbuhan hewan yang diperjualbelikan.

2.2. Kerangka Berpikir

Berdasarkan teoritis yang telah diuraikan, kerangka berpikir dalam penelitian ini dibangun untuk menjelaskan hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Couple Card* dengan peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Awalnya, kondisi pembelajaran IPAS di kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani masih bersifat cenderung berpusat pada guru (*Teacher-Centered*) dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami materi IPAS yang abstrak, sehingga hasil belajar mereka rendah, dengan hanya angka 40% siswa yang mencapai ketuntasan KKTP.

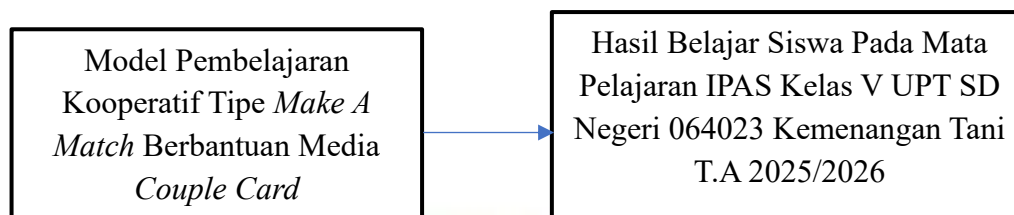
Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini diperlukan inovasi dalam penerapan model pembelajaran yang menekankan pada kerja sama, keaktifan dan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Salah satu model yang diyakini mampu menjawab tantangan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang dipadukan dengan media *Couple Card*.

Dalam model pembelajaran *Make A Match*, siswa diberikan kesempatan untuk belajar sambil bermain. Ketika kegiatan mencari pasangan siswa tidak hanya mencari jawaban ataupun soal dari kartu yang dipegangnya, tetapi disini juga siswa akan berpacu dengan waktu yang telah ditentukan. Dengan model pembelajaran *Make A Match* siswa merasakan seperti sedang bermain *game*, sehingga diharapkan siswa dapat mencerna materi dengan lebih baik, keterbukaan siswa dalam menangkap materi dapat terlihat, dan juga antara siswa satu dengan siswa lainnya saling berbagi ilmu yang diperolehnya. Dengan ini, aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Make A Match*. Setelah diberikan perlakuan selanjutnya diberikan *posttest*. Pada variabel aktivitas belajar, data diperoleh selama proses

pembelajaran sesuai aktivitas siswa dalam kelas untuk kemudian dibandingkan perbedaannya.

Berikut adalah alur penelitian yang peneliti rancang sebagai kerangka berpikir dalam melakukan penelitian eksperimen.



Gambar 2 3 Bagan Kerangka Berpikir

2.3. Defenisi Oprasional

Pada bagian ini akan dijelaskan defenisi oprasional terkait kerangka teoritis yang sudah dipaparkan

1. Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berkelompok yang disusun sedemikian rupa dan terorganisir melalui proses kerja sama dan saling membantu dalam mencapai tujuan bersama.
2. 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.
3. Media adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima.
4. Media *Couple Card* adalah salah satu media pembelajaran berbentuk kartu berpasangan yang dirancang untuk membantu proses belajar mengajar.
5. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh dari hasil *posttest*.
6. Pelajaran IPAS adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dan kejadian yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat.

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan gabungan dari kata” hipo” yang artinya di bawah, dan “tesis” yang artinya kebenaran. Secara keseluruhan hipotesis berarti di bawah kebenaran (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti. Arikunto (2000). Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus di uji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin kita pelajari.

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka maupun kerangka berpikir, maka diajukan hipotesis penelitian yaitu adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.