

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

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

###### **a. Definisi Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen dari kegiatan pembelajaran, dimana dari model pembelajaran ini guru dapat memahami bagaimana bentuk pembelajaran yang akan dilaksanakan. Rusman (Wijanarko, 2017) model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan, artinya para guru diperbolehkan memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Joyce & weil (Rusman, 2017: 244) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merencanakan bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lainnya. Darmadi (2017: 42) menyatakan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pendekatan pembelajaran dikelas.

Winaputra (Tayeb, 2017) menyatakan bahwa model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk

mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pola atau rencana pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran membantu guru dalam mendesain materi pembelajaran yang telah tergambar dari awal sampai akhir agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

## **2. Model Pembelajaran Kooperatif**

### **a. Definisi Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Model ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan intelektual, sosial, dan menumbuhkan sikap toleransi terhadap perbedaan pendapat.

Slavin (Fachurrohman, 2015: 45) menyatakan bahwa “*cooperative learning refer to a varaiaty of teaching methods in which students work in small groups to help on another learn academic content*”.

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana upaya-upaya berorientasi pada tujuan tiap individu menyumbang pencapaian tujuan individu lain guna mencapai tujuan bersama.

Menurut Bern dkk (Umami, 2016) menyatakan bahwa cooperative learning (pembelajaran kooperatif) merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan di dorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain (Mulyana, 2016)

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari dua sampai empat orang. Model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan intelektual, sosial, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab serta sikap toleransi terhadap perbedaan pendapat.

#### **b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif**

Ada beberapa macam karakteristik pembelajaran kooperatif menurut Rusman (Wardah, 2020) yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran Secara Tim

- 2) Didasarkan Pada Manajemen Kooperatif
- 3) Kemauan Untuk Bekerja Sama
- 4) Keterampilan Bekerja Sama

Kemudian terdapat tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan oleh Salvin (Nani, 2016), yaitu:

- 1) Penghargaan Kelompok.
- 2) Pertanggung Jawab Individu.
- 3) Kesempatan Yang Sama Untuk Mencapai Kesuksesan.

Karakteristik model pembelajaran kooperatif menurut Anita Lie (Abdullah, 2017) memiliki model pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) Siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah atau pengelompokkan secara heterogen.
- 3) Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.
- 4) Keuntungan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik, yaitu: Pembelajaran secara berkelompok, keterampilan bekerja sama, dan kesempatan yang sama untuk mencapai kesuksesan.

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

#### **a. Definisi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

*Make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) menyatakan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran dimana siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Menurut Suryatno (Aliputri, 2018) mengungkapkan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.

Menurut Mikran dkk (Rina, 2017) bahwa model *make a match* merupakan metode yang menciptakan suasana menyenangkan siswa mencari kartu-kartu dan memasangkannya bersama teman. Menurut Renda,dkk (Fauhah, 2021) model *make a match* adalah model yang menekankan siswa untuk bekerjasama antar siswa lain dan dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran melalui diskusi yang mengajak siswa mencari jawaban atas suatu pertanyaan melalui permainan kartu berpasangan dengan batas waktu yang ditentukan dengan suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran tipe *make a match* ini melatih siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan kedisiplinan siswa terhadap waktu.

**b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Fathurrohman, 2015: 87-88 seperti berikut ini:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat kan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama.
- 7) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 8) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.

- 9) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Menurut Huda (Tisnah, 2017) langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, yaitu:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi kedalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- 3) Guru membagi kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru perlu juga menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada siswa.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.

Kurniasih (2015: 56) menyatakan beberapa langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan “kepercayaan pada Tuhan” akan berpasangan dengan kartu yang bertuliskan soal “Pancasila.”
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama.
- 7) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 8) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang dikocok.
- 9) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.



Berdasarkan langkah-langkah di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model kooperatif tipe *make a match* peneliti merujuk pada pendapat Huda. Langkah-langkah yang dikemukakan Huda lebih jelas dalam menguraikan tahap demi tahapannya, yaitu diawali dengan tahap persiapan yaitu menyiapkan kartu, pembagian kartu pertanyaan atau jawaban, mencari dan menemukan pasangan, dan menyimpulkan.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match***

Menurut Huda (2017: 251-252) suatu model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan aktifitas belajar anak, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian anak untuk tampil presentasi.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan anak menghargai waktu untuk belajar.

Sedangkan kekurangan model ini adalah:

- 1) Jika tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang
- 2) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.

- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan.
- 5) Penggunaan metode secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Menurut Kurniasih (Fauhah, 2021) model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan model ini, yaitu:: membuat suasana aktif, menyenangkan, meningkatkan hasil belajar, dan munculnya gotong royong antar siswa.

Sedangkan kelemahannya, yaitu:

- a) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
- b) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- c) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
- d) Pada kelas dengan murid yang banyak (>30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
- e) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri dan kanannya.

Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran *Make a Match* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Isjoni (Juliana, 2018) kelebihan model *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik pembelajaran dalam suasana menyenangkan.
- 2) Model pembelajaran *Make a Match* dapat digunakan pada semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.
- 3) Dapat melibatkan siswa secara aktif supaya dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
- 4) Melatih siswa untuk bekerja sama dengan siswa yang lain.

Kelebihan Model Pembelajaran *make a match* menurut Lie (Supriatin, 2017) adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar murid, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Ada unsur permainan, sehingga tipe ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari.
- 4) Dapat meningkatkan motivasi belajar murid.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan murid menghargai waktu.

Sedangkan kekurangan model *make a match*, yaitu: banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor, lebih sedikit ide yang muncul.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, partisipasi dan ketepatan dalam mencari pasangan, melatih kerja sama yang baik, dan meningkatkan

kedisiplinan siswa terhadap waktu. Namun, kelemahan model ini yaitu jika digunakan secara terus menerus dan tidak dipersiapkan dengan baik maka akan menimbulkan kebosanan, untuk itu guru harus berupaya memaksimalkan pembelajaran agar tidak terjadi kesenjangan di dalam kelas.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Belajar**

Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Belajar dapat mengembangkan potensi-potensi yang dibawanya sejak lahir. Menurut Gredler (Gasong, 2018: 12) belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap.

Menurut E.R. Hilgard (1962) dalam (Susanto, 2016: 3) belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Menurut Fachurrohman (2017: 1) belajar merupakan pekerjaan yang biasa dilakukan oleh manusia pada umumnya ketika manusia ingin bisa melakukan sesuatu tertentu.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada mulanya seorang anak tidak dibekali dengan potensi fitrah, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak beubahtingkah laku dan pemahamannya semakin

betambah (Dasopang, 2017). Sedangkan menurut Nursalim (2018: 6) belajar dapat dimaknai sebagai proses terjadinya perubahan potensi dan tingkah laku siswa yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman, baik berkaitan dengan aspek intelektual, aspek emosional, maupun aspek motorik.

*Learning essentially constitutes a set of structured activities and interactions engaging teachers, learners, and surrounding environment (as the learning resource) in search of reaching out the goals” (Baiduri, 2017).*

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak. proses perubahan yang terjadi di dalam kehidupan manusia melalui latihan dan pengalaman yang bisa merubah kecakapan, keterampilan, dan sikap.

#### **b. Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah suatu hal yang sangat penting untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang. Susanto (2016: 5) berpendapat hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk

perubahan perilaku yang relatif menetap.

*Learning outcomes is core to steering and propelling the growth of higher-order human capital. Clarifying what people have learned is important not just for students but also for employers, professions, and broader socioeconomic prosperity. In a host of ways, assessment plays a pivotal role in creating learning and insights into what has been achieved. This in turn spurs the need for assessment research and innovation. Assessment is increasingly the lynchpin for higher education and broader success (Coates & Melguizo, 2017).*

Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu (Hutauruk dkk, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki dan dipahami seseorang setelah melakukan suatu proses pembelajaran dan menerima pengalaman belajarnya berupa pengetahuan, keterampilan, emosional, sikap, dan tingkah laku. Dalam indikator hasil belajar tidak dilihat secara terpisah, mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik.

Adapun tujuan pembelajaran dan hasil menurut Taksonomi Bloom terdapat tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Benyamin S. Bloom mengkonstrasikan pada domain kognitif kategori-kategori pada dimensi proses kognitif merupakan pengklafikasian proses-

proses kognitif siswa secara kompherensif kognitif yang terdapat dalam tujuan-tujuan dibidang pendidikan. Kategori-kategori ini merentang dari proses kognitif yang paling banyak dijumpai dalam tuuan-tujuan dibidang pendidikan, yaitu: mengingat, memahami, mengapliaksikan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta.

Domain afektif dikembangkan oleh Krabhwohl. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai dimensi ranah afektif, yaitu terdiri dari menerima, merespon, menilai, mengorganisasi, dan karakteristik. Domain psikomotor dikembangkan oleh Simpron. Ranah psikomotor bertujuan menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan saraf, manipulasi objek, dan koordinasi saraf. Aspek yang dinilai pada ranah psikomotor meliputi jenjang: meniru, manipulasi, pengalamiahan, dan artikulasi.

**Tabel 2.1 Indikator-Indikator Hasil Belajar**

| No | Jenis Hasil   | Indikator Hasil Belajar  |
|----|---|--|
| 1. | Ranah Kognitif<br><br>a. Pengetahuan<br><br>b. Pemahaman<br><br>c. Penerapan<br><br>d. Analisis<br><br>e. Sintesis<br><br>f. Evaluasi | ✓ Dapat menjelaskan<br><br>✓ Dapatmendefinisikan dengan sendiri<br><br>✓ Dapat memberikan contoh<br><br>✓ Dapat menggunakan secara tepat |

|    |  |  |
|----|--|--|
|    |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dapat menguraikan</li> <li>✓ Dapat mengklasifikasikan/memilah-milah</li> </ul>  |
| 2. | <p>Ranah Afketif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sikap menerima</li> <li>b. Memberi respon</li> <li>c. Nilai</li> <li>d. Organisasi</li> <li>e. Karakterisasi</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mengingkari</li> <li>✓ Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari</li> </ul>  |
| 3. | <p>Ranah Psikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Keterampilan bergerak dan bertindak</li> <li>b. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal</li> </ul>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mengkoordinasi gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya</li> <li>✓ Mengucapkan</li> <li>✓ Membuat mimik dan gerakan jasmani</li> </ul> |

Sumber: (Anifah, 2017: 100-102)

Berdasarkan ketiga ranah, peneliti memfokuskan pada ranah kognitif, karena pada ranah kognitif peneliti bisa mengukur keberhasilan siswa dalam hal hasil belajarnya tercapai dan tidaknya proses pembelajaran berlangsung.



## **5. Pembelajaran Tematik**

### **a. Definisi Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pelajaran dan menyajikannya kedalam sebuah tema atau topik. Menurut Majid (Sari, 2018) bahwa suatu pembelajaran tematik terpadu memungkinkan siswa baik secara individu ataupun kelompok untuk menggali serta menemukan konsep holistik, otentik, dan bermakna.

Menurut Akbar,dkk (2016: 17) pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema dengan proses pembelajaran yang bermakna disesuaikan dengan perkembangan siswa. Pembelajaran yang dilaksanakan berkaitan dengan pengalaman dan lingkungan siswa. Menurut Mamat SB, dkk (Prastowo, 2019: 3) memaknai bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema.

Beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap, serta pemikiran dalam sebuah materi pelajaran menggunakan tema. Melalui pembelajaran tematik, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung,

sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Ada beberapa karakteristik pembelajaran tematik yang harus diperhatikan oleh guru, antara lain:

- 1) Berpusat pada siswa.
- 2) Pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas.
- 3) Mengembangkan keterampilan siswa.
- 4) Menggunakan prinsip bermain sambil belajar.
- 5) Mengembangkan komunikasi siswa.
- 6) Meyajikan pembelajaran sesuai tema.
- 7) Menyajikan pembelajaran dengan memadukan berbagai mata pelajaran (Prastowo, 2019: 100-109)

Karakteristik pembelajaran tematik yang dijelaskan Depdiknas, 2006 (Trianto, 2013: 162-164), yaitu sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa.
- 2) Memberikan pengalaman langsung.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- 5) Bersifat fleksibel.
- 6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Beberapa karakteristik pembelajaran tematik menurut Frasandy & Suheli (Gandasari, 2019) yang menjadi pembeda dengan pembelajaran yang

lain adalah sebagaimana berikut:

- 1) Berpusat pada siswa. Maksudnya, pembelajaran berpusat pada siswa, hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan posisi guru sebagai fasilitator.
- 2) Memberikan pengalaman langsung pada siswa (direct experiences); dengan pengalaman langsung, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan antara mata pelajaran tidak begitu nyata dan jelas maksudnya, fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
- 4) Menyajikan suatu konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan hal ini siswa diharapkan mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh serta untuk membantu permasalahan siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Fleksibel atau luwes, artinya bahan ajar dalam satu mata pelajaran dapat dikaitkan dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan dapat dikaitkan dengan lingkungan tempat sekolah dan siswa berada.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, sebab siswa diberikan kesempatan untuk mengoptimalkan potensinya sesuai dengan keinginannya.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan (Fatima, 2018).

Berdasarkan uraian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik, yaitu berpusat pada siswa, pemisahan antara mata pelajaran tidak begitu jelas, memberikan pengalaman langsung, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, bersifat fleksibel, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik**

Menurut Rusman (2015: 92) beberapa kelebihan pembelajaran tematik, diantaranya:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar siswa akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak.
- 2) Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.
- 3) Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi siswa sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama.
- 4) Pembelajaran terpadu menumbuhkembangkan keterampilan berpikir dan sosial anak.

Rusman (2015: 94) mengidentifikasi beberapa kelemahan pembelajaran tematik, diantaranya: Aspek guru, guru harus berwawasan luas, memiliki integritas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi dan berani mengemas dan mengembangkan materi.

- 1) Aspek siswa, pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar siswa yang relative baik, baik dalam kemampuan akademik maupun

kreatifitasnya, karena model pembelajaran tematik menekankan pada kemampuan analitis, kemampuan asosiatif, kemampuan eksplorasi dan elaborative.

- 2) Aspek sarana dan sumber pembelajaran, pembelajaran tematik memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet.
- 3) Aspek kurikulum, kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman siswa, bukan pada pencapaian target penyampaian materi.
- 4) Aspek penilaian, pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh.
- 5) Aspek suasana pembelajaran, pembelajaran terpadu cenderung mengutamakan salah satu bidang kajian dan tenggelamnya bidang kajian lain, tergantung pada latar belakang pendidikan gurunya.

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik yang dijelaskan Majid (Susanti, 2016) bahwa kelebihan dari tematik adalah:

- 1) Pengalaman belajar siswa sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.
- 2) Kegiatan pembelajaran yang dipilih sesuai dengan karakteristik siswa.
- 3) Kegiatan belajar lebih bermakna dan lebih lama bertahan diingat siswa.
- 4) Dapat menumbuhkembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial siswa.

- 5) Dalam proses pembelajaran menyajikan permasalahan-permasalahan yang dekat dengan kehidupan siswa.
- 6) Meningkatkan kerjasama antar siswa.

Sedangkan kelemahan pembelajaran tematik antara lain:

- 1) Aspek guru, kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam menyusun pembelajaran. Guru harus pandai memilih materi dari berbagai mata pelajaran untuk dikaitkan dalam satu tema, selanjutnya guru merancang pembelajaran dan mengembangkan materi yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- 2) Aspek siswa, kemampuan akademik dan kreativitas siswa dituntut selama proses pembelajaran yang meliputi kemampuan analitis, kemampuan asosiatif, serta kemampuan eksploratif dan elaboratif.
- 3) Aspek sarana dan sumber pelajaran, pembelajaran membutuhkan bahan bacaan dan sumber informasi yang banyak dan bervariasi.
- 4) Aspek kurikulum yang luwes, guru diberi kewenangan untuk mengembangkan materi secara aktual dan kontekstual.
- 5) Aspek penilaian, pembelajaran tematik menggunakan penilaian yang menyeluruh sehingga guru perlu menyediakan teknik dan instrumen penilaian yang lengkap.

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1996) dalam (Trianto, 2013: 159) pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya menyatakan kelebihan yang dimaksud, yaitu:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangannya.
- 2) Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
- 3) Kegiatan belajar bermakna bagi anak, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
- 4) Keterampilan berpikir anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.
- 5) Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai lingkungan anak.
- 6) Keterampilan sosial anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.

Sedangkan kekurangan dari pembelajaran tematik, yaitu:

- 1) Guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi.
- 2) Tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Berdasarkan uraian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menyenangkan, dapat menumbuhkan keterampilan berpikir dan sosial, dan pengalaman belajar siswa sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa. Sedangkan kekurangan pembelajaran tematik adalah guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi, kemampuan akademik dan kreativitas siswa dituntut selama proses pembelajaran, pembelajaran membutuhkan bahan bacaan dan

sumber informasi yang banyak dan bervariasi.

## **6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

### **a. Definisi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Mata pelajaran IPS disebutkan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs. Mata pelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan agar menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Susanto (2016: 6) Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Ginanjar dalam (Buana, 2020) adalah sebuah mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk mendidik siswa menjadi masyarakat yang baik, yaitu masyarakat yang mampu untuk hidup secara demokratis, bergaul dan dapat berinteraksi dengan orang lain secara positif.

Menurut Ahmadi (1991) dalam (Nasution, 2018: 6) IPS merupakan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekolah atau bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat. ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu



mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Wahidmurni, 2017: 17).

Berdasarkan uraian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang berbagai fakta, konsep, dan generalisasi sosial yang ada di masyarakat. Selain itu, IPS juga mempelajari hubungan manusia yang menyangkut tingkah laku manusia didalam kehidupan bermasyarakat.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Setiap pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya tujuan pembelajaran dapat dijadikan sebagai arah untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses belajar mengajar. Tujuan pembelajaran IPS, secara umum dikemukakan oleh Fenton (Nasution 2018: ) adalah mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa.

Tujuan IPS menurut Sumaatmadja (1984) dalam (Siska, 2016: 10) adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan

terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Tujuan IPS adalah membantu siswa sebagai warga negara dalam membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan publik/umum dari masyarakat demokratis dan budaya yang beragam di dunia yang saling tergantung (Wahidmurni, 2017: 18).

Menurut Nursid (Surahman, 2017) bahwa pembelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan membekali siswa agar dapat mengembangkan kemampuan diri terhadap masalah sosial yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat diterapkan di dalam kehidupannya. Dalam pembelajaran IPS diharapkan guru dapat mendidik dan memberi bekal kepada siswa dengan pengetahuan dan keterampilan agar dapat bermanfaat bagi kehidupannya.

## 7. Pembelajaran Luring

### a. Definisi Pembelajaran Luring

Pembelajaran yang dilaksanakan pada sekolah dasar menggunakan pembelajaran luring/luar jaringan. Menurut Isman (Aji, 2020) menyatakan pembelajaran luring merupakan pembelajaran yang dilakukan di luar tatap muka oleh guru dan siswa, namun dilakukan secara *offline* yang berarti guru memberikan materi berupa tugas *hardcopy* kepada siswa kemudian dilaksanakan di luar sekolah.

Pembelajaran luring/tatap muka adalah pembelajaran kelas yang mengandalkan pada kehadiran guru untuk mengajar siswa di kelas. Pada pembelajaran luring terjadi interaksi yang bermakna dan nyata antara siswa dengan guru yang tidak dapat digantikan atau dijumpai pada pembelajaran daring (Anggrawan, 2019).

Menurut Kemendikbud (2020) metode pembelajaran jarak jauh secara luring, warga satuan pendidikan khususnya siswa dapat memanfaatkan berbagai layanan yang disediakan oleh Kemendikbud, antara lain program belajar dari rumah melalui TVRI, radio, modul belajar mandiri dan lembar kerja, bahan ajar cetak serta alat peraga dan media belajar dari benda dan lingkungan (Sakidin, 2020).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan pembelajaran luring adalah pembelajaran yang dilakukan di luar tatap muka oleh guru dan siswa yang terjadi interaksi bermakna dan nyata, siswa dapat memanfaatkan berbagai layanan yang disediakan oleh Kemendikbud,

antara lain program belajar dari rumah.

## **B. Penelitian Relevan**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian yang relevan, antara lain:

1. Cakyamuni (2015) Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pembelajaran kooperatif tipe make a match berpengaruh positif terhadap nilai mata pelajaran IPS siswa yang diketahui dari rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu 69 lebih besar dari rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 59. Hasil pengujian hipotesis diperoleh  $t$  hitung sebesar  $12,280 > t$  tabel yaitu 2,013. Apabila dilihat dari probabilitasnya ( $\text{sig}$ )  $0,000 < 0,005$ , maka pengaruh model kooperatif tipe make a match terhadap prestasi belajar IPS sangat signifikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model make a match dapat mempengaruhi hasil belajar IPS.
2. Nita Sulistyarini (2016). Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Dengan judul. "Pengaruh Model make a match Pada Pembelajaran IPA Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gugus III Jumapolo Kabupaten Karanganyar". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model make a match berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar. Aktivitas siswa kelas eksperimen dan kelas control sama-sama mencapai kriteria baik namun dengan skor yang berbeda, yaitu 30 untuk kelas eksperimen dan 25. Untuk kelas control. Mean posttest kelas eksperimen 86,7 dan mean posttest kelas control 77,8. untuk indeks gain  $\langle g \rangle$  kelas eksperimen 0,6370 (sedang) sebesar sedangkan  $\langle g \rangle$  kelas control 0,2379 (rendah). Hasil uji  $t$  menunjukkan nilai  $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$  yaitu 0,000. Dapat disimpulkan

bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir digunakan untuk membantu peneliti dalam memusatkan penelitiannya serta untuk memahami hubungan antar variabel tertentu yang dipilih peneliti. Pada kegiatan awal penelitian ini adalah dengan melakukan observasi. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 4 Wates. Hasil observasi tersebut adalah rendahnya hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 4 Wates yang diperoleh dari data Ulangan Tengah Semester. Hasil observasi ini digunakan sebagai acuan dalam menentukan kelas eksperimen (kelompok yang diberi perlakuan) dan kelas kontrol (kelompok yang tidak diberi perlakuan) serta menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kelas eksperimen.

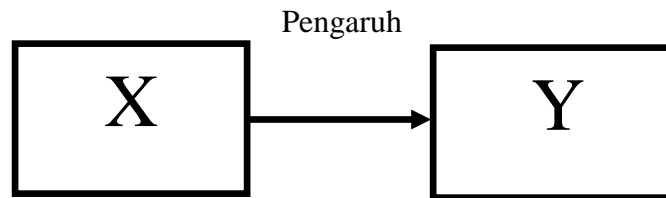
Penelitian eksperimen ini, dilaksanakan dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan tidak memberikan perlakuan pada kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hasil belajar yang diperoleh setelah diberi perlakuan kemudian diuji hipotesis untuk melihat signifikansi pengaruhnya antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga memungkinkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang diterapkan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat siswa lebih mudah menguasai dan memahami materi pelajaran karena siswa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang digunakan, yaitu teori dari Huda, karena langkah-langkah tersebut dijelaskan secara rinci tahapannya serta kegiatan yang dilaksanakan. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diharapkan akan mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini, dimulai dengan menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai kemudian pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran seperti yang biasanya dilakukan oleh guru kelas, yaitu dengan menggunakan metode ceramah.

Tujuan penelitian menggunakan model pembelajaran ini adalah membuat siswa terbiasa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga keikutsertaan secara aktif siswa dalam proses pembelajaran memungkinkan terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri 4 Wates.

Berdasarkan pokok pikiran diatas memungkinkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hubungan antara variable-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Konsep Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Y = Hasil belajar siswa

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Mengenai hubungan dua variabel atau lebih yang memerlukan pengujian untuk mengetahui apakah rumusan tersebut sudah diterima atau ditolak.

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Wates.

$H_a$  : Terdapat pengaruh signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Wates.