

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian model pembelajaran kooperatif

Model Pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengajarkan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Slavin sebagai yang dikutip oleh Isjoni mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang atau lebih secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.⁶ Istilah *cooperative* dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Menurut Johnson sebagaimana yang dikutip oleh Isjoni pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.⁷

Anita Lie sebagaimana yang dikutip oleh Isjoni mengemukakan bahwa istilah *Cooperative* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan model pembelajaran kooperatif hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok

⁶ Isjoni, *Cooperatif Learning*, (Bandung : Alfabeta, 2009). h. 15

⁷ *Ibid.* h. 17

atau suatu tim yang didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok, pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja.⁸ Hamruni, mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran di mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen dan dikelompokkan dengan tingkat kemampuan yang berbeda.⁹ Jadi model pembelajaran kooperatif dapat dirumuskan sebagai kegiatan pembelajaran kelompok yang terarah, terpadu, efektif-efisien, ke arah mencari atau mengkaji sesuatu melalui proses kerja sama secara terbuka dan tatap muka, dan setiap individu menyadari bahwa dirinya bagian dari kelompok sehingga saling membantu dalam pencapaian proses dan hasil belajar yang produktif.¹⁰

Berdasarkan uraian yang dikemukakan para ahli di atas bahwa, tentang pengertian pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok kecil atau tim yang di dalamnya terdiri dari 4-6 orang dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Dalam proses pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk bekerja sama dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, dengan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selama bekerja dalam kelompok, tugas semua anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh

⁸ *Ibid.* h. 16

⁹ Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2009). h. 160

¹⁰ Isjoni, *Opcit*, h. 19

guru, dan saling membantu dengan teman kelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

2. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Roger dan David Johnson yang dikutip oleh Anita Lie, ada lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan untuk mencapai hasil yang maksimal, yaitu:¹¹

a) Saling ketergantungan positif

Keberhasilan suatu kelompok sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka.

Ada beberapa cara membangun saling ketergantungan yang positif yaitu:

- 1) Menumbuhkan perasaan siswa bahwa dirinya berada dalam kelompok, pencapaian tujuan terjadi jika semua anggota kelompok mencapai tujuan.
- 2) Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan perolehan atau hadiah yang sama jika kelompok mereka berhasil mencapai tujuan.
- 3) Mengatur agar setiap siswa dalam kelompok hanya mendapatkan sebagian dari keseluruhan tugas kelompok. Mereka belum dapat menyelesaikan tugas sebelum mereka menyatukan perolehan tugas mereka sehingga menjadi satu kesatuan tugas yang utuh.
- 4) Setiap siswa ditugasi dengan tugas-tugas atau peran yang saling mendukung dan saling berhubungan, dalam arti saling melengkapi dan saling terkait dengan siswa lain dalam kelompok.

b) Tanggung jawab perseorangan

Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur *cooperative learning*, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Pendidik yang efektif dalam *cooperative* membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok dapat dilaksanakan.

Beberapa cara menumbuhkan pertanggung jawaban individu adalah sebagai berikut:

- 1) Kelompok belajar jangan terlalu besar. Lebih sedikit anggota kelompoknya maka lebih besar pertanggung jawaban individualnya.
- 2) Memberi tugas kepada siswa, yang dipilih secara random untuk mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas. Melakukan tes

¹¹ Anita Lie. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruangruang Kelas*, (Jakarta: Gramedia, 2007), h.29-33

terhadap setiap siswa. Mengamati setiap siswa dalam kelompok dan mencatat frekuensi individu dalam membantu kelompok.

c) Tatap muka

Dalam *cooperative* setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para siswa untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan.

Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap pekerjaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing. Kelompok belajar kooperatif dibentuk secara heterogen, dengan adanya perbedaan ini diharapkan akan menjadi modal utama dalam proses saling memperkaya antar anggota kelompok.

d) Komunikasi antar anggota

Unsur ini menghendaki agar para siswa dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi karena keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok juga merupakan proses panjang. Namun, proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

e) Evaluasi proses belajar

Guru perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu dilaksanakan setiap ada kerja kelompok, tetapi bisa dilaksanakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali siswa terlibat dalam kegiatan *cooperative*.¹²

Apabila kelima unsur di atas dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tersebut diterapkan dengan baik dalam pembelajaran maka hasil yang maksimal akan dicapai dalam proses pembelajaran yang di terapkan oleh seorang pendidik.

3. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri dari empat tahap, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penjelasan materi, tahap ini merupakan tahap penyampaian pokok-pokok materi pembelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.

¹² *Ibid.* h.31

- 2) Belajar kelompok, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- 3) Penilaian, dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan penilaian kelompok akan memberikan penilaian pada kelompoknya,
- 4) Pengakuan tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi.¹³

Dalam model pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, tetapi siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif atau keterampilan bekerja sama dalam kelompok. Keterampilan ini berfungsi untuk melancarkan hubungan-hubungan kerja sama dan penyelesaian tugas yang diberikan guru. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok, sedangkan peranan tugas dilakukan dengan membagi tugas antar anggota kelompok selama kegiatan. Sehingga kejasama dalam kelompok dapat terstruktur dengan baik.

B. Model Pembelajaran *Make a Match*

1. Pengertian model pembelajaran *make a match*

Model pembelajaran *make a match* yang dikembangkan oleh Lorna Curron (1994) sebagaimana yang dikutip dalam Isjoni menyatakan bahwa, Model ini dapat dilakukan dengan “cara siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dan bisa digunakan

¹³ Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. (Jakarta: PT, Grafindo Persada, 2011), h.212.

dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat siswa.¹⁴ Model pembelajaran *make a match* ini cukup menyenangkan dan digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi barupun tetap bisa diajarkan dengan model ini. Model pembelajaran *make a match* memotivasi belajar siswa dengan menimbulkan rasa ingin tahu siswa dengan cara menugaskan siswa untuk menemukan pasangan kartu yang dimilikinya sebelum waktu yang ditentukan diberi hadiah. Diharapkan dengan pemberian hadiah lebih memotivasi dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM (pembelajaran, aktif, inovatif, kreatif, afektif dan menyenangkan).¹⁵ Merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran baik secara individual maupun kelompok. Sehingga, dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan belajar melalui berbuat atau melakukan. Suyatno mengemukakan 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. Model pembelajaran *make a match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif.¹⁶ Fachrudin, mengemukakan bahwa tujuan dari pembelajaran *make a match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat

¹⁴ Isjoni. *Opcit*, h.77.

¹⁵ Ady Mawan, 2012, *Panduan Belajar Para Pelajar*, <http://adymawan.blogspot.com/2012/07/paikem-pembelajaran-aktif-inovatif-kreatif-efektif-dan-menyenangkan.html>. Diunduh pada tanggal 14 November 2016.

¹⁶ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka, 2009), h. 72

dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Siswa dilatih berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial.¹⁷

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa, model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran bermain kartu dalam mencari pasangan dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan belajar melalui berbuat atau melakukan dan menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

2. Langkah-langkah model pembelajaran *make a match*

Model pembelajaran *make a match* adalah tipe model pembelajaran konsep. Model pembelajaran ini mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan melalui suatu permainan kartu dalam mencari pasangan. Langkah-langkah model pembelajaran sebagai berikut:

- a. 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.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Artinya siswa yang mendapat kartu soal maka harus mencari siswa lainnya yang memegang kartu jawaban dari soal secepat mungkin dan sebaliknya.
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebetulnya batas waktu yang ditentukan di beri poin
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g. Demikian seterusnya sampai semua kartu soal dan jawaban jatuh ke semua siswa.
- h. Kesimpulan/penutup.¹⁸

Berdasarkan dari langkah-langkah model pembelajaran *make a match* diatas, dapat diuraikan sebagai berikut:

¹⁷ Bung Educations, 2012. *Metode Pembelajaran, Model Pembelajaran Make and Match*. <http://wbung.blogspot.co.id/2012/07/model-pembelajaran-make-and-match.html>. diunduh pada tanggal 20 Maret 2016.

¹⁸ Kokom Komalasari. *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), h.85

- 1) Guru menyiapkan media atau kartu yang berisi konsep/topik yang akan digunakan dalam permainan mencari kartu dan guru menyampaikan kepada siswa cara memainkan kartu ada kartu yang berupa kartu soal dan kartu jawaban.
- 2) Guru memerintahkan siswa maju ke depan untuk mengambil kartu, setiap siswa mendapatkan 1 kartu entah itu kartu soal atau kartu jawaban.
- 3) Setelah setiap siswa memegang kartu, siswa mencari pasangan dari masing-masing kartu yang dipegangnya. Disinilah terjadi interaksi antara siswa atau antara kelompok siswa untuk mendapatkan pasangan kartunya.
- 4) setelah mendapatkan pasangan kartunya siswa duduk berdampingan secara berpasang-pasangan dan berteriak “sukses” membuktikan bahwa sudah mendapat pasangannya.
- 5) Siswa yang lebih cepat mendapatkan pasangan kartunya sebelum waktu yang ditentukan akan diberi poin dengan waktu 2 menit setiap putarannya.
- 6) Guru membimbing siswa dalam mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh siswa.
- 7) Setiap pasangan mendiskusikan kartu yang dipegangnya apakah sudah cocok antara soal dan jawaban.
- 8) Kemudian setiap pasangan mempresentasikan kartu yang dipegangnya di depan kelas, dan

- 9) Di ulang kembali sampai beberapa putaran sesuai dengan waktu pembelajaran.
- 10) Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama pada akhir pembelajaran.

3. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *make a match*

Kelebihan dari model pembelajaran *make a match* yaitu:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan dan metode ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa dan menghargai waktu untuk belajar.¹⁹

Adapun kelemahan dari model pembelajaran *make a match* yaitu:

- 1) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- 2) Pada awal-awal penerapan model, 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 memberikan hukuman.
- 5) Menggunakan model *make a match* ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.²⁰

Berdasarkan kelemahan di atas cara mengantisipasinya yaitu peneliti perlu mempersiapkan strategi dengan baik dan memberikan pengarahan dengan jelas kepada siswa. sehingga penerapan model pembelajaran *make a match* dapat berhasil dengan maksimal.

¹⁹ Miftakhul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.253

²⁰ *Ibid*, h.254

C. Hakikat Pembelajaran IPA

1. Pengertian IPA

Jujun Suriasumantri sebagaimana yang dikutip oleh Trianto mengatakan bahwa, Istilah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris ‘*Science*’. Sedangkan kata ‘*Science*’ berasal dari kata dalam Bahasa Latin ‘*Scientia*’ yang berarti “saya tahu”. ‘*Science*’ terdiri dari *Sosial Sciences* (ilmu pengetahuan sosial) dan *Natural Science* (ilmu pengetahuan alam). Namun, dalam perkembangannya ‘*Science*’ sering diterjemahkan sebagai Sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Walaupun pengertian ini kurang pas dan bertentangan dengan Etimologi. Untuk itu, dalam hal ini kita tetap menggunakan istilah IPA untuk merujuk pada pengertian Sains yang berarti *Natural Science* (ilmu pengetahuan alam).²¹ H.W Fowler Mengatakan bahwa IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi.²²

IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indra. Oleh karena itu, dalam menjelaskan hakikat fisika, pengertian IPA dipahami terlebih dahulu. IPA atau ilmu kealaman adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati. Trianto mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan

²¹ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h.136

²² Soekamajoe, *Mari Belajar IPA*, 2012. *Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)*. <http://soekamajoe.blogspot.com/2012/10/contoh-artikel-tentang-hakikat-ipa-sd.html>. Diunduh pada tanggal 6 November 2016.

pengetahuan tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.²³

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis dan menjelaskan tentang gejala-gejala kebendaan yang ada di permukaan bumi baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati oleh indra. Baik makhluk hidup maupun benda mati yang didasarkan pada pengamatan, observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya.

2. Tujuan Pembelajaran IPA

Mata Pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.²⁴

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Ruang Lingkup bahan kajian Ilmu Pengetahuan Alam di SD/MI meliputi aspek-aspek berikut:

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.

²³ *Opcit.* h.136

²⁴ BSNP, *Standar Isi Kurikulum KTSP IPA Kelas V.* (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006), h. 14

- b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas
- c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana
- d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.²⁵

4. Prinsip Pembelajaran IPA

Prinsip utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu:

- a. Pemahaman kita tentang dunia disekitar kita dimulai melalui pengalaman baik secara inderawi maupun noninderawi
- b. Pengetahuan yang diperoleh tidak pernah terlihat secara langsung karena itu perlu diungkap selama proses pembelajaran. Pengetahuan siswa yang diperoleh dari pengalaman itu perlu diungkap disetiap awal pembelajaran
- c. Pengetahuan pengalaman mereka ini pada umumnya kurang konsisten dengan pengetahuan para ilmuwan, pengetahuan yang kita miliki. Pengetahuan yang kemudia kita sebut miskonsepsi, kita perlu merancang kegiatan yang dapat membetulkan miskonsepsi ini selama pembelajaran
- d. Dalam setiap pengetahuan mengandung fakta, data, konsep, lambang dan relasi dengan konsep yang lain. Tugas kita sebagai guru IPA adalah mengajar siswa untuk mengelompokkan pengetahuan yang sedang dipelajari itu kedalam fakta, data, konsep, simbol dan hubungan dengan konsep lain
- e. Ilmu Pengetahuan Alam atas produk, proses dan prosedur. karena itu kita perlu mengenalkan ketiga aspek ini walaupun hingga kini masih banyak guru yang lebih senang menekankan pada produk Ilmu Pengetahuan Alam saja.²⁶

5. Manfaat Pembelajaran IPA

Manfaat pembelajaran IPA adalah untuk mengembangkan sikap ilmiah antara lain:

- a. Sikap ingin tahu (curiosity)
- b. Sikap ingin mendapatkan sesuatu yang baru (cooperation)
- c. Sikap kerjasama (cooperation)
- d. Sikap tidak putus asa (perseverance)
- e. Sikap terbuka untuk menerima (open mindedness)
- f. Sikap mawas diri (self criticism)
- g. Sikap bertanggung jawab (responsibility)
- h. Sikap berpikir bebas (independence in thinking)

²⁵ *Ibid*, h. 15

²⁶ Leo Sutrisno, *Pengembangan Pembelajaran IPA*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 3

- i. Sikap kedisiplinan diri (self discipline).²⁷

D. Hakikat Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Istilah hasil belajar selalu digunakan dalam mengetahui keberhasilan belajar siswa disekolah. Hasil belajar adalah suatu nilai yang menunjukkan hasil dalam belajar yang dicapai menurut kemampuan siswa dalam mengerjakan sesuatu pada saat tertentu. Hasil belajar merupakan tujuan akhir yang harus dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hamalik mengatakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.²⁸ Purwanto hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.²⁹ Sudjana mengatakan bahwa, hasil belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa.³⁰

²⁷ Ahmed Rajieb, 2013. Utak Atik Ituk, *Hakikat IPA*. http://googleweblight.com/?lite_url=http://utakatitikuk.blogspot.com/2013/03/hakikat-IP.A-17.html. diunduh pada tanggal 10 April 2016.

²⁸ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Gramedia Widayarsana Indonesia, 2002), h.339

²⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 46

³⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h.3

Proses belajar mengajar dianggap berhasil jika daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi. Baik secara individual maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa baik secara individu ataupun kelompok. Untuk memperoleh “Hasil belajar seringkali digunakan untuk ukuran dalam mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.³¹

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, Hasil belajar merupakan perubahan tingkal laku siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu dan perubahan tersebut tidak hanya dari perubahan konsep tetapi perubahan sikap dan keterampilan. hasil belajar yang diperoleh atau dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Aspek-Aspek Hasil Belajar

Sistem pendidikan Nasional atau rumusan pendidikan mempunyai beberapa tujuan, baik itu tujuan kurikulumnya maupun tujuan instruksional, pada penelitian ini menggunakan klasifikasi hasil belajar. Menurut Benyamin Bloom sebagaimana yang dikutip oleh nana Sudjana dan Nirwati secara garis besar dibagi 3 ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

a. Ranah kognitif

Pada ranah ini mempunyai beberapa tingkatan, yaitu:

1. Pengetahuan (*knowledge*).
2. Pemahaman (*comprehension*).
3. Penerapan (*application*).

³¹ Purwanto, *Opcit*, h. 45

4. Penguraian (*analysis*).
5. Pemanduan (*syntesis*).
6. Penilaian (*evaluatif*).³²

Perubahan yang terjadi pada ranah kognitif ini tergantung pada tingkat kedalaman belajar yang dialami oleh siswa. Dengan pengertian bahwa perubahan yang terjadi pada ranah kognitif diharapkan seorang siswa mampu melakukan pemecahan terhadap masalah-masalah yang dihadapinya sesuai dengan bidang studi yang dihadapinya.

b. Ranah afektif

Adapun jenis kategori dalam ranah afektif ini adalah sebagai hasil dari belajar yang mulai dari tingkat dasar sampai yang kompleks, yaitu:

1. Menerima rangsangan (*receiving*).
2. Merespon rangsangan (*responding*).
3. Menilai sesuatu (*valuing*).
4. Mengorganisasi nilai (*organization*).
5. Menginternalisasikan (*mewujudkan*).³³

Pada ranah afektif ini diharapkan siswa mampu lebih peka terhadap nilai dan etika yang berlaku dalam bidang ilmunya. Perubahan yang terjadi cukup mendasar, maka siswa tidak hanya menerimanya dan memperhatikan saja. Melainkan mampu melakukan satu sistem nilai yang berlaku dalam bidang ilmunya. Pada tipe belajar ini tampak pada perubahan tingkah laku siswa, seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai teman dan kebiasaan di lingkungan yang baik.

³² Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 21

³³ Nanan Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), h. 18

c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik ini erat sekali dengan keterampilan yang bersifat kongkrit, walaupun demikian tidak lepas dari kegiatan belajar yang bersifat kongkrit, walaupun demikian tidak terlepas dari kegiatan belajar yang bersifat mental (pengetahuan dan sikap). Dalam hal ini belajar merupakan tingkah laku yang nyata dan dapat dipahami.³⁴

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa

Setiap siswa berbeda dalam memahami suatu materi pembelajaran yang terlihat dari aktivitas belajar siswa kadang-kadang lancar dan kadang-kadang tidak lancar, kadang cepat menangkap apa yang dipelajari dan kadang sulit untuk dipahami. Semangat belajarpun kadang-kadang tinggi dan kadang juga rendah untuk dapat berkonsentrasi. Inilah kenyataan yang sering di jumpai pada setiap siswa dalam kehidupannya sehari-hari dalam aktivitas belajar mengajar. Perbedaan individual inilah yang menyebabkan tingkah laku belajar dikalangan siswa, sehingga menyebabkan perbedaan hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terdapat sejumlah faktor yang saling mempengaruhi, tinggi rendahnya hasil belajar siswa tergantung pada faktor-faktor tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, maka banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa baik faktor yang sifatnya internal maupun eksternal. Kedua faktor ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor internal, meliputi:

³⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), h.49

- a. Faktor fisiologis (jasmani). Kondisi umum jasmani yang berupa kesehatan sangat penting artinya dalam belajar sebagaimana yang diungkapkan Mann yang dikutip oleh Jamaluddin menyatakan bahwa: “kondisi fisik kalau bukan yang terpenting adalah yang pertama yang harus diperhatikan. Karena kalau tidak dalam keadaan sehat maka dalam belajar tidak akan maksimal. Hanya diatas pondasi yang kuat ketajaman dan kehalusan intelek bisa dicapai”.³⁵
- b. Faktor psikologis (kejiwaan). Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas perolehan pendekatan siswa yang mempengaruhi hasil atau hasil belajarnya, antara lain:

- 1) Intelegensi

Intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan secara tepat.

- 2) Sikap

Sikap adalah gejala yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi respon dengan cara yang relative tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya baik secara positif maupun negatif

- 3) Bakat

Secara umum, bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang

- 4) Minat

Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu

- 5) Motivasi

Motivasi atau dorongan mencapai hasil dan dorongan memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk masa depan, member pengaruh lebih kuat dan relative lebih terjaga dibandingkan dengan dorongan hadiah atau dorongan keharusan dari orang tua dan guru.

2. Faktor eksternal, meliputi:

- a. Lingkungan sosial. Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, staf administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa.
- b. Lingkungan non-sosial. Faktor yang termasuk lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya rumah tempat tinggal keluarga dan anak dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan anak. Faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

³⁵ Jamaliddin, *Pembelajaran efektif faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar*, (Jakarta: Mekar Jaya, 2003), h.54-55

- c. Faktor pendekatan belajar. Disamping faktor-faktor internal dan eksternal anak sebagaimana yang telah dipaparkan diatas, faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses pendekatan anak tersebut. Cara guru dan anak juga berpengaruh besar terhadap minat dan perhatian anak terhadap materi yang sedang dipelajari.³⁶

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa bersifat relative dapat berubah-ubah setiap saat. Karena hasil belajar siswa sangat berhubungan dengan faktor yang mempengaruhinya, faktor-faktor tersebut saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya. Kelemahan salah satu faktor akan dapat mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar. Dengan demikian, tinggi rendahnya hasil yang dicapai siswa SD didukung oleh faktor internal dan eksternal sebagaimana yang telah dijelaskan di atas.

E. Penelitian Relevan

1. Adapun hasil penelitian yang relevan yaitu: Nursiah, 2012. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Ditunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar yaitu nilai awal siswa hanya mencapai 22.73, setelah dilakukan tindakan pada siklus I mengalami peningkatan yaitu 59.09% akan tetapi belum mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu 80%, maka dilanjutkan pada siklus II, siswa memperoleh nilai ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 86.36%, dengan perolehan persentase tersebut maka tindakan cukup

³⁶ Slameto, *Belajar dan Factor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.52-54

sampai pada siklus II karena tindakan sudah berhasil mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu (80%).³⁷

2. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Sulisti, 2014. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas II MI Ma'arif Sambeng dilihat dari nilai rata-rata kelas terjadi peningkatan yaitu pada pra-tindakan sebesar 57,03, siklus I sebesar 76,56, dan siklus II sebesar 85,83. Presentasi ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan yaitu pada pra-tindakan sebesar 31,25%, siklus I sebesar 75,00%, dan pada siklus II sebesar 86-67%. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas II MI Ma'arif Sambeng Borobudur Magelang.³⁸

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan kedua penelitian di atas adalah tempat penelitiannya, materi ajarnya, mata pelajaran, media yang digunakan, kelasnya berbeda, waktu pelaksanaan penelitian, jumlah siswanya, langkah-langkah model pembelajaran *make a match*.

³⁷ Nursiah, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA Pada Mata Pelajaran PAI Melalui Model Pembelajaran Make A Match Di SDN 5 Langara Kecamatan Wawonii Barat Kabupaten Konawe Pada Tahun 2012.*

³⁸ Wiwik Sulisti, *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II MI Ma'arif Sambeng Borobudur Magelang Pada Tahun 2014.*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan *classroom Action Research*. Karakteristik dari penelitian ini merupakan tindakan (aksi) tertentu untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN 10 Baruga Kota Kendari, pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu 3 bulan. Dari bulan Agustus – Oktober 2016.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB SDN 10 Baruga Kota Kendari, dengan jumlah siswa 18 orang dalam penelitian ini bekerja sama dengan Ibu Faridah selaku wali kelas VB SDN 10 Baruga.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang pelaksanaannya direncanakan berlangsung selama 2 (dua) siklus. Kalau dalam siklus pertama belum berhasil atau mencapai KKM maka akan dilakukan lagi siklus ke 2. Dimana setiap siklus dalam penelitian ini dilakukan dua atau tiga kali