

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Djamaluddin & Wardana (2019) belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mengubah tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif sebagai hasil dari pengalaman dari berbagai materi yang sudah dipelajari. Menurut (Ibrahim et al., 2023) belajar merupakan perubahan tingkah laku individu sehingga adanya tambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Sedangkan (Raudhah et al., 2018) berpendapat bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar dan dengan tujuan untuk memperoleh konsep ide, pemahaman atau pengetahuan baru yang dapat menyebabkan perubahan diri baik dengan lingkungannya maupun dengan orang lain.

Dari ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh individu atau seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil dari pengalaman sendiri yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan belajar, setiap individu akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dari sebelumnya. Mereka juga akan memiliki kemampuan untuk membuat pengetahuan, informasi, dan pengalaman mereka sendiri yang dipengaruhi oleh lingkungannya.

b. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Telah diketahui bahwa belajar dikenal sebagai proses yang mengubah tingkah laku pada individu atau seseorang. Sampai di mana perubahan itu dapat dicapai, atau belajar berhasil atau tidak itu

tergantung pada banyak faktor. Faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibagi menjadi dua faktor yaitu:

- 1) Faktor *internal* (faktor dari dalam diri siswa) yaitu pertumbuhan, kecerdasan, motivasi dan faktor pribadi.
- 2) Faktor *eksternal* (faktor dari luar diri siswa) yaitu keadaan lingkungan sekitarnya, seperti keluarga, teman, dan guru.

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penguasaan yang didapat seseorang selepas mereka menyerap pengalaman belajar (Febryananda & Rosy, 2019). Menurut (Utami et al., 2022) hasil belajar adalah hasil yang didapatkan dari proses pembelajaran yang diukur melalui penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan mereka sendiri. Hasil belajar dapat memberikan gambaran tentang apa yang siswa capai selama proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Nursari, 2020) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang yang menerima pembelajaran, dari kondisi yang tidak mengerti akan sesuatu, karena ia belajar sehingga menghasilkan pengetahuan dan mengerti tentang apa yang dipelajari.

Dari beberapa pendapat di atas, hasil belajar adalah kemampuan yang didapat dari proses pembelajaran atau penguasaan yang didapat selepas menyerap pengalaman belajar dari kondisi yang tidak mengerti menjadi mengerti tentang apa yang ia pelajari. Kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diukur melalui kegiatan evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan data yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa (Marlina & Solehun, 2021):

- 1) Faktor *Internal*
 - a) Minat

Jika siswa tidak memiliki minat yang kuat dalam suatu hal,

maka siswa akan kesulitan dan tidak akan tertarik untuk melakukannya. Minat adalah sesuatu yang penting dan harus dimiliki ketika kita melakukan sesuatu.

b) Bakat

Pada dasarnya, setiap orang memiliki bakat di bidang yang berbeda-beda. Bakat yang dimiliki siswa satu dengan siswa yang lain tentu saja berbeda. Menurut (Angraini et al., 2020) bakat memungkinkan seseorang mencapai prestasi di bidang tertentu. Namun, untuk dapat terwujud diperlukan latihan, pengetahuan, pengalaman dan motivasi. Misalnya jika siswa memiliki kemampuan menggambar yang bagus tetapi tidak pernah diberi kesempatan untuk berkembang, maka bakat itu tidak akan terlihat.

c) Motivasi

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan melakukan sesuatu (Marlina & Solehun, 2021). Jadi motivasi sangat penting agar siswa semangat dalam belajar. Motivasi belajar yang ditimbulkan individu memiliki keterkaitan pada orientasi belajar siswa itu sendiri, semakin motivasi belajar siswa maka akan semakin tinggi peluang untuk berhasil mencapai orientasi belajarnya (Indah et al., 2020).

d) Cara Belajar

Cara belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Cara belajar merupakan cara dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai prestasi yang diharapkan (Malya et al., 2022). Jadi hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kualitas cara belajarnya. Cara belajar yang baik akan menghasilkan keberhasilan dalam belajar, sebaliknya cara belajar yang buruk akan menyebabkan kurang berhasil atau gagal.

2) Faktor *Eksternal*

a) Faktor Lingkungan

Lingkungan fisik dan sosial dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. lingkungan fisik seperti kelembapan, suhu, dan kepadatan udara. Belajar dalam keadaan udara yang segar akan lebih baik daripada belajar di udara yang pengap. Lingkungan sosial juga mempengaruhi proses dan hasil belajar, baik dengan cara apa pun.

b) Faktor Instrumental

Faktor yang keberadaan dan penggunaannya disusun sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan disebut faktor instrumental. Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai cara untuk mencapai tujuan belajar yang telah disusun.

Jadi, hasil belajar dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang terdapat pada dalam diri siswa yang meliputi minat, bakat, motivasi, dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar diri siswa yang meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

2. **Pembelajaran IPAS**

IPAS ialah studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional (Anggita et al., 2023). Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabung jadi IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari interaksi antara tentang makhluk hidup dan benda mati di alam dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Sebagai hasil dari pembelajaran ini, siswa akan memiliki kemampuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu untuk mempelajari fenomena yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Mereka juga akan memiliki kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif dalam menjaga dan melestarikan sumber daya lingkungannya. Dengan kata lain, mereka akan memperoleh kemampuan inkuiri untuk menemukan dan

merumuskan masalah dalam situasi yang nyata (Azzahra et al., 2023).

Tujuan IPAS di SD pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Agustina et al., 2022). Belajar dengan konsep IPAS berusaha untuk memberi pengalaman dan meningkatkan kemampuan siswa. Pembelajaran IPAS tersebut menjadi ciri khas dalam kurikulum merdeka saat ini. Adanya perubahan kurikulum tersebut sangat berdampak terhadap seorang guru dalam melaksanakan penerapan pembelajaran IPAS (Rahmayati & Prastowo, 2023).

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Ali (2021) model pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang didasarkan atas kerja kelompok yang dilakukan untuk mencapai tujuan khusus. Selain itu juga untuk memecahkan soal dalam memahami suatu konsep yang didasari rasa tanggung jawab dan berpandangan bahwa semua siswa memiliki tujuan yang sama. Sedangkan menurut (Amin, 2023) pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang diterapkan oleh guru kepada siswa dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang heterogen.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan secara kelompok dengan siswa yang lain dalam memecahkan soal atau memahami suatu konsep yang diajarkan. Model ini menuntut siswa untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan terhadap materi untuk mencapai tujuan bersama.

b. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif diantaranya sebagai berikut (Prihatmojo & Rohmani, 2020):

- 1) Proses menuntaskan materi diselesaikan secara berkelompok atau tim oleh siswa.
- 2) Kelompok dibuat dengan memperhatikan keragaman baik suku, ras,

agama maupun tingkat akademis siswa dan harus merata.

- 3) Anggota kelompok berjumlah 4-6 siswa dengan ragam yangimbang antar kelompok.
- 4) Pemberian hadiah lebih kepada kelompok dan bukan individu.

c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

- 1) Meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademiknya.
- 2) Memberi siswa peluang untuk berinteraksi dengan teman-temannya yang memiliki perbedaan dalam belajar.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial siswa berarti melakukan berbagai tugas, bertanya secara aktif, menghargai pendapat orang lain, mendorong teman untuk bertanya, bekerja dalam kelompok, mengeluarkan ide atau pendapat dan sebagainya.

d. Prosedur Pembelajaran di Kelas dalam Pembelajaran Kooperatif

Menurut Amin (2023) pada dasarnya prosedur pembelajaran kooperatif terdiri atas empat tahap, yaitu:

1) Penjelasan materi.

Pada tahap ini, tujuan utama adalah agar siswa memahami topik pelajaran. Guru memberi siswa gambaran dasar tentang apa yang harus dipelajari dan kemudian akan belajar lebih banyak tentang materi tersebut melalui pembelajaran kelompok.

2) Belajar dalam kelompok

Setelah guru menjelaskan materi, tahapan ini dilakukan. Setelah itu, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya. Dengan belajar dalam kelompok, siswa didorong untuk berbagi pengetahuan dan pendapat, mendiskusikan masalah secara bersama, membandingkan jawaban dan mengoreksi kesalahan.

3) Penilaian

Dalam pembelajaran kooperatif, tes atau kuis dapat digunakan secara individu atau kelompok untuk menilai kemampuan.

4) Pengakuan tim

Tim yang dianggap paling menonjol untuk diberikan penghargaan atau hadiah disebut pengakuan tim. Diharapkan bahwa pengakuan dan penghargaan ini akan mendorong tim untuk terus berprestasi mendorong tim lain untuk berprestasi juga.

4. Tipe *Make A Match*

a. Pengertian Tipe *Make A Match*

Tipe *Make A Match* merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tipe ini mengajak siswa untuk dapat menghafal dan mengingat materi pelajaran dengan cara yang baru dan menyenangkan (Wijendra, 2020). Dengan menggunakan tipe *Make A Match* dapat membantu siswa terutama dalam hal mengingat materi pelajaran. Proses belajar dengan menggunakan tipe ini lebih inovatif dapat berorientasi pada aktivitas belajar siswa menjadi lebih bermakna, lebih berorientasi pada keaktifan, serta membantu meningkatkan proses dan hasil belajar (Pratiwi, 2018).

Tipe *Make A Match* mengajak siswa untuk mencari jawaban terhadap pertanyaan melalui konsep permainan kartu pasangan. Penerapan tipe ini mengajarkan siswa untuk dapat aktif dalam mencari atau mencocokkan jawaban atau soal dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan (Sulisto & Haryanti, 2022). Tipe *Make A Match* ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran (Manurung, 2020).

b. Langkah-langkah pembelajaran tipe *Make A Match* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi mengenai topik yang dipelajari (satu kartu soal dan satu kartu jawaban).
- 2) Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu cocok dengan kartu jawaban atau kartu soal.
- 4) Siswa akan diberi poin saat siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang sudah ditentukan.
- 5) Setelah satu babak selesai, kartu dikocok lagi agar siswa mendapatkan

kartu yang berbeda dari sebelumnya.

c. Kelebihan pembelajaran tipe *Make A Match* sebagai berikut:

- 1) Siswa terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan yang diberikan melalui kartu.
- 2) Meningkatkan kreativitas siswa.
- 3) Menghindari kejenuhan saat proses pembelajaran.
- 4) Pelajaran menjadi lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.
- 5) Kerjasama antar sesama siswa terwujud.

d. Kekurangan pembelajaran tipe *Make A Match* sebagai berikut:

- 1) Sulit bagi guru untuk membuat kartu yang bagus.
- 2) Sulit untuk mengatur alur pembelajaran.
- 3) Siswa merasa pelajaran hanya sekedar permainan, akibatnya siswa kurang menyerapi makna pembelajaran.
- 4) Sulit bagi guru untuk membuat siswa fokus.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

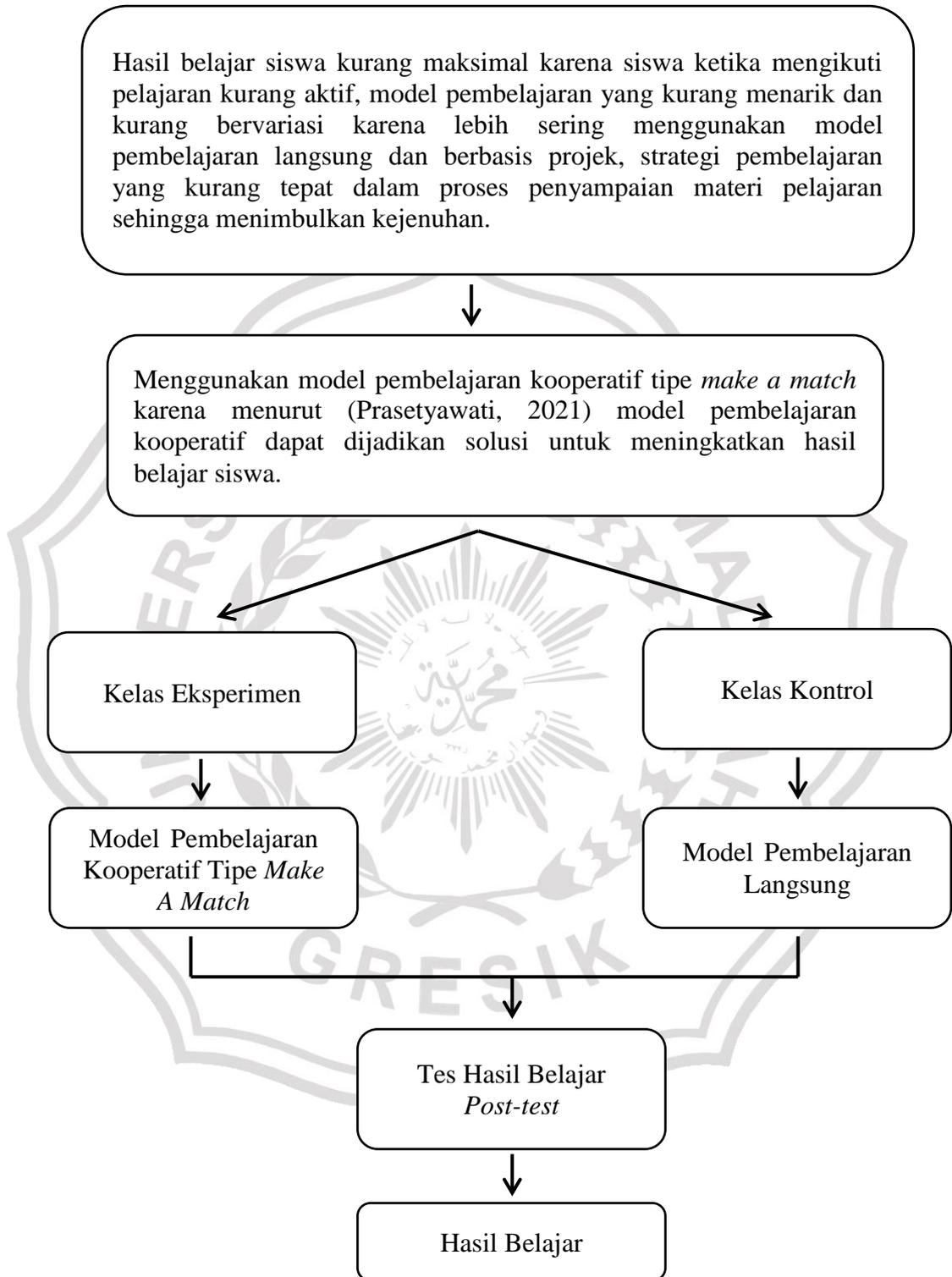
1. Halimatun Nisa (2019), Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA di MIN 1 Kec. Padang Hulu Kota Tebing Tinggi TA. 2018/2019”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peneliti menggunakan penelitian jenis eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimen Design* (eksperimen semu) bentuk *non-equivalent Control Group Design*. Kelas pertama sebagai kelas eksperimen yaitu diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, sedangkan kelas kedua sebagai kelas kontrol yaitu dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 70,6667 dan *posttest* kelas eksperimen adalah 83,833, kemudian dilihat dari uji t yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} (3,606) > t_{tabel} (1,671)$ pada taraf signifikan 5%. Jadi dapat

dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA khususnya materi sumber daya alam dengan lingkungan daripada pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru yaitu pembelajaran konvensional. Persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran tipe *Make A Match* di kelas IV, sedangkan perbedaannya yaitu mata pelajaran dan materi pelajaran. Mata pelajaran yang digunakan adalah IPAS dengan materi Gaya di Sekitar Kita.

2. Maya Khulbania (2019), Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Kelipatan dan Faktor Bilangan Siswa SDN 06 Kaur”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peneliti menggunakan kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimental Design*. Hasil perhitungan dari pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 5,465$ sedangkan t_{tabel} dengan $df = 38$ pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,465 > 2,024$) yang berarti (H_a) dalam penelitian diterima. Jadi dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh antara penggunaan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi kelipatan dan faktor bilangan siswa SDN 06 Kaur. Persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran tipe *Make A Match*, sedangkan perbedaannya yaitu mata pelajaran dan materi pelajaran. Mata pelajaran yang digunakan adalah IPAS dengan materi Gaya di Sekitar Kita.
3. Alfina Yulia Savitri (2022), Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dengan judul “Pengaruh Model

Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTsN Malang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen *post-test only control design* dengan desain yang digunakan adalah *true experimental design* dengan pendekatan kuantitatif. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-test* pada hasil belajar peserta didik dengan $df = N - 1 = 31$. Pengujian hipotesis ini digunakan untuk membandingkan hasil t_{hitung} dan t_{tabel} . Dari tabel *Paired Sample T-test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 8,214$ untuk t_{tabel} dengan taraf signifikansi 1,695. Hasil perbandingan keduanya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,214 > 1,695$. Untuk data hasil belajar peserta didik pada nilai probabilitas atau signifikansi 2-tailed yakni $0,000 < 0,05$. Hasil uji ini memperlihatkan bahwa H_{a2} diterima dan H_{o2} ditolak. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *make a match* terhadap keaktifan belajar peserta didik. Hasil belajar (*post-test*) yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match* lebih meningkat dibandingkan dengan peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional, dapat dilihat pada rata-rata atau *mean* pada kelas kontrol yaitu 48,75 dan pada kelas eksperimen meningkat menjadi 82,09. Persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran tipe *Make A Match*, sedangkan perbedaannya yaitu kelas, mata pelajaran dan materi pelajaran. Pada penelitian ini menggunakan kelas IV, mata pelajaran yang digunakan adalah IPAS dan materinya adalah Gaya di Sekitar Kita.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat diajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV UPT SDN 19 Gresik tahun ajaran 2023/2024.

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV UPT SDN 19 Gresik tahun ajaran 2023/2024.

