

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kata yang berbeda, namun sangat erat kaitannya satu sama lain. Bahkan, kedua kegiatan tersebut saling mendukung dan saling mempengaruhi. Belajar merupakan kegiatan yang terdapat dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, belajar dan mengajar adalah dua kegiatan yang berbeda tetapi memiliki makna yang berbeda. Proses belajar dan mengajar merupakan proses interaksi antara dua unsur, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Untuk itu, dalam suatu pembelajaran harus ada pendidik, peserta didik, sumber belajar dan lingkungan belajar.

Menurut Kimble dan Garnezy (dalam M. Thobroni: 2015: 17) Pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud yang dimaksud adalah siswa atau juga disebut pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.

Pembelajaran dapat diterapkan lintas disiplin ilmu sebagai pengolahan informasi yang berasal dari pengalaman (Alfath, Sujarwo, 2021). Menurut Hamalik (2017:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun melalui unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, material dan prosedur yang saling mempengaruhi agar mencapai tujuan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar antara guru dengan peserta didik untuk membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dapat mengembangkan kemampuannya dengan optimal, dan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang mengikuti pembelajaran.

B. Pembelajaran IPA

Alam ini menyimpan berbagai hal yang berguna bagi manusia apabila manusia memahaminya. Untuk memahaminya, manusia perlu mempelajarinya agar dapat memanfaatkan alam ini dengan baik. Adapun ilmu yang mempelajari alam sekitar dan gejalanya Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu pengetahuan alam sering disebut juga dengan istilah sains yang disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok di dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar.

Ilmu Pengetahuan alam, selalu berhubungan erat dengan alam sekitar sehingga Ilmu pengetahuan alam bukan hanya penguasaan terhadap kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau

prinsip-prinsip saja, akan tetapi juga merupakan suatu proses menemukan. (Meta Kartika, 2020:12) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD merupakan suatu proses pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi agar menjelajahi dan lebih memahami alam sekitar secara ilmiah. Mata pelajaran IPA, berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan keterampilan, wawasan dan kesadaran teknologi dalam kaitannya dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan suatu ilmu yang memberikan pengalaman belajar siswa secara langsung melalui pengetahuan tentang alam sekitar, pemahaman dan pengembangan keterampilan secara ilmiah.

C. Model Pembelajaran *Make A Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model *Make A Match* merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar sambil bermain menggunakan pasangan kartu tentang topik pembelajaran yang nantinya siswa dapat mencocokkan kartu tersebut dengan teman lainnya. (Wulandari, dkk: 2018:242) model pembelajaran *Make a Match* menekankan siswa untuk bekerja sama antar siswa lain agar dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain. Kurniasih & Berlin (2015:55-56) menyatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat menumbuhkan kerjasama pada saat menjawab pertanyaan dengan cara

mencocokkan kartu, sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih antusias dalam pembelajaran, serta keaktifan siswa tampak pada saat mencari pasangan kartu. (Berlian, Aini, dan Hikmah:2017:322) bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* ini menempatkan siswa belajar sambil bermain, karena setiap siswa diberi kesempatan untuk memikirkan jawaban dari kartu yang dipegang, kemudian siswa diberi kesempatan untuk menemukan jawaban/pasangan dari kartu yang dipegang. Sedangkan menurut Suprijono (dalam Homroul, 2021:324) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan sebuah bentuk pembelajaran dimana guru yang mengarahkan permainan dan guru menetapkan tugas, pertanyaan serta memberikan informasi yang dibentuk untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permainan.

Penerapan model *Make a Match* menuntut peserta didik untuk mencari penyelesaian dari permasalahan yang ada di hadapannya dengan berpikir kritis dan mandiri sehingga peserta didik mengalami pembelajaran yang bermakna. Peserta didik dikatakan mengalami pembelajaran bermakna karena peserta didik mengalami pembelajaran sendiri serta ikut aktif berfikir selama pembelajaran berlangsung. Dampak dari pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Make a Match*

Tujuan model pembelajaran *Make a Match* Huda (2013:251) ialah pendalaman materi, penggalan materi dan sebagai selingan. Menurut (Sundari, 2017:234) yaitu dalam mengikuti pembelajaran siswa agar selalu memusatkan perhatian, membuat siswa lebih aktif, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab yang tinggi agar dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Sehingga tujuan model pembelajaran ini untuk pendalaman materi, penggalan materi, mengajak siswa berpikir cepat, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab siswa, membuat siswa lebih antusias sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make a Match*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* menurut Shoimin (dalam Riyanti, 2018:442) ialah:

1. Guru melakukan persiapan dengan beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan satu jenis kartu.
3. Siswa berpikir mengenai pertanyaan dan jawaban kartu yang dipegang.
4. Siswa mencari kartu apabila memiliki kecocokan dengan kartunya.
5. Bagi siswa yang sudah mencocokkan sebelum mencapai waktu maksimum, maka diberikan poin.

6. Apabila permainan sudah selesai satu sesi, maka akan dilakukan pembagian kartu lagi supaya seluruh siswa memperoleh kartu yang tidak sama dengan kartu sebelumnya.
7. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.

Menurut (Haryo Franky, 2019:5) Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan ini adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu berisi konsep atau topik yang cocok sebaiknya sebagian kartu soal dan kartu lain kartu lembaran jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. (soal, jawaban).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.

Dapat diambil kesimpulan, bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match*, diawali menyiapkan kartu untuk digunakan pada permainan, membagikan kartu kepada siswa, siswa mencocokkan kartu, batasan waktu yang harus digunakan dalam permainan, memberikan penghargaan, dan menyimpulkan materi.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

Setiap mode-model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Begitu juga model pembelajaran *Make a Match*. Menurut Kurniasih & Berlin (2015:56-57) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajarannya, yaitu antara lain:

1. Kelebihan

- a. Dapat menjadikan suasana aktif dan menyenangkan.
- b. Materi yang disampaikan menarik.
- c. Dapat mempengaruhi hasil belajar.
- d. Suasana keceriaan bertambah.
- e. Kerja sama antara siswa lain tercapai.
- f. Adanya rasa gotong royong pada seluruh siswa.

2. Kekurangan

- a. Sangat membutuhkan pengarahan guru dalam melaksanakan pelajaran.
- b. Waktu perlu dibatasi karena besar kemungkinan pada saat pelajaran.
- c. Guru harus mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.
- d. Jika murid pada kelas banyak (>30 siswa/kelas) apabila kurang tepat maka akan menimbulkan keramaian.
- e. Dapat mengganggu ketenanga belajar kelas lainnya.

Adapun pendapat Huda (2013:253-254) yaitu:

1. Kelebihan
 - a. Mampu meningkatkan aktivitas.
 - b. Menyenangkan.
 - c. Dapat menambahkan pemahaman siswa pada materi dan meningkatkan motivasi.
 - d. Epektif sebagai sarana melatih siswa untuk tampil presentsi.
 - e. Melatih kedisiplinan dengan menghargai waktu untuk belajar.
2. Kekurangan
 - a. Apabila cara tidak dipersiapkan dengan benar, maka membuang buang waktu.
 - b. Pada awal penerapan, sebagian siswa merasa malu berpasangan bersama lawan jenisnya.
 - c. Apabila guru tidak memberi arahan dengan benar, maka siswa kurang fokus saat presentasi.
 - d. Guru perlu hati-hati serta bijak ketika member *punishment* bagi siswa yang tidak mendapatkan pasangan, sebab mereka bisa malu.
 - e. Penggunaan model ini secara terus-menerus akan membosankan.

D. Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa. Belajar tidaklah cukup hanya dengan duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru saja. Belajar memerlukan keterlibatan fikiran dan tindakan dari siswa itu sendiri. Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur yang penting bagi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar peserta didik merupakan permasalahan pokok yang harus dibentuk pemahaman, kesadaran, dan pengembangan bagi semua guru dalam proses pembelajaran (Sunu, 2022:274). Keaktifan belajar yaitu: 1) peserta didik aktif mencatat materi atau informasi, 2) memperhatikan dan mendengarkan pembelajaran, 3) Berani bertanya kepada teman maupun guru, 4) Terlibat dalam memecahkan masalah yang ditemukan, 5) Ikut serta dalam mengerjakan tugas, ikut serta dalam berdiskusi (Wilia, dkk, 2022:2). Sedangkan menurut Hollingsworth (dalam Pauziah:2017) belajar secara aktif terjadi ketika siswa terlibat secara terus menerus, baik mental maupun fisik. Aktifitas fisik adalah gerakan yang dilakukan siswa melalui gerakan anggota badan, gerakan membuat sesuatu, bermain maupun bekerja yang dilakukan oleh siswa di dalam kelas (Nugroho Wibowo, 2016:130). Sedangkan Aktif secara mental menurut (Fakhrurrazi, 2018:87) ditunjukkan dengan mengembangkan kemampuan intelektualnya, kemampuan berfikir kritis.

Pembelajaran aktif akan muncul ketika siswa bersemangat dan siap secara mental. Siswa yang aktif dalam pembelajarannya akan memperoleh pengetahuan yang selalu diingat oleh siswa, karena pada dasarnya pengetahuan diperoleh dari pengalaman yang dialami langsung oleh siswa itu sendiri. Menurut Mulyono (dalam Ella Savriani:2020) keaktifan adalah segala sesuatu atau aktifitas yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik.

Dalam kegiatan pembelajaran, banyak usaha yang dilakukan seorang guru terhadap siswanya untuk meningkatkan prestasi maupun keaktifan belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dengan cara mengajak siswa aktif untuk berpartisipasi langsung mencari sebuah pembuktian tentang suatu materi atau permasalahan. Dan salah satu model yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran *Make A Match*.

Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah keterlibatan siswa secara terus menerus baik fisik maupun non fisik siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Terlaksananya pembelajaran yang aktif dan optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki siswa. Di samping itu, guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran yang sistematis, sehingga dapat merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kegiatan-kegiatan guru yang dapat mempengaruhi keaktifan siswa menurut Moh. Uzer Usman adalah sebagai berikut :

1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
2. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik)
3. Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik
4. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari)
5. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari
6. Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
7. Memberikan umpan balik (*feedback*)
8. Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur
9. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

E. Materi IPA Kelas V

Peneliti mengambil materi tematik muatan IPA kelas V. Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar menuntut guru untuk mengembangkan sumber belajar yang memadai yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang terintegrasi antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya (A Fath, Rino Lengam, 2023). Materi tematik yang diambil pada tema 6 subtema 1 (suhu dan kalor) pembelajaran 2 (perbedaan suhu dan panas). Pada pembelajaran ke-2 meliputi KD muatan IPA: 3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. 4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor. Adapun ringkasan materi muatan IPA pada buku tematik tersebut.

Indra peraba, seperti telapak tangan tidak dapat menentukan secara tepat derajat panas dan dingin suatu benda. Tangan hanya dapat memperkirakan panas dan dingin suatu benda. Tangan tidak dapat menjelaskan berapa nilai derajat panas atau dinginnya suatu benda. Pernahkah kamu pergi berkemah ke daerah pegunungan? Ketika malam hari saat kamu berkemah di daerah pegunungan, kamu akan merasakan bahwa cuaca di sekitarmu terasa dingin sehingga kamu memerlukan jaket tebal untuk menghangatkan tubuhmu. Lain halnya dengan penduduk yang tinggal di dataran tinggi seperti daerah pegunungan. Mereka tidak terlalu merasakan hawa dingin karena mereka sudah terbiasa dengan hawa dingin di pegunungan. Panas (kalor) dan suhu adalah dua hal yang berbeda.

Energi panas merupakan salah satu energi yang dapat diterima dan dilepaskan oleh suatu benda. Ketika sebatang logam dipanaskan dengan api, batang logam tersebut mendapatkan energi panas dari api. Energi panas membuat batang logam tersebut menjadi panas. Ketika batang logam tersebut panas, suhunya meningkat. Ketika batang logam menjadi dingin, suhunya menurun. Suhu adalah besaran yang menyatakan derajat panas suatu benda. Suhu suatu benda menunjukkan tingkat energi panas benda tersebut. Satuan suhu yang digunakan di Indonesia adalah derajat Celcius ($^{\circ}\text{C}$). Alat untuk mengukur suhu disebut termometer. Satuan panas dinyatakan dalam kalori dan diukur dengan kalorimeter.

F. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sebagai perbandingan dalam penelitian ini, peneliti akan menguraikan hasil penelitian terlebih dulu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Puziah (2017) Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul “Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Di Kelas V SD Negeri 111/I Muara Bulian”. Hasil dari penelitian ini adalah adanya peningkatan yang terjadi pada masing-masing siklus pada mata pelajaran IPA.

Terbukti pada siklus I keaktifan belajar peserta didik 56,75% / Cukup Baik, meningkat pada siklus II menjadi 75,74% / Baik.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Make A Match* yang digunakan pada pembelajaran IPA. Sedangkan perbedaanya terletak pada penggunaan jenis penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sudardi Edi C (2014) pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Ipa Dengan Menggunakan Strategi Make – A Match Di Kelas V SDN Pekuwon Juwana Pati Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil dari penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Make a*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Pada presentase keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I presentase keaktifan belajar siswa sebesar 70%, pada siklus II sebesar 86% dan siklus III sebesar 100%.

Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Make a Match* pada pelajaran IPA. Sedangkan perbedaanya adalah pada jenis penelitian yang dilakukan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rudyta Zulita Sari (2016) Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah dengan judul “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran

Make A Match Pada Siswa Kelas V SDN Gentan 03 Tahun 2015/2016". Hasil dari penelitian penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Make a Match* pada pembelajaran IPA Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifann yaitu, berani bertanya apabila tidak memahami sesuatu pada pra siklus 34,37% meningkat pada siklus kedua 75,78%, berusaha mencari berbagai inforasi yang diperlukan pada pra siklus 38,28% meningkat pada siklus kedua 82,03%, mengemukakan pendapat pada pra siklus 39,06% meningkat pada siklus kedua 82,8%, mengerjakan tes/tugas pada pra siklus 50% meningkat pada siklus kedua menjadi 89,84%.

Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Make a Match* pada pelajaran IPA. Sedangkan perbedaanya adalah pada jenis penelitian yang dilakukan.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Wulan Febriani (2014) Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul "Penerapan Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Keatipan dan Hasil Belajar IPA Siswa kelas V SD Negeri Kebondowo 01 Kecamatan Hanyubiru Kabupaten Semarang Semesrter II Tahun Pelajaran 2013/2014". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifann yaitu, terlihat pada jumlah peningkatan yang dialami pada siklus 1 yakni sebanyak 30% dibandingkan dengansiklus sebelumnya yaitu

prasiklus hanya 10%. Selain mengalami peningkatan keaktifan belajar siswa, hasil belajar siswa juga meningkat.

Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Make a Match* pada pelajaran IPA. Sedangkan perbedaannya adalah pada jenis penelitian yang dilakukan.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Vivi Yuliansih (2020) Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* pada Siswa Kelas V SD Negeri Mutihan Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Mutihan Yogyakarta dapat mengalami peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 10,55%. Nilai rata-rata pada siklus I 72,79, dan pada siklus II meningkat menjadi 83,34.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang model pembelajaran *Make a Match* pada Pembelajaran IPA. perbedaannya terletak pada penggunaan jenis penelitian.

G. Kerangka Berfikir

Kerangka pikir merupakan bagian dari penelitian yang menggambarkan alur penelitian. Seperti yang telah diungkapkan dalam latar belakang masalah pada penelitian ini bahwa siswanya mempunyai karakter dan daya serap yang berbeda-beda ketika menerima materi

pelajaran, keaktifan siswa juga masih tergolong rendah pada saat mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu guru harus berusaha mengatur strategi pembelajaran agar pembelajaran berjalan secara optimal dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Materi yang diajarkan di kelas V SD Negeri 2 Gunungsari adalah pembelajaran IPA. Dalam penelitian ini materi pada pembelajaran IPA diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*. Melalui pembelajaran ini siswa diharapkan dapat berkerjasama dengan baik, saling membantu satu sama lain, dan pada akhirnya dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini untuk mendapatkan data yang valid dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Selanjutnya akan dilakukan analisis data dengan tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi. Setelah dilakukan analisis data selanjutnya dilakukan validasi hasil penelitian agar dapat teruji keabsahannya. Dalam penelitian ini kerangka pikir dapat dilihat dalam gambar bagan sebagai berikut :

