

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) efektif adalah tindakan yang membawa hasil atau berhasil guna (tentang usaha tindakan). Pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan (Ayyib Fuad, 2017).

Efektivitas adalah usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan, rencana, dengan menggunakan data, sarana, maupun waktu yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai (Wulandari & Suhardi, 2020).

Efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan individu dalam mencapai sasaran atau tingkat pencapaian tujuan-tujuan. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta

pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Jadi, keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar (Rahma Dita, 2020).

Mengacu dari beberapa pengertian efektivitas yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dicapai, salah satunya yaitu dengan penerapan suatu strategi pembelajaran yang efektif. Selain itu, efektivitas tidak hanya dilihat dari segi kuantitatif namun dapat dilihat dari segi kualitatif. Misalnya meningkatnya hasil belajar tidak bisa digunakan untuk menentukan efektivitas, tetapi meningkatnya aktivitas siswa yang termasuk dalam segi kualitatif juga harus diperhatikan. Oleh karena itu, aspek kuantitatif dan kualitatif merupakan indikator adanya efektivitas.

b. Aspek-aspek Efektivitas

Untuk melihat seberapa jauh program pembelajaran yang di berikan, maka harus melihat dari segi aspek-aspek efektivitasnya, sebagai berikut :

a) Aspek Pengaturan dan Ketentuan

Pengaturan dibuat untuk menjaga sebuah perkembangan dalam berlangsungnya kegiatan dilakukan agar bisa berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Dalam aspek ini terdapat berbagai aturan-aturan yang terlibat langsung dengan Pendidikan maupun terlibat langsung dengan

siswa. Apabila aturan ini berjalan dengan baik maka akan semakin efektif.

b) Aspek Tugas dan Fungsi

Apabila suatu karakter atau salah satu Lembaga pembelajaran dapat dikatakan efektivitas jika mampu melaksanakan tugas dan fungsinya dengan baik. Maka dari itu setiap seorang ataupun kelompok harus memahami tugas dan fungsinya dengan baik sesuai dengan yang direncanakan.

c) Aspek Rencana dan Program

Jika ingin melakukan suatu rencana pastinya mempunyai program. Jika tidak adanya rencana maka suatu tujuan akan tidak berjalan sesuai dengan tujuan. Oleh karena itu, kegiatan akan berjalan efektif apabila telah mempunyai rencana yang telah terprogram sebelumnya.

d) Aspek Tujuan dan Kondisi Ideal

Tujuan dan kondisi ideal yang dimaksud yaitu target yang diinginkan dengan mengarahkan hasil proses sesuai dengan yang telah direncanakan untuk mencapai sebuah tujuan yang telah direncanakan. Dari beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa efektivitas dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang mempunyai hasil dari tujuan yang telah dirancang dan disusun sesuai dengan keinginan. Apabila tujuan semakin menuju tingkat keberhasilan maka

semakin tinggi pula tingkat efektivitas yang telah dicapai (R. Restiana, 2022).

2. Hakikat Belajar

c. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan yang dibrikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh peserta didik (respon) dapat diamati dan di ukur (Halidayani, 2018).

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Begitu juga yang dikatakan oleh (Monika & Adman, 2017) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai belajar dalam pengertian yang luas mencangkup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris (Afli Unique, 2016).

Belajar juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman belajar. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkunganya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut, “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Belajar dilakukan manusia merupakan hasil dari pengalaman yang didapatkan melalui hal hal apa saja yang alaminya (Sugawara & Nikaido, 2014).

Menurut beberapa pengertian yang diuraikan, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar bukan sekadar mengingat dan menghafal saja, namun lebih luas yaitu mengalami. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan, sikap, dan keterampilan (Retnaningsih, 2020).

d. Prinsip-prinsip Belajar

Menurut (Pania et al., 2021) ada 16 prinsip-prinsip belajar sebagai berikut: 1) proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampui (*undergoing*); 2) proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu; 3) pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid; 4) pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu; 5) proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan; 6) proses

belajar dan hasil usaha belajar secara materil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid; 7) proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman dan hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid; 8) proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan; 9) poses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur; 10) hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah; 11) proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan; 12) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan; 13) hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya; 14) hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik; 15) hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda; 16) hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis (Ayyib Fuad, 2017).

Menjelaskan bahwa prinsip-prinsip belajar sebagai berikut: berdasarkan prasyaratan yang diperlukan untuk belajar, sesuai hakikat belajar, sesuai materi/bahan yang harus dipelajari. Beberapa prinsip belajar yang berasal

dari teori dan penelitian tentang belajar masih relevan dengan beberapa prinsip lain yang dikembangkan oleh Gagne. Beberapa prinsip yang dimaksud yaitu: keterdekatan (*contiguity*), pengulangan (*repetition*), dan penguatan (*reinforcement*). Gagne disamping mengakui pentingnya ketiga prinsip tersebut, dan ketiga prinsip itu dipandang sebagai kondisi eksternal yang mempengaruhi belajar, juga mengusulkan tiga prinsip lain yang menjadi kondisi internal yang harus ada pada diri pembelajar (M. R. Amalia, 2021)

Ketiga prinsip itu harus dimiliki oleh pembelajar sebelum melakukan kegiatan belajar baru. Ketiga prinsip itu adalah: (a) informasi faktual (*factual information*), (b) kemahiran intelektual (*intellectual skill*), dan (c) strategi (*strategy*). Ketiga prinsip itu merupakan kondisi internal yang harus dimiliki oleh pembelajar agar mampu melaksanakan kegiatan belajar secara optimal (Wandari & Nasution, 2023).

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menggolongkan faktor-faktor yang memengaruhi belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Adapun penjelasan setiap faktor sebagai berikut:

a) Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi belajar meliputi faktor jasmaniah mencakup faktor kesehatan dan cacat tubuh, kemudian faktor psikologis mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan serta faktor kelelahan mencakup kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh dan kelelahan rohani terlihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar meliputi 3 faktor yaitu faktor keluarga yaitu cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan kemudian faktor sekolah yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, tugas rumah dan metode belajar serta faktor masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sesuai dengan faktor-faktor yang telah diuraikan, terdapat salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap siswa yaitu terkait metode mengajar. Pelaksanaan metode belajar tidak dapat terlepas dari

model pembelajaran yang diterapkan di dalamnya, dikarenakan dapat berdampak pada efektivitas proses pembelajaran itu sendiri. Selain itu, dalam proses pembelajaran diharapkan seorang guru mampu membangkitkan motivasi belajar dalam diri peserta didik dengan mengetahui kondisi internalnya (Halidayani, 2018).

3. Model Pembelajaran *Make a Match*

a. Pengertian Model pembelajaran *Make a Match*

Menurut (Safitri & Reinita, 2020), menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, ini dibuktikan dengan keaktifan siswa selama pembelajaran berkelanjutan dengan kegiatan untuk materi dan proses tugas, dan memberikan penjelasan kepada kelompok.

Model *Make a Match* yaitu suatu model pembelajaran dimana setiap siswa mencari pasangannya dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah diberikan kepada setiap siswa. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yaitu *Make a Match*. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh (Rima Rikmasari, 2021), strategi *Make a Match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain, 1) pendalaman materi; 2) penggalian materi; 3) *edutainment*. Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini. Beberapa

persiapannya antara lain: a) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari kemudian menuliskan pada kartu-kartu pertanyaan; b) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu-kartu jawaban; c) Membuat aturan yang berisi tentang penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal; d) Menyiapkan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi (Taufan et al., 2020).

Sintak strategi *Make a Match* dapat dilihat pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran sebagai berikut: a) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah; b) Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan; c) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B; d) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka; e) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya dikelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan; f) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis.

Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri; g) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak; h) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi; i) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi (Astika & Nyoman M, 2012).

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

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut:

- 1) Guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban kelompok ketiga adalah penilai.
- 2) Aturan posisi kelompok-kelompok tersebut berbentuk huruf U. upayakan kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan.
- 3) Jika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok dengan batas waktu yang di tentukan. Diberikan kesempatan bagi mereka

untuk berdiskusi, alangkah baiknya jika ada musik instrumental yang mengiringi aktifitas belajar mereka.

- 4) Hasil dikusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembeawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.
- 5) Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok penilai kemudian membacakan apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok atau tidak. Dalam hal ini ada 2 kemungkinan jawaban, karena kelompok penilai belum tentu benar dalam menilai. Disinilah peran guru sebagai fasilitator untuk meluruskan jawaban.
- 6) Pada sesi kedua, aturlah kelompok sedemikian rupa sehingga pergantian posisi kelompok penilai, kelompok pembawa kartu soal dan kolompok pembawa kartu jawaban.
- 7) Ulangi kembali langkah 2-5 sehingga di rasa sudah merata untuk seluruh siswa
- 8) Guru memberikan penjelasan mengenai pertanyaan dan jawaban yang benar

Berdasarkan penjelasan di atas maka *Make A Match* mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan menggunakan kartu. (Tamelab & Ngurah

Japa, 2021), Langkah awal dimulai dengan guru menyiapkan topik dalam pembelajaran, kemudian siswa mendapat kartu berupa soal dan jawaban. Siswa ditugaskan untuk mencari pasangan kartu. Siswa yang mendapatkan kartu soal mencari pasangan kartu jawaban dan yang mendapatkan kartu jawaban berusaha untuk mencari kartu soal. (Purnomo, 2021).

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

Kelebihan dari model *Make a Match* adalah kelebihan dari model pembelajaran *make a match* ialah dapat menciptakan suasana kegembiraan dalam proses pembelajaran, dapat mewujudkan kerja sama antar sesama siswa, dan dapat memunculkan dinamika gotong-royong yang merata di seluruh siswa. Selain itu, a) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; b) model ini menyenangkan karena ada unsur permainan; c) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari; d) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; e) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan f) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar (Novitawati & Elyanoor, 2015).

Kekurangan dari model *Make a Match* adalah a) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; b) Pada awal-awal penerapan model, banyak siswa yang akan malu berpasangan

dengan lawan jenisnya; dan c) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik maka akan banyak (Putri & Taufina, 2020).

Dalam penelitian ini, model pembelajaran *Make a Match* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri. Siswa diajak untuk aktif dan komunikatif dalam kegiatan belajar mengajar (Winarsih et al., 2024).

Untuk mengantisipasi kelemahan dari model pembelajaran ini, maka peneliti perlu mempersiapkan strategi dengan baik dan memberikan pengarahan secara jelas kepada siswa. Sehingga, penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat berhasil maksimal. Dengan harapan, hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Ngegong dapat meningkatkan.

4. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Imaculata Jaji yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Karuwisi II Kota Makassar” penelitian ini dilakukan pada tahun 2019 yang bertujuan untuk mendeskripsikan adanya pengaruh model pembelajaran Make A Macth terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negri Karuwisi II Kota Makassar. Dengan Hasil penlitian menunjukan bahwa skor rata-rata posttest hasil belajar ipa adalah 80,63 berada pada kategori sedang. Hasil analisis uji-t diperoleh t hitung lebih besar di badingkan dengan t tabel ($t_{hitung} 2,090 > t_{tabel} 2,074$)

artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok siswa yang di belajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* siswa kelas IV SD Negeri Karuwisi II Kota Makassar (Maria Imaculata, 2019).

2. Skripsi yang ditulis oleh Ayyib Fuad yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Make A Match* (Berpasangan) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2017. Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa data pretest kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, homogen, dan tidak ada perbedaan rata-rata data awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil posttest menunjukkan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Dari perhitungan uji t dua pihak menunjukkan nilai thitung sebesar 3,7673 dengan dk = 65 dan $\alpha = 5\%$ diperoleh ttabel sebesar 1,9971. Karena thitung lebih besar dari ttabel maka H_0 diterima dengan kata lain model pembelajaran *make a match* lebih efektif dari pada metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPA (Ayyib Fuad, 2017).
3. Skripsi yang ditulis oleh Ariesi Aprilia yang berjudul “Penerapan Metode *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Pada Siswa Kelas VI S N 2 Sumber Agung Tahun Pelajaran

2015/2016". Penelitian ini dilakukan pada tahun 2016. Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan 2 siklus. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD N 2 Sumber Agung Kecamatan Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016, hal ini dilihat dari presentase ketuntasan hasil belajar siswa dalam 1 siklus sebesar 61,53% dan siklus II meningkat jadi 30,77%. Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN 2 Sumber Agung (Ariesi, 2016).

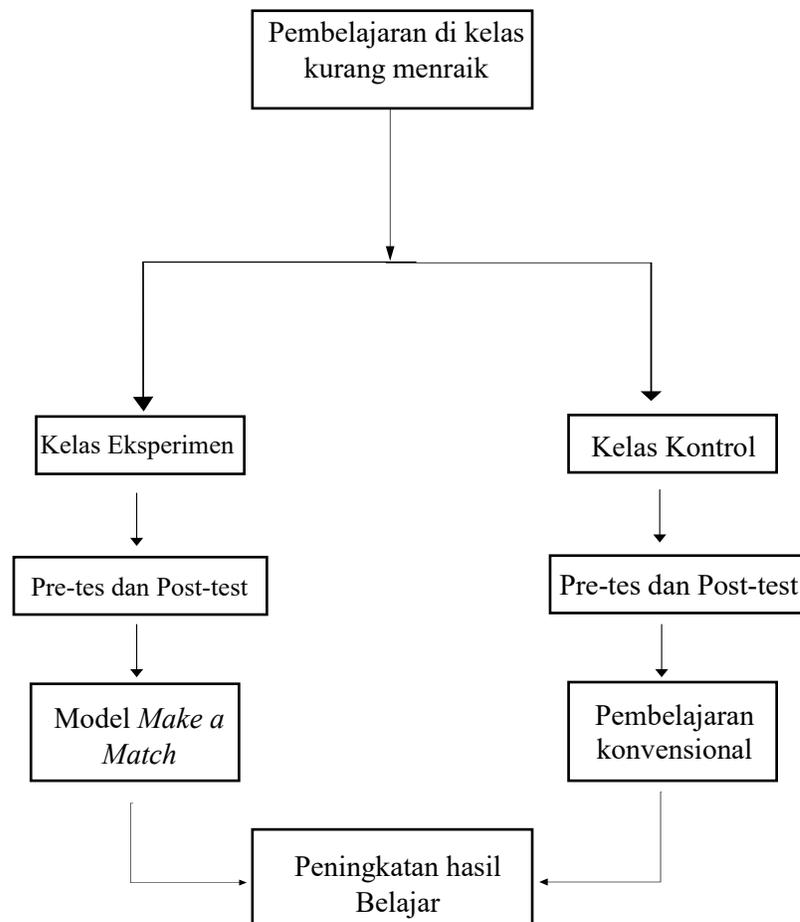
4. Skripsi yang ditulis oleh Alfina Yulia Savitri yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di MTSN 1 Malang ". Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan hasil penelitian yang didapatkan dari uji hipotesis *paire-sample t-test* bahwa: (1) hasil thitung = 18,826 > ttabel = 1,695 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 1 ditolak dan H_a 1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Make a Match* terhadap keaktifan belajar. (2) hasil thitung = 8,214 > ttabel = 1,695 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 2 ditolak dan H_a 2 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Make a Match* terhadap hasil belajar (Iqbal, 2022).

5. Skripsi ini ditulis oleh sofiahtun Ni'mah dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil siswa dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen dengan desain yaitu *nonequivalent pretest-posttest control group design* (Sofiahtun Ni'mah, 2023).

Kelima penelitian di atas bahwa model pembelajaran berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti merasa perlu mengembangkan penerapan model pembelajaran lain supaya hasil belajar dapat meningkat. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan kedua penelitian di atas adalah subjek dan objek penelitiannya. Dalam penelitian ini menekankan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Media yang di gunakan berupa kartu pertanyaan dan jawaban. Model pembelajaran *Make a Match* ada unsur permainan, sehingga model ini menyenangkan. Pada kedua penelitian di atas, peneliti bertindak sebagai observer dan kolaborator sebagai pelaksana tindakan. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti akan bertindak sebagai pelaksana tindakan dan kolabortaorlah yang akan menjadi observer.

B. Kerangka Berfikir

Dalam skripsi ini mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri Ngengong. Berikut adalah kerang berpikir yang terdapat pada penelitian ini untuk memberikan kemudahan pembaca dalam mengartikan proses penelitian yang termuat dalam penelitian ini, peneliti gambarkan pada suatu gambar yaitu:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Nol (H_0):

Siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make a Match* hasil belajarnya lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional.