

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penerapan pembelajaran dan Metode Make a Match

1. Pengertian Penerapan Pembelajaran

Secara sederhana implementasi atau penerapan pembelajaran dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan dalam pembelajaran, secara garis besar implementasi pembelajaran merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan terperinci dalam melakukan proses pembelajaran. Jadi, penerapan pembelajaran adalah suatu penerapan atau pelaksanaan dari sebuah rencana pembelajaran dengan tahapan-tahapan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.¹⁰

2. Pengertian Belajar Mengajar dan Pembelajaran

Belajar sebagai sebuah proses menuju perubahan yang lebih baik melalui pengalaman individu peserta didik dengan lingkungan. Para peserta didik mendapatkan pengalaman melalui pendengaran, pengamatan, pemikiran, meniru, mencoba, Latihan dan mengikuti petunjuk. Belajar sejak Nabi Adam AS telah dimulai berdasarkan pada Al Qur'an Surat Al Baqarah Ayat 31-32. Dari ayat tersebut dapat diambil maksud bahwa Allah SWT mendidik dengan berbagai konsep dan pengertian diawali dengan mengenalkan nama-nama benda di alam sebagai salah satu sumber ilmu pengetahuan. Nabi Adam As menjadi mampu menangkap dan memahami apa yang telah Allah SWT sampaikan. Dari situ beliau memiliki sarana untuk belajar dan memikirkan lebih luas dari apa yang ada dibalik alam yang ada dihadapannya.¹¹

Belajar menurut Skinner adalah suatu perilaku orang yang sedang belajar akan memiliki respon yang lebih baik, sebaliknya ketika tidak belajar maka responnya menjadi turun. Gagne juga memberikan definisi bahwa belajar merupakan kegiatan kompleks sehingga orang (peserta didik) akan memperoleh keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Dari sini dapat dijelaskan bahwa belajar merupakan perilaku orang (peserta didik) dalam meraih perubahan sehingga memiliki

¹⁰ Ina Magdalena, *Desain Instruksional SD Teori dan Praktik* (Sukabumi: Jejak Anggota IKAPI, 2021)

¹¹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2019), 334.

keterampilan pengetahuan nilai dan sikap yang lebih baik dari sebelumnya.

Selanjutnya mengajar menurut Hasan Langgulung adalah proses memindahkan ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa. HM Arifin menambahkan bahwa mengajar merupakan kegiatan sedemikian rupa yang berisi mata pelajaran untuk siswa sehingga mereka dapat menerima, merespon, menguasai dan mengembangkan mata pelajaran yang didapatkan. Pada akhirnya mereka mampu merubah perilaku menjadi lebih baik. Mata pelajaran yang disampaikan diproses melalui metode-metode tertentu sehingga tujuan yang diinginkan lebih mudah tercapai.¹²

Pembelajaran dimaknai sebagai proses membelajarkan peserta didik dengan azas Pendidikan maupun teori-teori belajar. Komunikasi dua arah menjadi penentu utama dalam berhasilnya pembelajaran. Selanjutnya Oemar Hamalik menjelaskan bahwa pembelajaran sebagai kombinasi yang terstruktur atas unsur manusia, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling berpengaruh sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Manusia disini adalah guru, siswa, tenaga kependidikan, pustakawan dan lainnya. Material berisi buku, papan tulis, LCD, film, Audio visual dan sebagainya. Fasilitas dan perlengkapan meliputi ruang kelas, computer, internet dan sebagainya. Prosedur meliputi jadwal, metode, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.¹³

Pembelajaran memiliki tiga rumusan penting sehingga lebih maju dan mudah mencapai tujuan yaitu pembelajaran merupakan usaha mengorganisasikan lingkungan untuk mewujudkan kondisi belajar untuk seluruh siswa. Sekolah menyediakan lingkungan yang diperlukan untuk perkembangan siswa, seperti program belajar, bahan pelajaran, metode, alat pembelajaran. Kemudian juga guru, suasana kelas kondusif, kelompok peserta didik, lingkungan luar sekolah semuanya menjadi bagian bermakna bagi perkembangan peserta didik. Pembelajaran menjadi usaha menyiapkan siswa menjadi anggota masyarakat yang baik dan dapat menciptakan pengaruh yang lebih baik. Artinya menyumbangkan kemanfaatan kepada

¹² Ramayulis, 335-336. Hasan Langgulung, *Pendidikan dan Peradaban Islam*, (Jakarta: Pustaka Alhusna: 1983), 3.

¹³ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 5.

masyarakat, hal ini sesuai tuntunan Nabi Muhammad SAW bahwa manusia yang paling baik adalah yang paling bermanfaat bagi sesama.

3. Prinsip-prinsip pembelajaran

Pembelajaran adalah aktivitas tersistem dari berbagai komponen. Setiap komponen saling terkait, berjalan teratur, saling melengkapi, berkesinambungan dan berkelanjutan. Maka guru harus menguasai berbagai prinsip pembelajaran, mampu menerapkan dalam setiap pembelajarannya. Prinsip pembelajaran dimaksud adalah sebagai berikut:¹⁴

a. Adanya aktivitas.

Aktivitas memiliki berbagai macam, baik fisik maupun psikis. Proses keaktifan terdiri atas *visual activities* seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, eksperimen. *Oral Activities* seperti membuat pernyataan, merumuskan, pertanyaan, saran, berpendapat wawancara dan diskusi. *Listening Activities* seperti menyimak percakapan, pidato, dan ceramah. *Writing activities* seperti menuliskan cerita, menyajikan laporan, dan menyalin. *Drawing activities*, seperti menggambar grafik, peta, alam. *Motor Activities* seperti eksperimen membuat model konstruksi, bermain, berkebun dan memelihara binatang. *Mental Activities* seperti menangkap, memecahkan problem atau soal dan mengambil keputusan. *Emotional Activities* seperti gembira, berani, penyayang, berani.

- b. Adanya motivasi, sehingga peserta didik dapat dikondisikan sedemikian rupa agar dengan senang hati mau melakukan proses aktivitas dalam pembelajaran.
- c. Pengakuan individual, guru mampu menguasai perbedaan setiap peserta didik, dimana mereka terlahir dengan segala perbedaan, selain juga persamaan. Perbedaan itu seperti usia, bakat, intelegensi, fisik, dan watak.
- d. Asas keberagaan, yakni semua aktivitas panca indera tujuannya adalah mencapai pemahaman secara lebih cepat dan tepat. Ada alat peraga langsung seperti pohon, binatang, bunga yang dibawa langsung di kelas. Alat

¹⁴ Ramayulis, Hasan anggung., *Pendidikan dan Peradaban Islam*, (Jakarta : Pustaka Alhusna: 1983) 338-350

peraga tidak langsung seperti model (seperti maket lampu merah, bangunan candi) dan gambar seperti peta.

- e. Asas keteladanan, yakni bagaimana guru sengaja berbuat positif yang akan ditirukan oleh peserta didik, berperilaku sesuai nilai dan norma yang baik sehingga menjadi teladan baik di kelas maupun luar kelas atau sekolah.
- f. Asas pembiasaan. Kegiatan ini harus diawali sejak usia dini. Dalam Islam pembiasaan ini minimal meliputi akhlak, ibadah, keimanan dan sejarah.
- g. Asas korelasi. Adanya keterkaitan antara materi pelajaran satu dengan lainnya, dan yang lebih penting adalah adanya hubungan antara materi dengan kehidupan peserta didik, sehingga mereka mengerti akan pentingnya sebuah ilmu pengetahuan.
- h. Asas minat dan perhatian. Agar peserta didik muncul minat dan perhatian pada pembelajaran, maka pelajaran diusahakan dapat merangsang respon anak. Kemudian mengkorelasikan materi dengan peristiwa nyata di sekitar kehidupan peserta didik.

4. Bentuk Proses Pembelajaran

Guru sebagai salah satu penentu suksesnya penyelenggaraan pembelajaran harus mengetahui berbagai bentuk dalam proses pembelajaran. Ada empat bentuk minimal yang harus dikuasai, yaitu sebagai berikut:¹⁵

- a. Transfer Pengetahuan (*transfer of Knowledge*). Peserta didik ditransfer sebuah ilmu pengetahuan. Proses ini membutuhkan pemilihan metode yang tepat. Selanjutnya untuk mengetahui apakah peserta didik telah menguasai materi dilakukan tes atau evaluasi.
- b. Transformasi pengetahuan (*transformation of Knowledge*). Disini guru menampilkan posisi dan fungsinya sebagai fasilitator, motivator dan dinamisor. Pendidik menyampaikan materi secara sederhana dan umum. Peserta didik kemudian belajar mengembangkannya secara lebih luas dan dalam.
- c. Pengembangan Keterampilan (*development of Skill*). Pada keterampilan ini dibutuhkan pemilihan metode yang tepat, sehingga pembelajaran terfokus pada bagaimana peserta

¹⁵ Ramayulis, Hasan anggung., *Pendidikan dan Peradaban Islam*, (Jakarta : Pustaka Alhusna: 1983) 350-369

didik terampil melakukan. Setelah pembelajaran selesai, maka dilakukan ujian keterampilan untuk mengetahui sejauhmana peserta didik telah mencapai tujuan.

- d. Penanaman Nilai (*Internalization of Value*). Nilai disini adalah karakter atau akhlak. Ini sejalan dengan Nabi Muhammad SAW diperintah oleh Allah SWT adalah untuk menyempurnakan akhlak. Maka guru dapat menjalankan tugas dan fungsinya sebagai teladan, baik di kelas, di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.

Penerapan metode pembelajaran selalu mengikuti perubahan dan perkembangan materi, sehingga dibutuhkan analisa yang tepat dari guru dalam memilih dan menetapkan sebuah metode. Dalam penelitian ini disajikan metode *Make a match* mulai dari definisi, kelebihan dan kekurangan, dan bahasan paling pentingnya yaitu Langkah-langkah penerapan metode *make a match*.

a. Pengertian Metode Make a Match

Make a Match adalah strategi pembelajaran kooperatif dimana siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah bersama permainan dimulai dengan masing-masing siswa memegang satu kartu pertanyaan atau jawaban, dan tujuannya adalah menemukan kartu yang cocok atau kartu yang dipegang pasangannya secepat mungkin, kelompok dan memicu minat dalam pelatihan.¹⁶ Loma Curran adalah pencipta teknik *Make a Match*. Siswa dapat memainkan permainan mencari pasangan untuk mempelajari suatu konsep atau topik yang memiliki banyak manfaat. Secara alami, metode ini dapat diterapkan pada topik apa pun dan kelompok umur apa pun.

Fitur penentu *Make a Match* sangat berkorelasi dengan siswa yang belajar paling baik melalui permainan. Keinginan siswa untuk menemukan pasangan kartu yang cocok dengan jawaban atau pertanyaan sangat menentukan keberhasilan metode *Make a Match*. Siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mendapatkan

¹⁶ Helda Yeti, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Usia 7-8 Tahun di SD NEGERI 1 WAY DADI SUKARAME BANDAR LAMPUNG*.

pemahaman materi yang lebih mendalam dengan menggunakan pendekatan *Make a Match*.¹⁷

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Make a Match

Setiap metode pembelajaran yang dipilih oleh guru, memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Adapun kelebihan metode *Make a Match* dapat dilihat uraian berikut:

- 1) Membantu siswa menjadi lebih imajinatif dalam berpikir dan berbuat. Dalam pembelajaran munculnya imajinasi dari setiap peserta didik dapat memudahkan mereka dalam menyerap materi pelajaran, sehingga adanya perubahan perilaku seperti yang diharapkan dapat dicapai.
- 2) Karena sifatnya yang menyenangkan dari pendekatan ini, ini juga sangat menyenangkan. Mengajak peserta didik untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap pelajaran menjadi sangat penting, karena tanpa rasa cinta maka materi akan sulit diserap oleh mereka.
- 3) Memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan retensi siswa dalam materi pelajaran. Pentingnya keterlibatan peserta didik menjadi tujuan guru dalam menetapkan metode ini, karena mengalami secara langsung itu lebih meresap dan menyentuh daripada sekedar melihat dan mendengarkan.
- 4) Teknik *Make a Match* adalah alat yang ampuh untuk membangun keberanian dan keyakinan diri siswa di depan audiens. Mental atau keberanian dari peserta didik menjadi aspek penting lainnya dalam pembelajaran, apalagi jika dihadapkan pada materi sains yang dirasa cukup sulit oleh Sebagian mereka.
- 5) Metode yang efisien untuk mengajar siswa agar menghargai waktu belajar mereka¹⁸. penerapan metode ini memberikan pelajaran penting untuk para siswa bahwa waktu belajar amat penting dan tidak bisa diulang kembali. Dengan metode ini mereka akan

¹⁷ Aris Shohimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Daam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017.). 98

¹⁸ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016). 253

terbiasa dalam memanfaatkan waktu belajar sebaik mungkin.

- 6) Kolaborasi dinamis antara teman sekelas tercapai. Pentingnya aspek sosial dalam pembelajaran akan dapat terwujud pada diri peserta didik, salah satunya adalah penggunaan metode *Make a match*. Koordinasi, Kerjasama dan rasa saling membantu dapat terwujud diakhir pembelajaran melalui metode ini.
- 7) Budaya yang tersebar luas dan berkembang untuk saling membantu dalam lingkungan pendidikan¹⁹. Melalui penerapan metode ini tentu dapat memberikan dampak yang baik terutama dalam menciptakan suasana atau lingkungan belajar menjadi lebih harmonis.

Adapun kelemahan metode *Make a Match* adalah :

- 1) Waktu terbuang sia-sia jika pendekatan ini tidak diatur dengan baik. Kecerdasan manajemen guru amat diperlukan guna menghindari waktu yang tidak efisien.
- 2) Banyak siswa yang awalnya enggan bekerja dalam kelompok campuran karena takut diejek. Kelemahan ini juga terkadang muncul karena siswa belum terbiasa untuk saling bekerjasama dalam sebuah kelompok.
- 3) Banyak siswa akan gagal memperhatikan selama presentasi pasangan jika guru tidak mengarahkan mereka secara efektif. Kelemahan ini juga biasa terjadi karena kurangnya pengawasan guru yang lebih fokus pada presentator, sehingga siswa lain kurang mendapat perhatian.
- 4) Guru harus berhati-hati dan penilaian yang baik ketika menghukum siswa yang dipilih. Konsistensi penilaian guru menjadi sangat penting guna menjaga kondusifitas pembelajaran.
- 5) Jika pendekatan ini selalu diambil, siswa akan menjadi tidak tertarik²⁰. Penerapan metode ini akan

¹⁹ Aris Shohimin, "68 Model Pembelajaran Inovatif Daam Kurikulum," (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2013). 99

²⁰ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016). 253-254

membosankan jika tidak diselingi dengan variasi lainnya.

- 6) Akan ada banyak kebisingan di kelas yang mungkin menyebar ke sesi lain. Keaktifan setiap peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran dengan metode ini memungkinkan adanya suara keras sehingga dapat mengganggu jalannya pelajaran.
- 7) Tanggung jawab ada pada pendidik untuk menyediakan siswa dengan sumber daya yang diperlukan²¹. Ini menunjukkan betapa pentingnya guru mempersiapkan kelas sedemikian rupa sehingga fungsi mereka sebagai fasilitator pembelajaran dapat maksimal, bukan hanya sebagai pendidik/pengajar.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Make a Match*

Guru sebagai penanggungjawab pembelajaran mutlak menguasai dan mengkondisikan kelas sehingga peserta didik dapat mengikuti secara fokus. Maka perlu disiapkan Langkah-langkah konkrit dalam memilih materi dan menetapkan metode *make a match*. Berikut ini merupakan hal-hal yang perlu dijalankan guru dalam menerapkan metode pembelajaran *Make a Match* yaitu:

- 1) Instruktur menghasilkan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan unit studi dan mencatatnya pada kartu indeks. Guru sebagai instruktur memastikan materi telah disampaikan sebelumnya, kemudian menyusun dan menelaah soal-soal sesuai dengan materi atau topik yang sedang diajarkan. Daftar pertanyaan yang telah dipilih dituliskan dalam sejumlah kertas sesuai soal
- 2) Guru menyiapkan kunci jawaban dari soal yang telah dibuat sebelumnya kemudian menuliskan pada kartu/kertas lainnya yang sesuai. Diberikan perbedaan/tanda bahwa kelompok potongan kertas indeks ini adalah kelompok pertanyaan dan susunan lainnya adalah kumpulan jawaban. Tunjukkan secara visual atau langsung kepada semua peserta didik terlebih dahulu agar tidak terjadi kekeliruan antara mana jawaban dan mana soal.

²¹ Aris Shohimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Daam Kurikulum*. (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2013). 99

- 3) Tetapkan pedoman untuk mengenali dan menghargai kinerja yang baik dan menghukum kinerja yang buruk (di sini, instruktur dan siswa mencapai pemahaman). Sebagai fasilitator di dalam pembelajaran ini, guru menyiapkan pedoman alur penerapan metode *Make a Match*, menyiapkan penghargaan atau reward dan hukuman atau punishment sebagai wujud obyektifitas guru.
- 4) Sertakan lembar penghitungan untuk menilai presentasi dan melacak pasangan yang berhasil²². Pada tahapan berikutnya guru menyiapkan lembar atau rubrik penilaian sehingga dapat lebih objektif dan efektif. Setelah selesai pembelajaran guru tidak butuh waktu lama untuk memberikan penilaian.
Kemudian tahap penting yang dilakukan guru adalah memperhatikan langkah-langkah metode pembelajaran *Make a Match* dengan urutan sebagai berikut:
 - 1) Siapkan kelas, kemudian peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok: kelompok pertama memegang kartu soal, kelompok kedua memegang jawaban, dan kelompok ketiga berperan sebagai evaluator.
 - 2) Guru mengarahkan ketiga kelompok yang telah terbentuk untuk duduk sehingga membentuk formasi huruf U, selanjutnya pasangan terluar saling berhadapan dan pasangan terdalam di tengah.
 - 3) Pada waktu guru memulai meniup peluit, kelompok pertama dan kedua dapat bertukar tempat dan mulai mencari pasangan jawaban yang cocok.
 - 4) Guru memberikan waktu kepada kelompok pertama dan kedua untuk berbicara satu sama lain.
 - 5) Semua anggota kelompok yang berpasangan dengan kartu jawaban menandai kesepakatan yang dicapai selama diskusi.
 - 6) Setiap pasangan harus mempresentasikan pertanyaan dan tanggapan yang telah disiapkannya kepada evaluator.
 - 7) Kelompok evaluator atau penilai kemudian mengevaluasi kinerja pasangan berdasarkan diskusi mereka.

²² Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016). 251-252

- 8) *Make a Match* dapat digunakan sampai semua siswa di kelas merasa menjadi salah satu dari tiga kelompok yang dijelaskan di atas, masing-masing dengan tanggung jawab yang jelas²³

B. Mata Pelajaran IPA

1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ketika diambil secara keseluruhan, semua upaya ilmiah untuk mengasah pemahaman kita tentang alam atau mengungkap fakta yang sebelumnya tidak diketahui merupakan proses ini. Berupa buku dan bahan bacaan lainnya yang digunakan untuk menyebarkan informasi dan ilmu yang diperoleh melalui pendidikan formal maupun informal. Metode ilmiah, yaitu suatu metodologi atau cara yang digunakan untuk menemukan sesuatu (penelitian pada umumnya), biasa disebut dengan prosedur.

Daud Joseef pernah mengusulkan agar sains diperlakukan sebagai budaya, atau sebagai kelompok atau institusi sosial dengan tradisi, nilai, inspirasi, dan aspirasi.

Sedangkan IPA pada hakekatnya adalah produk, proses, dan aplikasi, sebagaimana dikemukakan oleh Laksmi Prihantoro.

IPA merupakan produk yang terdiri dari kumpulan ide, teori, dan kerangka kerja. Sains adalah metode yang digunakan untuk mempelajari suatu topik, membuat penemuan baru, dan membuat alat yang berguna. Selain itu, teori-teori ilmiah akan mengarah pada perkembangan teknologi yang meningkatkan kualitas hidup.

Biologi, kimia, dan fisika adalah tiga pilar yang mendasari penyelidikan ilmiah modern. Sebagai cabang ilmu pengetahuan alam, fisika adalah produk dari pengamatan yang cermat, perumusan masalah, pengembangan hipotesis, pengujian hipotesis tersebut melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, dan munculnya kerangka teori baru dan pemahaman konseptual.²⁴

²³ Mustadi, *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Make a Match dan Scramble Pada Peserta Didik Kelas IV SD INPRES Tanah Kareng*, 21.

²⁴ Tritanto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 137-138

Kurikulum sekolah dasar di Indonesia sangat menekankan pada ilmu pengetahuan alam, atau yang lebih dikenal dengan bahasa sehari-hari sebagai ilmu pengetahuan alam. Beberapa siswa, terutama di sekolah dasar dan sekolah menengah, mengalami kesulitan dengan sains. Hal ini dibuktikan dengan hasil Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang menurut Kementerian Pendidikan Nasional masih jauh di bawah standar yang diharapkan. Studi tentang fenomena alam merupakan cabang ilmu yang dikenal sebagai ilmu alam.

2. Tujuan Mata Pelajaran IPA

Adapun tujuan dari mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyyah yaitu sebagai berikut:

- a. Menyebarkan informasi praktis dan prinsip-prinsip ilmu alam.
- b. Bersikaplah terbuka dan optimis tentang manfaat sains dan teknologi.
- c. Dapatkan kemampuan investigasi, pemecahan masalah, dan keputusan untuk memperbaiki lingkungan Anda.
- d. Ambil bagian dalam menjaga alam di sekitar Anda dalam kondisi yang baik.
- e. Mendidik publik tentang hubungan antara ekologi, teknologi, lingkungan, dan masalah sosial.
- f. Kenali keteraturan alam sebagai anugerah ilahi.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPA

Ruang lingkup mata pelajaran ilmu pengetahuan alam terdapat dua aspek, antara lain:

- a. Kerja ilmiah yang meliputi : studi / investigasi, penyebaran pengetahuan ilmiah, budidaya daya cipta dan keterampilan pemecahan masalah, dan penanaman pandangan dunia ilmiah
- b. Pemahaman konsep dan penerapannya, yang meliputi:
 - 1) Semua makhluk hidup dan interaksinya dengan lingkungan dan kesehatannya. Ini termasuk manusia, tumbuhan, dan hewan.
 - 2) Keadaan materi padat, cair, dan gas, dan peran yang mereka mainkan, semuanya dibahas.
 - 3) Bumi, gaya, panas, magnet, cahaya, listrik, dan mesin dasar adalah contoh energi dan transformasinya.
 - 4) Tata surya, Bumi, dan semua daratan dan benda langit lainnya membentuk Bumi dan alam semesta.

- 5) Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat mengacu pada proses di mana karya teknologi dasar, seperti desain dan manufaktur, diproduksi dengan menerapkan konsep ilmiah dan keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat²⁵

4. Nilai-nilai IPA

Ilmu pengetahuan terdapat nilai-nilai khusus yang tentunya banyak manfaat untuk masyarakat. Sebagian besar ilmuwan mengatakan bahwa ilmu pengetahuan tidak hanya mencakup nilai-nilai moral atau etika tetapi juga membahas nilai-nilai estetika (estetika). Untuk keperluan penelitian ini, nilai mengacu pada hasil yang signifikan secara ilmiah atau diinginkan. Nilai-nilai ini tidak bersifat immaterial. IPA menggunakan nilai non-perbedaan berikut:

a. Nilai Praktis

Penggunaan canggih dari pengetahuan ilmiah untuk kebaikan bersama. Kemudian berkat kemajuan teknologi, penemuan-penemuan baru dapat dibuat dan dirilis, memberikan manfaat tidak langsung bagi kehidupan masyarakat. Jadi, ilmu berharga dan berguna dalam kehidupan sehari-hari karena memiliki nilai praktis. Misalnya, penemuan listrik Faraday telah dimanfaatkan dalam teknologi untuk memungkinkan pengembangan perangkat listrik yang berguna.

1) Nilai Intelektual

Dalam IPA penggunaan metode ilmiah yang digunakan sangat bermanfaat bagi manusia untuk memecahkan masalah. Bukan hanya persoalan-persoalan alamiah, akan tetapi juga persoalan-persoalan sosial, ekonomi dan lain sebagainya. Pengguna perlu mengadopsi pola pikir ilmiah untuk mendapatkan manfaat penuh dari potensi pendidikan metode ilmiah di berbagai bidang seperti mengembangkan keterampilan dan ketekunan serta belajar membuat keputusan berdasarkan penalaran yang masuk akal. Jika dapat menemukan solusi,

²⁵ Riza Agstina, *Hubungan Gaya Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyyah Mahad Islami Palembang*, Fakultas Ilmu Tarbiyyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang 2017 .

mungkin merasakan pencapaian intelektual. Keuasan intelektual inilah yang kami maksud ketika kami berbicara tentang nilai intelektual yang diberikan oleh metode ilmiah.

2) Nilai Sosial-Budaya-Ekonomi-Politik

Dengan kata lain, kedudukan suatu negara dalam peraturan sosiopolitik ekonomi internasional meningkat seiring berkembangnya infrastruktur ilmiah dan teknologinya. Negara-negara maju, seperti di Uni Eropa dan Amerika Serikat, seringkali memandang dirinya sebagai negara adidaya global karena kekuatan ekonomi dan politiknya.

3) Nilai Kependidikan

Sekarang psikologi pembelajaran diterapkan di kelas, kemajuan dalam ilmu alam, dan kemajuan teknologi telah mengangkat pendidikan sains ke status alat pedagogis. Artinya, kelas seperti sains digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan yang lebih besar. Nilai-nilai seperti ini meliputi:

- a) Kapasitas untuk mengatur pekerjaan dan pemikiran seseorang dengan cara yang konsisten dengan metode ilmiah.
- b) Pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan pengamatan dan peralatan untuk menemukan solusi untuk masalah.
- c) Ambil pendekatan ilmiah untuk menemukan jawaban.

Karena ilmu alam dapat digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan di dalam kelas, maka ia memiliki nilai sebagai mata pelajaran tersendiri.

4) Nilai Keagamaan

Sudah menjadi kepercayaan umum bahwa mendapatkan pemahaman tentang alam dan keterkaitan semua hal dapat menginspirasi seseorang untuk mencari agama. Manusia menyadari ketidaktahuannya sendiri saat mereka membaca, mempelajari, dan menafsirkan alam. Keyakinan pada agama memperkuat nalar ilmiah karena didukung tidak hanya oleh ajaran agama, tetapi juga oleh gagasan dari pengamatan fenomena alam. John Polkinghorne, seorang fisikawan yang menjadi pendeta Anglikan, berpendapat bahwa keteraturan

alam semesta berasal dari hukum alam dan oleh karena itu tidak dapat dihasilkan dari kebetulan acak. Tetapi harus ada alasan untuk itu. Menurut penjelasan Albert Einstein tentang ungkapan ini, terlihat jelas bahwa nilai-nilai ilmiah sejalan dengan perspektif agama: “*Sains tanpa agama adalah buta dan agama tanpa sains adalah lumpuh*”.²⁶

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Siswa mengembangkan keterampilan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui pelaksanaan kegiatan. Belajar memerlukan lebih dari sekadar memperoleh pengetahuan faktual, itu juga memerlukan memperoleh perspektif, rutinitas, kesenangan, adaptasi sosial, minat, bakat, adanya cita-cita, keinginan, dan asa/harapan. Hal ini sepemikiran dengan penjelasan tokoh Pendidikan Oemar Hamalik yang berpendapat bahwa “Hasil Belajar itu tampak pada wujud perubahan dari persepsi, tingkah laku dan perubahannya menuju lebih baik”.²⁷

Klasifikasi hasil belajar tiga kali lipat yang dikemukakan oleh Bloom dan Purwanto merupakan faktor penting dalam setiap jenis pendidikan. Tiga area tersebut adalah kinerja mental, perubahan perilaku, dan tindakan fisik. Memori, pengetahuan, dan kemampuan intelektual adalah bagian dari apa yang kita sebut hasil belajar kognitif. Sikap, nilai, perasaan, dan minat merupakan contoh hasil belajar yang termasuk dalam ranah efektif. Keterampilan fisik dan kemampuan motorik yang didukung oleh kemampuan mental inilah yang kita sebut dengan hasil belajar dalam ranah psikomotorik.²⁸

b. Indikator Hasil Belajar

Domain kognitif, afektif, dan psikomotor membentuk tiga kategori yang mana Taksonomi Bloom mengkategorikan hasil belajar. Taksonomi Tujuan

²⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014). 138-141

²⁷ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (ALVABETA, 2013).

²⁸ Muhamad Afand, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Oktober 2013 (Semarang: UNISSULA PRESS). 4.

Pendidikan Bloom memberikan indikator hasil belajar di Sudjana sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan atau memori, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi adalah enam pilar hasil belajar intelektual yang membentuk domain kognitif. Fitur kognitif tingkat rendah adalah dua yang pertama, dan fitur kognitif tingkat tinggi adalah empat fitur berikutnya.
- 2) Domain afektif, terkait dengan sikap, yang meliputi lima komponen: take-in, reaksi, evaluasi, struktur, dan internalisasi.
- 3) Bidang studi psikomotor berurusan dengan efek pembelajaran dan tindakan. Domain psikomotor terdiri dari enam subdomain: refleksi, keterampilan motorik, persepsi, harmoni, akurasi, keterampilan motorik kompleks, dan gerak ekspresif dan interpretatif.²⁹

c. **Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Apa yang diambil siswa dari pelajaran adalah keterampilan yang telah mereka kembangkan atau standar yang telah mereka penuhi. Hasil belajar memainkan peran penting dalam proses pendidikan. Guru dapat memperoleh wawasan tentang upaya siswa mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka melalui penilaian hasil belajar. Guru kemudian dapat menggunakan pengetahuan ini untuk menyesuaikan kegiatan kelas dengan kebutuhan setiap siswa.³⁰

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, sebagaimana dikemukakan Munadi:

- 1) Faktor Internal
 - a) Faktor Fisiologis

Kondisi fisiologis dapat dianggap sebagai kondisi kesehatan yang tidak terganggu oleh penyakit, kelelahan, atau kelesuan. Tidak terhalang oleh cacat fisik apapun. Siswa mungkin lebih mudah menerima materi yang diberikan guru jika kondisi ini terpenuhi.

²⁹ Zainul Fuad, *Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik*.

³⁰ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017). 130

b) Faktor psikologis

Setiap siswa memiliki masalah kesehatan mental yang unik, yang pasti akan berdampak pada kinerja akademik mereka. Kemampuan kognitif dan penalaran siswa, serta IQ, rentang perhatian, minat, bakat, motivasi, dan motif mereka, semuanya merupakan faktor psikologis yang penting.³¹

2) Faktor Eksternal

Lingkungan sosial dan non-sosial di mana siswa menemukan diri mereka adalah contoh faktor eksternal. Kualitas hasil belajar seseorang juga dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, yang meliputi keluarga, staf sekolah, guru, masyarakat, dan teman. Lingkungan eksternal non-sosial, di sisi lain, memperhitungkan hal-hal seperti keadaan rumah, ruang kelas, peralatan, dan alam terbuka seseorang.³²

d. **Ciri-Ciri Hasil Belajar**

Hasil belajar ditandai dengan pergeseran dalam keyakinan atau tindakan pembelajar itu sendiri. Artinya perilaku dan pandangan seseorang akan berubah setelah mengikuti kegiatan belajar. Proses pembelajaran mungkin atau mungkin tidak bertanggung jawab atas semua perubahan ini. Berikut adalah beberapa fitur dari modifikasi perilaku yang dipelajari:

- 1) Perubahan yang disadari, dalam hal ini peningkatan pengetahuan dan keterampilan seseorang yang telah terlibat dalam suatu proses kegiatan belajar, akan menimbulkan peningkatan rasa percaya diri dan hasil positif lainnya. Contohnya orang yang mabuk bukan termasuk dalam pengertian tersebut karena pembelajarannya yang bersangkutan tidak menyadari apa yang terjadi dalam dirinya sendiri.
- 2) Tercipta perubahan yang berlangsung secara kontinu (Berkesinambungan), yaitu adanya perubahan awal diikuti oleh adanya perubahan berikutnya pada perilaku yang lebih baik dari sebelumnya. Contohnya

³¹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. (ALVABETA,2013). 124

³² Deni Kurniawan, " *Pembelajaran Terpadu TEMATIK (Teori, Praktik dan Penilaian)*", (ALVABETA, 2014.).

yaitu peserta didik belajar bagaimana cara menulis yang baik dan benar, maka ia akan diikuti oleh perubahan tingkah laku yaitu dari tidak mampu menulis menjadi mampu menulis.

- 3) Perubahan yang bersifat fungsional, yaitu perubahan hasil pembelajaran yang telah diperoleh akan memberikan manfaat kepada individu yang bersangkutan, contohnya seseorang yang memiliki kecakapan dalam berbicara bahasa arab akan membverikan manfaat untuk belajar hal-hal yang lebih luas.
- 4) Perubahan yang bersifat positif, yaitu terjadinya penambahan perubahan hal-hal baik dalam individunya.
- 5) Menunjukkan adanya perubahan yang didapatkan menunjukkan penambahan terus menerus, yang membuktikan adanya sesuatu yang berbeda dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Seseorang yang telah belajar akan meerasakan ada sesuatu yang bertambah banyak, sesuatu yang lebih banyak. Misalnya kecakapan dalam dirinya lebih banyak, prestasinya akan meningkat ilmunya akan bertambah lebih banyak dan lain sebagainya.
- 6) Perubahan yang bersifat aktif, yaitu perubahan yang bukan terjadi secara sendirinya melainkan melalui akatifitas individu. Perubahan yang terjadi karena kematangan bukan hasil dari pembelajaran, melainkan terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahapan perkembangannya. Contohnya jika seseorang anak telah mencapai pada usia tertentu akan sendirinya akan berjalan meskipun belum belajar.
- 7) Perubahan permanen (Permanen) adalah perubahan yang bertahan dalam diri seseorang dari waktu ke waktu, biasanya sebagai hasil dari pembelajaran.
- 8) Semua aktivitas dalam proses pembelajaran diarahkan pada tujuan tertentu, dan hanya aktivitas yang berkontribusi pada pencapaian tujuan tersebut yang dapat dianggap bertujuan dan terarah.³³

³³ Tutik Rahmawati dkk, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*, (Yogyakarta : Penerbit Gava Media,2015), 37-38

e. Hasil Belajar dalam Perspektif Islam

Tidak ada agama, bahkan Islam, yang akan menjelaskan dan memanipulasi proses pembelajaran, bekerjanya sistem memori (pikiran), dan metode yang dengannya orang memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Islam, di sisi lain, menjelaskan dengan sangat jelas bahwa pemikiran rasional dan persepsi indrawi sangat penting untuk proses pendidikan. Pentingnya alam imajinatif dan inisiatif manusia dalam menemukan dan memahami fungsi-fungsi alam dibuktikan dengan maraknya kata-kata seperti *ya'qulun*, *yatafakkarun*, *yubshirun*, dan *yasma'un* dalam Al-Qur'an. Sebagaimana firman Allah dalam surat Az-Zumar ayat 9. Dalam ayat ini, Allah mencoba menjelaskan perbedaan antara yang tercerahkan dan yang tidak tercerahkan. Ini menunjukkan bagaimana mereka yang memiliki pengetahuan berada dalam posisi yang berbeda dari mereka yang tidak. Orang yang memiliki pengetahuan lebih banyak akan ditempatkan pada peran yang lebih menonjol daripada mereka yang kurang. Tidak seorang pun tanpa aqidah harus berharap untuk belajar sesuatu. Oleh karena itu, pelajaran yang diajarkan akan sulit diterima bagi mereka yang tidak pandai.

Ayat ini mengkontraskan orang beriman dan kafir, serta musyrik yang mengikuti keinginan dan kecenderungan mereka. Jika kita menerapkan kemampuan rasional kita pada penjelasan Allah, kita hanya dapat menyimpulkan bahwa mereka beriman. Mereka yang bertakwa kepada Allah, termasuk mereka yang shalat pada jam-jam ganjil malam, adalah orang-orang yang beruntung. Orang-orang yang beriman dan berpengetahuan akan selalu memilih pahala yang lebih besar dan lebih tahan lama yang ditawarkan Allah atas kesenangan dunia yang fana.

Dengan demikian, ayat ini dapat dimaknai mengajarkan kepada kita bahwa nasib baik adalah balasan akhirat atas perbuatan baik, sedangkan nasib buruk adalah harga yang harus dibayar atas kesalahan. Segala sesuatu di dunia ini cepat berlalu yaitu suka, duka, kekayaan, kemiskinan, kesehatan, dan penyakit.

C. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu dijelaskan hasil-hasil penelitian terdahulu yang dijadikan landasan dilakukannya penelitian ini. Berikut ini adalah penelitian yang dipilih oleh peneliti.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan
1.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Ema Yunita (2018), Penelitian ini berjudul “Penerapan Metode <i>Make a Match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Membudayakan Selalu Berhemat Energi Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung”. Berdasarkan temuan, sebelum penerapan pendekatan <i>make a match</i>, hanya 11 siswa yang tuntas dengan tingkat ketuntasan 31,43%, sedangkan 24 siswa belum tuntas dengan tingkat ketuntasan 68,57%. Siklus pertama terlihat nilai rata-rata tes 70,28 dari siswa. Ada total 25 siswa (atau 71,43%) yang berhasil menyelesaikan kursus. Pada siklus</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Keduanya mengandalkan pengamatan langsung dan catatan tertulis untuk menyusun data uji. - Hasil belajar dianalisis oleh keduanya. - Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>Make a Make</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (<i>Classroom Action Research</i>) sedangkan yang digunakan peneliti adalah penelitian lapangan (<i>file research</i>) - Menggunakan populasi peserta didik kelas IV MIN 6 Bandar Lampung sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V MI NU Al Munawwaroh

	<p>I, ketuntasan hasil belajar meningkat dari 28,57 persen (mewakili 10 siswa) menjadi 40 persen (mewakili seluruh siswa). Nilai rata-rata yang dicapai siswa pada penilaian selama siklus II adalah 74,57. Pada siklus II persentase siswa yang menuntaskan semua tujuan pembelajaran naik sebesar 51% dari data awal menjadi sebanyak 29 (82,86%), sedangkan persentase siswa yang tidak menuntaskan mencapai 6 (17,14%). Oleh karena itu strategi make a match dapat digunakan untuk mendongkrak prestasi akademik siswa. Peneliti menghentikan penggunaan metode pembelajaran make a match setelah perkembangan siklus II dirasa cukup memuaskan.</p>		
2.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Suci Perwira Sari, Saskia Aprilia,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode make a match - Menggunakan 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas

<p>Khalifatussaidah (2020), dengan judul “Penggunaan Metode Make a Make Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD”. Beberapa kesimpulan dapat ditarik dari data dalam penelitian ini, termasuk bahwa banyak siswa berprestasi buruk pada pretest yang digunakan untuk mengukur kesiapan mereka untuk intervensi dalam penelitian ini (tingkat penyelesaian 30%, skor rata-rata 44) dan bahwa make-a-pendekatan kecocokan untuk mengajar sains efektif. Pada siklus I, 12 dari 30 siswa (40%) dianggap sudah mencapai hasil belajar, sedangkan 18 (60%) dianggap belum tercapai. Skor rata-rata adalah 70,67. Pada siklus II, 30 siswa dinyatakan berhasil memperoleh semua hasil belajar, dengan skor rata-rata 80,67.</p>	<p>teknik pengumpulan data berupa tes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama meneliti hasil belajar 	<p>atau PTK sedangkan peneliti menggunakan penelitian lapangan (<i>file research</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Populasi pada penelitian ini menggunakan peserta didik kelas III sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V
--	--	---

<p>3.</p>	<p>Penelitian ini dilakukan oleh Refso Putri Wanengsi (2020) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas VIII Mts Pancasila Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VIII MTs Pancasila Kota Bengkulu diuntungkan dengan pembelajaran Akidah Akhlak dengan pendekatan Make a Match, dibuktikan dengan perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok ($t_{hitung} = 3,81$, $t_{tabel} =$ dengan df level 42 (44 - 2), dan nilai p 2,018). Hasil penelitian ini mendukung hipotesis kerja (H_a) yang menyatakan bahwa hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Pancasila Kota</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan pendekatan kuantitatif - Teknik penggunaan sampel menggunakan teknik <i>nonprobability sampling</i> dengan cara <i>sampling jenuh</i> - Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes dan dokumentasi - Sama-sama meneliti hasil belajar 	<ul style="list-style-type: none"> - Populasi pada penelitian ini peserta didik kelas VIII Mts Pancasila Kota Bengkulu sedangkan yang digunakan peneliti adalah peserta didik kelas V MI Al Munawwaroh - Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar Akidah akhlak sedangkan yang digunakan peneliti adalah hasil belajar mata pelajaran IPA
-----------	--	--	--

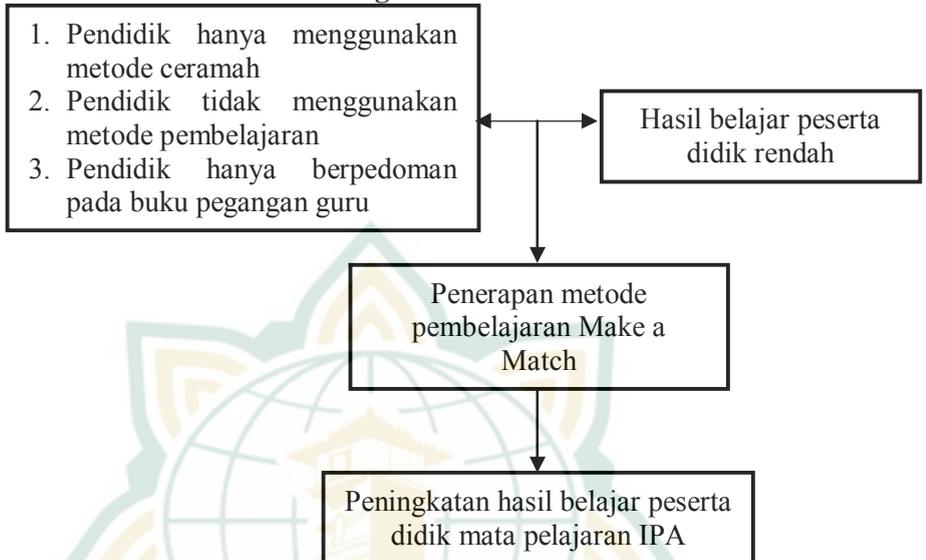
	Bengkulu dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode pembelajaran Make a Match.		
--	--	--	--

D. Kerangka Berfikir

Pembelajaran IPA memerlukan banyak informasi yang berkaitan dengan pengaturan fisik langsung seseorang. Karena banyaknya model dan metode yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran IPA, maka proses pembelajaran bagi siswa harus menyenangkan. Sayangnya, masih banyak pendidik yang hanya mengandalkan ceramah untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Akibatnya, siswa mungkin kehilangan minat di kelas dan berhenti belajar. Oleh karena itu, cara pengajaran sains perlu berkembang. Seperti permasalahan yang ada di MI Al-Munawwaroh khususnya pada kelas V perlu diberikan suatu tindakan mengenai penggunaan metode dalam proses pembelajaran. Peneliti membahas masalah ini dengan memasukkan strategi make a match ke dalam kajian sains. Setiap pendidik menghadapi tekanan yang semakin meningkat untuk dapat menggunakan strategi yang lebih luas guna mendorong pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu diharapkan ketika guru menerapkan strategi pembelajaran Make a Match prestasi belajar siswa akan meningkat. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mempelajari dan menganalisis kemandirian berbagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan prestasi akademik di kelas.

Berdasarkan pernyataan di atas, di peroleh solusi dari masalah tersebut tentang rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Berikut ini terdapat bagan kerangka berfikir mengenai permasalahan diatas:

Tabel 2.2
Kerangka Berfikir



E. Hipotesis

Hipotesis memiliki arti kata yang berasal dari 2 kata yaitu “Hypo” yang berarti “dibawah” dan “thesa” yang berarti “kebenaran”. Sampai dibantah oleh data, hipotesis dapat dilihat sebagai solusi sementara untuk masalah penelitian.³⁴

Berikut ini merupakan hipotesis yang peneliti ajukan antara lain yaitu:

H_0 : Ada peningkatan Implementasi metode Make a Match terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA kelas V MI Al Munawwaroh Lau Dawe Kudus

H_a : Tidak ada peningkatan Implementasi metode Make a Match terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA kelas V MI Al Munawwaroh Lau Dawe.

³⁴ Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Kudus : Media Ilmu Press, 2015),24