

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010:28) belajar ialah suatu usaha yang dijalankan melalui serangkaian proses guna mencapai tujuan adanya perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari sebuah pengalaman melalui interaksi dengan lingkungannya. Menurut M. Dalyono (Isti'adah, 2020:11) mengatakan bahwa belajar merupakan sebuah usaha yang dilaksanakan untuk menunjang adanya perubahan secara terus-menerus (*progressive*) dalam tingkah laku, sikap, dan perbuatan. Melalui proses belajar, anak diharapkan mengalami peningkatan kepribadian sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, belajar dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan berupa adanya perubahan tingkah laku pada dirinya ke arah yang lebih baik. Seseorang dikatakan sudah belajar apabila ada perubahan pada dirinya. Perubahan tersebut dapat mencakup tiga hal, yaitu perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Melalui belajar, seseorang dapat memperoleh pengalaman hidup yang akan dijadikan sebagai pengetahuan baru yang diperoleh dari suatu aktivitas.

Dalam dunia pendidikan, tidak hanya diperkenalkan dengan istilah belajar, tetapi ada yang dinamakan dengan pembelajaran. Menurut Trianto (Sutiah, 2016:5), pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru selaku pendidik untuk membelajarkan peserta didik (interaksi peserta didik dengan sumber belajar) untuk mencapai tujuan. Melalui pengertian tersebut, pembelajaran tidak hanya mengandalkan komunikasi satu arah, melainkan menekankan pada komunikasi dua arah dan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Jadi, tugas seorang pendidik sangat beragam, mulai dari mentransfer ilmu, mendidik peserta didik, membimbing, mengarahkan, menilai, serta mengevaluasi peserta didik untuk mendorong perubahan agar tercipta suatu kondisi yang lebih baik di masa depan.

Menurut Sudjana (Amaliyah, 2023:45) hasil belajar adalah sejumlah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Nurkencana dan Sunartana (Juliartini & Arini, 2017:243) menyatakan bahwa hasil belajar ialah suatu tindakan atau proses yang akan menentukan nilai keberhasilan dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh seseorang setelah mengalami proses belajar pada satu periode tertentu. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah sejumlah kecakapan yang dikuasai atau dimiliki oleh seseorang sebagai bentuk pencapaian yang diperoleh atas pengalaman belajar. Hasil belajar bisa dalam bentuk perubahan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (Hapnita *et al.*, 2017:2176) ada dua faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal meliputi beberapa hal, di antaranya:

a. Intelegensi

Kemajuan belajar sangat dipengaruhi oleh intelegensi. Intelegensi dalam hal ini dikaitkan pada tiga hal yaitu, menghadapi hal baru, mengetahui relasi, serta mampu mempelajarinya dengan cepat.

b. Perhatian

Perhatian sangat dibutuhkan dalam belajar karena seseorang akan mencapai hasil belajar yang maksimal apabila perhatiannya terfokus pada hal yang akan dipelajarinya. Perhatian diartikan sebagai keaktifan jiwa yang terarah pada suatu objek.

c. Minat

Minat dapat diartikan sebagai keinginan seseorang terhadap sesuatu. Minat sangat penting ketika melakukan kegiatan belajar karena apabila bahan pelajaran yang diberikan tidak sesuai dengan minat peserta didik maka mereka tidak akan serius dalam belajar.

d. Bakat

Bakat merupakan kemampuan atau kecakapan potensial yang dimiliki seseorang yang harus dikembangkan agar mencapai pada titik terbaik potensinya untuk menunjang perkembangan di masa mendatang.

e. Motivasi

Motivasi diartikan sebagai dorongan yang dapat menggerakkan seseorang dalam melaksanakan suatu hal demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

f. Kesiapan

Kesiapan ialah reaksi yang ditunjukkan oleh seseorang, semakin tinggi tingkat kesiapan peserta didik maka hasil belajar yang dicapai akan semakin maksimal.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal, meliputi:

a. Aspek Keluarga

Aspek keluarga terdiri dari beberapa hal, yaitu:

1) Cara Orang Tua Mendidik Anak

Tugas orang tua dalam mendidik anak dapat mendukung peningkatan hasil belajar. Jika orang tua tidak mengawasi anaknya maka hasil belajarnya tidak akan maksimal.

2) Suasana Rumah

Suasana rumah yang damai dan harmonis, tidak ada perselisihan dalam keluarga akan meningkatkan semangat belajar sehingga anak akan merasa nyaman dan betah untuk belajar dengan maksimal di rumah.

3) Keadaan Ekonomi Keluarga

Ekonomi berperan penting untuk menunjang kebutuhan anak dalam menjalankan pendidikan. Orang tua dengan kondisi ekonomi yang cukup dapat memenuhi berbagai kebutuhan yang diperlukan anaknya dalam melaksanakan belajar.

b. Aspek Sekolah

1) Metode Mengajar

Metode diartikan sebagai jalan yang harus dilewati dalam kegiatan mengajar. Metode mengajar yang digunakan harus menarik dan sesuai dengan karakteristik serta materi pelajaran agar hasil belajar peserta didik dapat dicapai dengan maksimal.

2) Relasi Guru dengan Siswa

Perlunya hubungan atau relasi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

3) Disiplin

Disiplin berkaitan dengan bagaimana seorang peserta didik taat terhadap peraturan yang berlaku.

4) Keadaan Gedung

Agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan secara efektif dan efisien maka jumlah peserta didik harus disesuaikan dengan besarnya ruang kelas.

5) Alat Pelajaran

Alat pelajaran memegang peran penting dalam pembelajaran karena dalam proses pembelajaran tentu perlu didukung oleh alat pelajaran agar dalam pelaksanaannya lebih efektif dan efisien.

c. Aspek Masyarakat

1) Bentuk Kehidupan Masyarakat

Kehidupan masyarakat sekitar dapat memberi pengaruh terhadap belajar anak.

2) Teman Bergaul

Peserta didik harus memiliki teman dan bergaul dengan kelompok yang memberi pengaruh positif serta dapat diawasi oleh orang tua sehingga tidak akan terjerumus ke arah yang kurang baik dan menurunkan hasil belajar.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Pada penelitian ini, hasil belajar pada domain kognitif menggunakan teori taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Adapun indikator hasil belajar peserta didik menurut Anderson dan Krathwohl dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1
Tingkatan Dimensi Proses Kognitif Revisi Taksonomi Bloom

Dimensi Proses Kognitif	Turunan Dimensi Proses Kognitif
Mengingat (C1)	a. Mengenali
	b. Mengingat Kembali
Memahami (C2)	a. Menafsirkan
	b. Mencontohkan
	c. Mengklasifikasikan
	d. Menyimpulkan
	e. Membandingkan
	f. Menjelaskan
Mengaplikasikan (C3)	a. Mengeksekusi
	b. Mengimplementasikan
Menganalisis (C4)	a. Membedakan
	b. Mengorganisasi
	c. Mengatribusikan
Mengevaluasi (C5)	a. Memeriksa
	b. Mengkritik
Menciptakan (C6)	a. Menggeneralisasikan
	b. Merancang
	c. Memproduksi

Sumber: Panjaitan dan Silalahi (2022:2)

2.1.2 Konsep Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah secara sistematis dalam rangka mengelola pengalaman belajar untuk mendukung ketercapaian tujuan belajar (Darmawan Harefa *et al.*, 2022:326). Menurut Mirdad (2020:15) model pembelajaran adalah petunjuk bagi seorang pendidik yang akan melaksanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran ialah langkah-langkah yang dijadikan sebagai

pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajarannya akan lebih terarah dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Artinya, sintaks atau langkah-langkah yang tertulis dalam sebuah model pembelajaran sudah tersusun secara berurutan sehingga dalam pelaksanaannya akan berjalan lebih efektif dan efisien.

Model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Jika ditinjau dari istilah bahasa Inggris, pembelajaran kooperatif berasal dari dua kata yaitu *cooperative learning*. *Cooperative* memiliki arti kerja sama, sedangkan *learning* artinya pengetahuan. Pembelajaran kooperatif merupakan konsep yang lebih kompleks mencakup seluruh jenis kerja kelompok yang dipimpin atau diarahkan oleh pendidik. Menurut Anitra (2021:9) pembelajaran kooperatif diartikan sebagai pembelajaran yang dilakukan pada kelompok kecil yang heterogen untuk melaksanakan kerja sama, bertukar pikiran dalam mengkonstruksi konsep dan memecahkan masalah dengan tanggung jawab dan berfokus pada tujuan utama serta saling ketergantungan positif sekaligus berlatih dalam melakukan interaksi, komunikasi, dan sosialisasi.

Menurut Rusman (2018:223) model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif. Selain itu, Rusman juga mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ialah model pembelajaran yang bertujuan untuk membangun kerja sama antar sesama teman dalam menemukan kesesuaian soal dan jawaban terkait konsep yang benar dan sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat. Menurut Shoimin (2014:99) *Make a Match* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban untuk dibagikan kepada peserta didik sehingga mereka akan mencari pasangan kartu yang dimilikinya, baik kartu soal maupun jawaban yang sesuai dengan materi belajar tertentu.

Model pembelajaran *Make a Match* menekankan pada sebuah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan adanya permainan, menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di peserta didik. Kartu tersebut berupa kartu soal dan jawaban sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model

pembelajaran *Make a Match* dapat membangun kerja sama antar peserta didik melalui kegiatan mencocokkan kartu dan pembelajaran yang dilakukan pun tidak membuat peserta didik merasa bosan, lebih menarik, dan membangkitkan semangat peserta didik saat belajar (Fauhah & Rosy, 2020:324). Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ialah model pembelajaran yang berfokus pada kegiatan mencocokkan kartu berupa soal dan jawaban. Intinya, setiap peserta didik akan mencari pasangannya sesuai dengan soal maupun jawaban yang telah didapatkan. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik akan lebih merasa senang dan semangat dalam belajar.

2.1.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Make a Match*

Menurut Darmawan Harefa (2020:8) model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memiliki ciri atau karakteristik, yaitu adanya unsur permainan dengan teknik “mencari pasangan”. Pada pelaksanaannya, permainan mencari pasangan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap peserta didik akan memegang sebuah kartu, baik itu kartu soal maupun kartu jawaban yang harus dipasangkan. Jadi, setiap peserta didik akan berusaha untuk memecahkan masalah terkait materi pembelajaran sehingga ada unsur kerja sama dan interaksi antar sesama peserta didik agar memotivasi mereka untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.

2.1.2.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make a Match*

Menurut Huda (Novita *et al.*, 2021:31) langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* antara lain:

1. Guru menyampaikan materi kepada peserta didik agar dipelajari materinya.
2. Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok dan duduk berhadapan.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban kepada dua kelompok yang telah dibentuk
4. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik bahwa mereka harus mencari dan mencocokkan kartu soal yang dipegang dengan kartu jawaban dengan batas waktu yang telah ditentukan.

5. Guru mewajibkan agar semua anggota dari kelompok A agar mencari pasangan kelompok B. Lalu, setelah menemukan pasangannya maka peserta didik harus melaporkannya kepada guru dan dicatat oleh guru dikertas yang telah disiapkan.
6. Apabila waktunya sudah habis, peserta didik yang belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul kembali.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk melaksanakan presentasi, sedangkan pasangan yang lain mencermati dan memberi tanggapan.
8. Guru memberikan kesimpulan terkait kebenaran antara pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang telah mempresentasikan hasil kerjanya.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya sampai seluruh pasangan yang ada di dalam kelas mempresentasikan hasilnya.

2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

Menurut Harizon *et al.* (2016:52) ada beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Make a Match*, yaitu:

1. Peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran karena terlibat secara langsung dalam menjawab soal melalui kartu.
2. Peserta didik akan terhindar dari kejenuhan saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.
3. Pembelajaran akan lebih terasa menyenangkan karena menggunakan media pembelajaran.
4. Mampu membuat suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.
5. Penyampaian materi lebih menarik.
6. Tercapainya taraf ketuntasan belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
7. Menumbuhkan suasana belajar yang gembira.
8. Mampu mewujudkan kerja sama antar peserta didik.
9. Menumbuhkan jiwa gotong royong antar seluruh peserta didik.

Menurut Harizon *et al.* (2016:52-53), disamping memiliki kelebihan, model pembelajaran *Make a Match* memiliki kekurangan, yaitu:

1. Guru mengalami kesulitan dalam menyiapkan kartu-kartu yang sesuai dengan materi pelajaran.

2. Kesulitan dalam mengatur jalannya proses pembelajaran.
3. Siswa kesulitan untuk konsentrasi.

2.1.3 Konsep Media Pembelajaran *Wordwall*

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Tafonao (2018:105) media pembelajaran ialah alat bantu yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar yang akan mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan dari seorang peserta didik selaku pembelajar sehingga akan mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran diartikan sebagai perantara antara pendidik dengan peserta didik yang menghubungkan, memberikan sejumlah informasi, memberi dan menyalurkan pesan untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Mustaqim, 2016:177). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perantara atau alat bantu yang digunakan oleh seorang guru selaku pendidik untuk menyampaikan sejumlah informasi terkait materi pelajaran kepada peserta didik.

Media pembelajaran berperan penting untuk mendukung terlaksananya pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran yang digunakan harus tepat dan sesuai dengan model pembelajaran serta karakteristik materi yang akan diajarkan. Apabila pemilihan media pembelajaran tidak tepat akan berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Jika terjadi hal demikian maka hasil belajar peserta didik terutama dalam mata pelajaran ekonomi tidak akan tercapai secara maksimal. Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menjalin komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu menyampaikan materi karena tanpa adanya media pembelajaran maka tidak akan ada pembelajaran.

2.1.3.2 Pengertian Media Pembelajaran *Wordwall*

Menurut Sari & Yarza (2021:196) *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian dengan sistem *online* (dalam jaringan) yang menarik perhatian peserta didik. *Wordwall* adalah *website* yang menyediakan beragam *template games*,

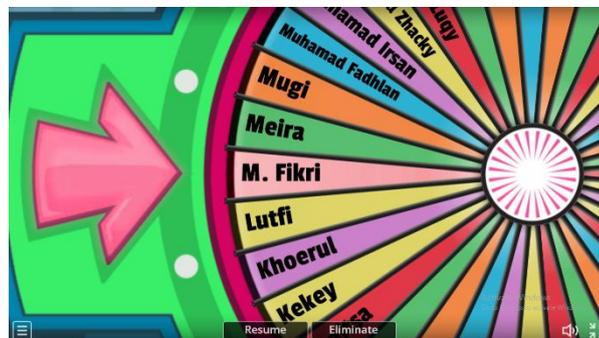
seperti kuis, menjodohkan kata, anagram, mengelompokkan, pencarian kata yang dapat digunakan secara mudah dan gratis (Putri *et al.*, 2023:166).

Dapat dikatakan bahwa *Wordwall* ialah *platform online* yang digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik karena menyajikan beragam pilihan *game* edukasi. *Game* edukasi tersebut dapat digunakan oleh pendidik atau guru dalam memberikan kuis, menemukan kecocokan, permainan dalam labirin, roda acak, mencari kata yang hilang, dan lain sebagainya. Melalui berbagai pilihan tersebut maka peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar dengan suasana yang menyenangkan.

2.1.3.3 Karakteristik Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall sebagai salah satu media pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri khusus, yaitu dapat menjadikan peserta didik lebih semangat dalam belajar karena diiringi dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, *Wordwall* menyediakan beragam *template* yang dapat digunakan oleh pendidik, seperti kuis, mencari kata, menemukan kecocokan, acak kata, dan sebagainya (Hidayana *et al.*, 2023:64). *Wordwall* termasuk media yang mudah digunakan karena akses penggunaannya yang *simple* dengan fitur-fitur yang sudah tersedia dengan jelas. Kemudahan dalam penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital yang inovatif menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adapun *template Wordwall Random Wheel* dan *Wordwall Open the Box* dapat dilihat pada Gambar 2.1 dan Gambar 2.2.



Gambar 2.1
Wordwall Random Wheel



Gambar 2.2
Wordwall Open the Box

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*

Menurut Mahyudi (2022:1690) *Wordwall* memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

1. Menyediakan berbagai fitur yang bervariasi.
2. Tampilan menu pada *Wordwall* menarik sehingga akan menjadikan peserta didik menyukai beragam permainan edukasi yang disediakan.
3. Kemudahan akses.
4. Adanya pengaturan waktu yang dapat diatur sesuai keinginan sehingga dalam pengerjaan tugas bisa diberikan sebagai tugas rumah kepada peserta didik.
5. Kemudahan dalam mengetahui hasil jawaban peserta didik karena terkirim secara otomatis kepada guru.
6. Jawaban peserta didik yang terinput di dalam *Wordwall* dapat dengan mudah untuk diunduh dalam bentuk pdf.

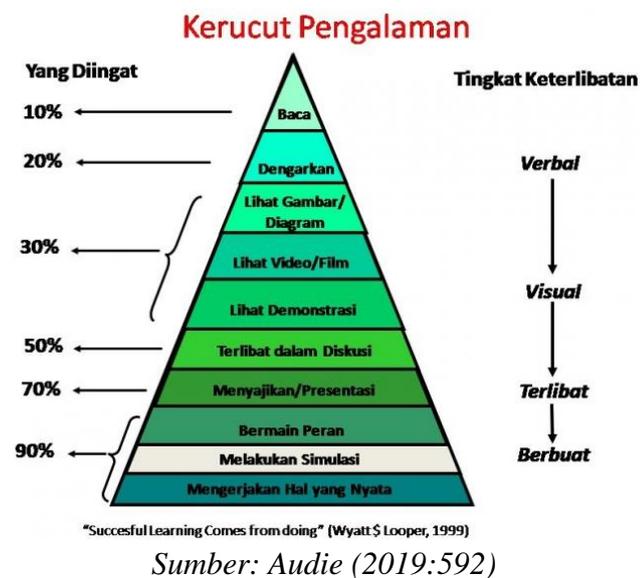
Disamping memiliki kelebihan, *Wordwall* memiliki kekurangan. Menurut Khosiyono (Maryanti *et al.*, 2022:221) beberapa kekurangan dari *Wordwall* yaitu:

1. Terbatasnya pembuatan kuis untuk satu akun
2. Memungkinkan terjadinya kecurangan ketika menggunakan media *Wordwall*
3. Proses pembuatan kuis maupun pilihan *game* lainnya dalam *platform Wordwall* membutuhkan waktu yang lama
4. Hanya dapat dilihat karena berupa media visual

2.1.3.5 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman sebagai sumber belajar menurut jenjang tertentu dalam bentuk kerucut pengalaman atau sering disebut

sebagai *Cone of Experience* (Syamsidar *et al.*, 2018:5). *Cone of Experience* menggambarkan bagaimana hasil belajar yang didapatkan oleh seseorang melalui pengalamannya secara langsung (konkret) sampai pengalaman yang bersifat abstrak. Berikut gambar dari kerucut pengalaman Edgar Dale.



Gambar 2.3
Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa seseorang akan mengalami tingkat keterlibatan yang berbeda-beda dengan hasil yang diingat berbeda pula. Semakin mengerucut maka semakin abstrak pengalaman yang diperolehnya dan semakin ke bawah maka pengalaman yang diperolehnya semakin konkret (nyata). Dalam pelaksanaannya, kerucut pengalaman Edgar Dale dapat membantu seorang guru untuk menentukan media pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran. Melalui membaca maka peserta didik bisa mengingat sebesar 10%, dengan mendengar bisa mengingat 20%, dengan melihat (visual) maka peserta didik bisa mengingat 30%, dengan terlibat diskusi bisa mengingat 50%, melalui presentasi akan mengingat 70%, dengan melaksanakan suatu tindakan (pengalaman) atau bermain peran atau hal lainnya yang bersifat mengerjakan hal yang nyata (konkret) bisa mengingat 90%.

Jika pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah maka kemungkinan besar peserta didik

hanya dapat mengingat 20% dari materi pelajaran yang telah disampaikan. Selain itu, jika model dan media pembelajaran yang digunakan tidak inovatif maka peserta didik akan bosan dan jenuh saat belajar yang menyebabkan hasil belajar peserta didik mengalami penurunan.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang menekankan pada keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran melalui proses diskusi dan presentasi. Melalui kegiatan diskusi maka peserta didik bisa mengingat 50% materi pelajaran dan ditambah dengan mempresentasikan hasil diskusi maka peserta didik bisa mengingat 70% materi, serta dengan diiringi media visual berupa *Wordwall* maka peserta didik bisa mengingat sebesar 30%.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2.2
Hasil Penelitian yang Relevan

No	Sumber	Judul	Hasil
1.	Sinaga <i>et al</i> (2022) Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol 4(6): 3704-3713	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Manfaat Energi Siswa Kelas IV SD Negeri 091522 Marubun Jaya	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Make a Match</i> berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada tema selalu berhemat energi subtema manfaat energi siswa kelas IV SD Negeri 091522 Marubun Jaya, H_a diterima dan H_0 ditolak.
2.	Harefa (2020) GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Vol 8(1): 1-18	Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Pembelajaran Kooperatif <i>Make a Match</i> pada Aplikasi Jarak dan Perpindahan	Model pembelajaran kooperatif <i>Make a Match</i> memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, di mana hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan perolehan rata-rata nilai siswa bahwa pada kelas eksperimen tes awal diperoleh 61,25 dan pada tes akhir 71,25 sedangkan pada kelas kontrol tes awal diperoleh 60 dan pada tes akhir 68,46. Berdasarkan

No	Sumber	Judul	Hasil
			pengujian hipotesis dinyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif <i>Make a Match</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran di kelas X SMA Negeri 1 Aramo.
3.	Sari & Hamimah (2023) e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD) Vol 11 (1)	Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> di Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar, ialah: a) peningkatan skor pengamatan perencanaan dari 92,71% hingga 95,83%; b) Aktivitas guru meningkat dari 83,75% hingga 95%; c) aktivitas siswa meningkat dari 83,75% hingga 95%; sedangkan d) hasil belajar juga mengalami peningkatan dari 75,61 hingga 91,32. Dengan demikian, penerapan model kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i> berbantuan media <i>Wordwall</i> bisa meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

Tabel 2.3
Persamaan dan Perbedaan dengan Hasil Penelitian yang Relevan

No	Persamaan	Perbedaan
1.	Variabel yang diteliti yaitu model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i> sebagai variabel bebas (independen) dan hasil belajar sebagai variabel terikat (dependen).	Jenis penelitian yang digunakan adalah <i>Pre Eksperimen Design</i> dengan menggunakan <i>The One Group Pretest-Posttest Design</i> . Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>Cluster Random Sampling</i> . Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Dasar kelas IV. Penggunaan media pembelajaran berupa <i>Wordwall</i> , populasi penelitiannya peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Singaparna, jenis penelitian kuantitatif eksperimen,

No	Persamaan	Perbedaan
		metode penelitian berupa penelitian tindakan kelas, materi pelajaran yang berbeda.
2.	Variabel yang diteliti yaitu model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i> sebagai variabel bebas (independen) dan hasil belajar sebagai variabel terikat (dependen). Menggunakan metode <i>quasi experimental design</i> .	Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Aramo dengan aplikasi jarak dan perpindahan.
3.	Variabel yang diteliti hasil belajar sebagai variabel terikat (dependen). Menggunakan media <i>Wordwall</i> .	Variabel independen yang diteliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i> . Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 10 Bandar Buat Kota Padang. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

2.3. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau disebut juga sebagai kerangka konseptual atau kerangka pemikiran merupakan dasar pemikiran dari sebuah penelitian yang merupakan gabungan dari fakta-fakta, observasi, dan kajian kepustakaan sehingga di dalamnya mencakup teori, dalil atau berbagai konsep yang dijadikan sebagai dasar penelitian (Syahputri *et al.*, 2023:161). Menurut Sugiyono (Syahputri *et al.*, 2023:161) kerangka berpikir ialah model konseptual terkait bagaimana teori memiliki keterkaitan dengan aspek-aspek yang sudah diidentifikasi. Kerangka berpikir akan menjabarkan variabel secara lebih dalam dan detail. Variabel yang digunakan harus memiliki keterkaitan satu sama lain dan sesuai dengan permasalahan yang diteliti sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai dasar dalam menjawab permasalahan dari sebuah penelitian.

Teori yang mendukung model pembelajaran *Make a Match* adalah teori konstruktivisme. Menurut Masgumelar dan Mustafa (2021:52) konstruktivisme diartikan sebagai aliran filsafat pengetahuan yang menegaskan bahwa pengetahuan yang didapatkan oleh kita ialah hasil dari konstruksi atau hasil membangun

pengetahuan yang dilakukan kita sendiri sehingga pandangan ini memfokuskan terhadap kegiatan yang dilaksanakan oleh peserta didik untuk mengembangkan potensinya karena adanya kesempatan mengembangkan pengetahuan melalui kegiatan belajar secara sadar dan guru bertugas untuk membimbing peserta didik agar mampu meningkatkan dan memperoleh pengetahuan yang lebih banyak.

Teori konstruktivisme ialah sebuah teori yang menjelaskan bahwa peserta didik akan membangun pengetahuannya sendiri yang berasal dari sebuah pengalaman. Pendidikan merupakan salah satu contoh dari konstruksi kognitif atas pengalaman seseorang. Intinya, pengetahuan yang didapatkan berasal dari pengalaman yang telah terjadi pada diri seseorang. Melalui proses konstruksi kognitif maka seseorang akan mengalami perkembangan pengetahuan dalam dirinya, dari yang semula tidak tahu menjadi tahu dan mampu meningkatkan pemahaman terhadap suatu hal. Merekonstruksi artinya menekankan pada bagaimana membangun sebuah pengetahuan bukan hanya sekedar menerima pengetahuan saja.

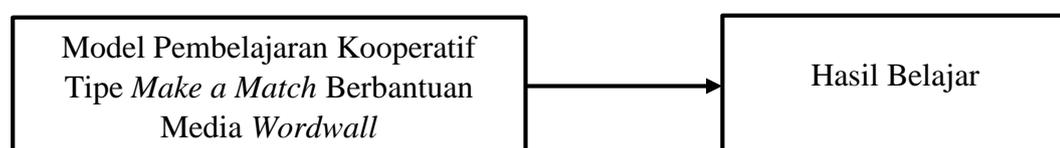
Teori konstruktivisme Vygotsky menyatakan bahwa dalam mengonstruksi pengetahuan, seseorang membutuhkan lingkungan sosial. Menurut Vygotsky dalam teori konstruktivisme ada empat lingkungan sosial yang memengaruhi proses konstruksi seseorang, yaitu budaya, bahasa, *scaffolding*, dan ZPD. Budaya dan bahasa memengaruhi perkembangan kognitif seseorang. *Scaffolding* diartikan sebagai pemberian bantuan kepada peserta didik yang dilakukan pada tahap awal pembelajaran, kemudian bantuan tersebut secara perlahan dikurangi untuk memberikan kesempatan dalam mengambil alih tanggung jawab setelah merasa mampu. ZPD (*Zone of Proximal Development*) ialah kemampuan *problem solving* atau pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau individu lain yang lebih mampu (Maryani *et al.*, 2021:30). Vygotsky berpandangan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya.

Seseorang dikatakan belajar apabila ada perubahan dalam dirinya. Perubahan tersebut bisa dari segi kognitif (pengetahuan). Peningkatan pengetahuan seseorang dapat terlihat dari hasil belajar. Model pembelajaran *Make a Match* dapat

meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut didasari oleh model pembelajaran *Make a Match* yang menekankan pada peran aktif dari peserta didik dalam pembelajaran. Setiap peserta didik akan mencari pasangan dari kartu yang dimilikinya. Peserta didik yang memiliki kartu pertanyaan harus mencari peserta didik yang memiliki kartu jawaban yang sesuai. Agar pembelajaran yang dilakukan lebih menarik maka model pembelajaran *Make a Match* ditunjang oleh media pembelajaran berupa *Wordwall* yang berisi beragam *game* edukasi. Melalui model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Wordwall* maka setiap peserta didik akan lebih semangat dalam belajar, meningkatkan kerja sama, dan membangun pengetahuannya melalui permainan mencocokkan kartu dan meningkatkan keberaniannya untuk mempertanggungjawabkan hasil pekerjaannya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* didukung oleh teori konstruktivisme yang menitikberatkan pada keaktifan peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan diskusi yang menjadikan adanya interaksi antar peserta didik dan dituntut untuk mampu bertanggung jawab atas apa yang telah didapatkan. Jadi, teori konstruktivisme mengarah kepada peserta didik sebagai pusatnya (*Student Centered Learning*) dan guru berperan sebagai fasilitator. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Wordwall* maka peserta didik akan lebih banyak kesempatan untuk berperan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.4
Kerangka Berpikir

2.4. Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai dugaan sementara. Menurut Sugiyono (2022:99) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di

mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Wordwall* sebelum dan sesudah perlakuan.
 H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Wordwall* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
 H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
3. H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Wordwall* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.
 H_a : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Wordwall* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.