

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Model Pembelajaran**

Menurut Abbas (2010:10) model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam setting tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Menurut Slavin (2010), model pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya. Sedangkan menurut Trianto (2009) model pembelajaran merupakan pendekatan yang luas dan menyeluruh serta dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengkoordinasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, yang berfungsi sebagai pedoman guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengelola lingkungan pembelajaran dan mengelola kelas. Dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran diperlukan perangkat pembelajaran yang dapat disusun dan dikembangkan oleh guru.

#### **2.2 Model Pembelajaran Tipe *Make a Match***

Huda (2012:135) menyatakan bahwa teknik *Make a Match* dikembangkan oleh Lorna Curran (1994), teknik ini dilakukan dengan siswa mencari pasangan

dari kartu soal/jawaban yang dimiliki sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian tujuan utama dalam pembelajaran dengan teknik *make a match* ini adalah untuk melatih siswa lebih cermat, dapat berpikir cepat, ulet dan memiliki pemahaman yang kuat mengenai materi serta dapat berinteraksi sosial dengan temannya. Dalam praktiknya, teknik pembelajaran ini dapat diterapkan pada semua jenis mata pembelajaran disetiap jenjang kelas.

Rusman (2012:223) mengungkapkan bahwa penerapan teknik *Make a Match* ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan kartu jawaban atau soal sebelum batas waktu yang ditentukan, siswa yang dapat mencocokkan kartunya dan benar maka akan diberi poin.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *Make a Match* adalah teknik kooperatif yang dilakukan dengan siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dipegangnya sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Siswa yang dapat menemukan pasangannya dalam waktu terbatas dan benar maka akan diberi poin hadiah.

Lie (2002:55) mengungkapkan bahwa berdasarkan temuan di lapangan, pembelajaran kooperatif teknik *make a match* mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

### 1) Kelebihan

- a. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (let them move). Dengan suasana tersebut, siswa lebih termotivasi untuk belajar karena lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Kerjasama antara sesama murid terwujud secara dinamis. Kerjasama antar siswa dalam kelompok maupun antar pasangan membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi yang sedang dipelajari.
- c. Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh mmurid. Dinamika gotong royong yang terbentuk akan menambah pengalaman dan pemahaman mengenai konsep gotong royong sehingga bermanfaat untuk kehidupan bermasyarakat kedepannya.
- d. Murid mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Dengan adanya teknik *make a match* ini, siswa dsapat memahami suatu konsep atau topik, sehingga akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

### 2) Kelemahan

- a. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan. Sebelum kegiatan guru harus menjelaskan lamngkah-langkah pembelajaran yang akan ditempuh termasuk dalam melaksanakan permainan *make a match*.
- b. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai murid terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran. Pada saat perencanaan teknik ini, guru harus membatasi permainan *make a match* sesuai alokasi waktu yang tersedia, sehingga siswa tidak banyak bermain.

- c. Guru perlu persiapan alat dan bahan yang memadai. Untuk melaksanakan teknik ini, guru perlu membuat kartu jawaban dan soal, sehingga harus mempersiapkan alat dan bahannya.
- d. Jika kelas anda termasuk kelas kelas gemuk (lebih dari 30 orang/kelas) berhati-hatilah. Hal ini dimaksudkan untuk menjaga keefektifan pelaksanaan teknik *make a match*. Apabila jumlah siswa terlalu banyak, maka permainan ini menimbulkan kegaduhan dan mengganggu kelas lain. Selain itu luas ruangan juga perlu dipertimbangkan untuk kelancaran pelaksanaan permainan *make a match*.
- e. Memerlukan waktu yang banyak, karena perlu mempersiapkan kartu-kartu. Guru harus melakukan persiapan yang lebih banyak, karena harus mempersiapkan alat yang digunakan yaitu berupa kartu soal maupun jawaban.

Menurut Hamzah (2012:84) langkah-langkah model pembelajaran tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Guru membagi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B
3. Bagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan karu jawaban kepada kelompok B, sehingga setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal dan jawaban.

4. Tiap siswa yang mendapatkan kartu soal memikirkan jawaban dari kartu yang dipegangnya.
5. Siswa mencari kartu pasangan yang cocok dengan kartu yang dimilikinya, kemudian mereka duduk saling berdekatan.
6. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, sedangkan siswa yang tidak menemukan kartu pertanyaan atau kartu jawaban berkumpul dalam kelompok sendiri dan diberi sanksi atau hukuman yang telah disepakati bersama.
7. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan kartu-kartu tersebut. Apabila kartu pertanyaan sesuai dengan kartu jawaban, maka pasangan siswa mempersentasikan topik yang diperolehnya yang ditanggapi oleh kelompok lain.
8. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya kartu dikocok kembali. Ini dilakukan agar setiap siswa memiliki kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang berbeda-beda.
9. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

### **2.3 Hasil Belajar**

Menurut Slameto (2010:2) 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. Selanjutnya Trianto (2009:17) belajar sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri. Sementara Sanjaya (2008:112) belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu usaha seseorang yang dapat memberi perubahan tingkah laku yang bersifat positif dalam dirinya sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

Menurut Agus (2009: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Artinya, hasil belajar tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan secara komprehensif. Hal ini sesuai dengan Oemar (2009: 22) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sementara, menurut Nana (2009: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan. Menurut Slameto (2010:54),

faktor-faktor tersebut secara global dapat diuraikan dalam dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

1) Faktor jasmani, yaitu meliputi:

a) Faktor Kesehatan. Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat.

b) Cacat Tubuh. Yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.

2) Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

a) Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b) Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan

pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

- c) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
- d) Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya itu.
- e) Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya.
- f) Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran.
- g) Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan

dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan itu perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

- 3) Faktor kelelahan, yang meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.
- b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah:
  - 1) Faktor keluarga. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
  - 2) Faktor sekolah. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa , relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
  - 3) Faktor Masyarakat. Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, diperoleh suatu kesimpulan bahwa hasil belajar adalah suatu yang menjadi milik siswa yang dapat diamati dan dapat diukur dalam bentuk perubahan kemampuan matematika setelah dilakukan proses pembelajaran.

#### 2.4 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Puput (2011) Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif “*Make A Match*” Terhadap hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Perpajakan Kelas XI SMA X Tahun Ajaran 2010/2011. Dari penelitian ini penerapan Metode *Make A Match* dilakukan II Siklus. Ditinjau dari prestasi belajar siswa yang melampaui batas tuntas 77 meningkat dari 30 siswa (75%) pada siklus I menjadi 35 siswa (87,5%) pada siklus II. Sedangkan ditinjau dari minat belajar akuntansi mengalami Peningkatan dari 77,1% pada siklus I menjadi 87,34 pada Siklus II.
2. Indah (2009), Penerapan Pembelajaran Kooperatif Metode *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Jurnal Umum di SMA Kartanegara Malang. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa metode *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa meskipun belum mencapai 100%. Pada siklus I Aktivitas Siswa dilihat dari proses Pembelajaran mencapai 76,67 meningkat pada siklus II mencapai 88,33%. Sedangkan Aktivitas Siswa ditinjau dari sifat afektif siswa pada siklus I mencapai 60,9% meningkat pada siklus Iimencapai 91,3%. Sedangkan pada hasil belajar juga mengalami peningkatan, sebelum tindakan

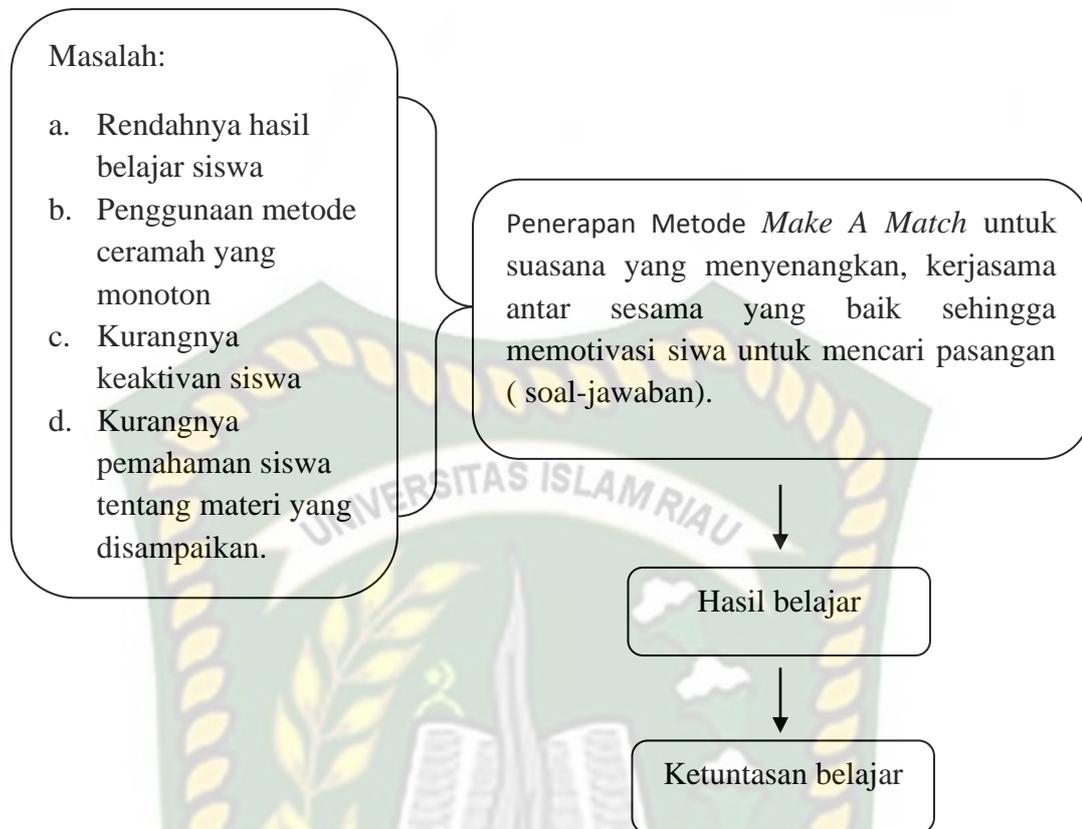
diberikan skor rata-rata hasil belajar sebesar 65,7% dengan ketuntasan belajar 52,2%. Pada siklus I hasil belajar ditinjau dari aspek kognitif sebesar 65,2% meningkat pada siklus II mencapai 87%. Sedangkan hasil belajar dilihat dari aspek psikomotor pada siklus I sebesar 65,2% meningkat pada siklusII mencapai 87%.

3. Wina (2012), Upaya peningkatan prestasi belajar Akuntansi melalui Model Pembelajaran Kooperatif Metode Mencari Pasangan (*Make A Match*) pada siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012. Hasil penelitiannya adalah pada siklus I mencapai nilai rata-rata 76,3% dan pada Siklus II mencapai 88,5%.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian di atas dengan peneliti yaitu pada penelitian diatas teknik pengumpulan datanya hanya menggunakan aktivitas siswa saja. Sedangkan peneliti teknik pengumpulan datanya menggunakan aktivitas siswa dan guru yang berfungsi untuk mengetahui apakah aktivitas siswa dan guru sudah sesuai dengan apa yang tercantum dalam lembar observasi, sehingga dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media kartu dan diarahkan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus.

### **2.5 Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran merupakan kerangka konsep yang digunakan penulis untuk menjelaskan masalah penelitian. Konsep penelitian yaitu melihat apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk lebih ringkasnya dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar II.1 KERANGKA BERFIKIR**

Model pembelajaran merupakan suatu teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu dan dalam pemilihan suatu model harus disesuaikan terlebih dahulu dengan materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga model pembelajaran yang diterapkan dapat tercapai. Pembelajaran *Make A Match* dilakukan di dalam kelas dengan suasana yang menyenangkan karena dalam pembelajarannya siswa dituntut untuk berkompetisi mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dengan waktu yang cepat.

## 2.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan paparan kerangka pemikiran dan permasalahan diatas maka dugaan sementara adalah jika diterapkan Mode Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* secara efektif terhadap mata pelajaran Akuntansi siswa kelas XI.2 Akuntansi SMK PGRI Pekanbaru dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

