

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 IPA

2.1.1.1 Hakikat IPA

IPA didefinisikan sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara alam. Perkembangan IPA tidak hanya ditandai dengan adanya fakta, tetapi juga oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Metode ilmiah dan pengamatan ilmiah menekankan pada hakikat IPA.

Secara rinci hakikat IPA menurut Bridgman (dalam Lestari, 2002: 7) adalah sebagai berikut:

1. Kualitas; pada dasarnya konsep-konsep IPA selalu dapat dinyatakan dalam bentuk angka-angka.
2. Observasi dan Eksperimen; merupakan salah satu cara untuk dapat memahami konsep-konsep IPA secara tepat dan dapat diuji kebenarannya.
3. Ramalan (prediksi); merupakan salah satu asumsi penting dalam IPA bahwa misteri alam raya ini dapat dipahami dan memiliki keteraturan. Dengan asumsi tersebut lewat pengukuran yang teliti maka berbagai peristiwa alam yang akan terjadi dapat diprediksikan secara tepat.
4. Progresif dan komunikatif; artinya IPA itu selalu berkembang ke arah yang lebih sempurna dan penemuan-penemuan yang ada merupakan kelanjutan dari penemuan sebelumnya. Proses; tahapan-tahapan yang dilalui dan itu dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah dalam rangka menemukan suatu kebenaran.
5. Universalitas; kebenaran yang ditemukan senantiasa berlaku secara umum.

IPA sendiri berasal dari kata sains yang berarti alam. Sains menurut Suyoso (1998:23) merupakan “pengetahuan hasil kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis tiada henti-hentinya serta diperoleh melalui metode tertentu yaitu teratur, sistematis, berobjek, bermetode dan berlaku secara universal”

Menurut kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) bahwa “IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”.

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Definisi ini memberi pengertian bahwa IPA merupakan cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum-hukum yang bersifat kuantitatif, yang melibatkan aplikasi penalaran matematis dan analisis data terhadap gejala-gejala alam. Dengan demikian, pada hakikatnya IPA meliputi tiga cakupan yaitu **IPA sebagai produk, IPA sebagai proses dan IPA sebagai sarana pengembangan sikap ilmiah.**

- Hakikat IPA sebagai produk meliputi konsep-konsep, prinsip-prinsip, hukum-hukum, dan teori-teori di dalam IPA yang merupakan hasil rekaan manusia dalam rangka memahami dan menjelaskan alam bersama dengan berbagai fenomena yang terjadi di dalamnya. Produk IPA (konsep, prinsip, hukum dan teori) tidak diperoleh berdasarkan fakta semata, melainkan berdasarkan data yang telah teruji melalui serangkaian eksperimen dan penyelidikan.
- Hakikat IPA sebagai proses diwujudkan dengan melaksanakan pembelajaran yang melatih keterampilan proses bagaimana cara produk sains ditemukan. yaitu dengan melakukan observasi, mengukur, memprediksi, mengklasifikasi, membandingkan, menyimpulkan, merumuskan hipotesis, melakukan eksperimen, menganalisis data, dan mengkomunikasikan hasil penelitian. Dalam pengajaran IPA, aspek proses ini muncul dalam bentuk kegiatan belajar mengajar. Ada tidaknya aspek proses ini sangat bergantung pada guru.
- hakikat sikap ilmiah adalah berbagai keyakinan, opini dan nilai-nilai yang harus dipertahankan oleh seorang ilmuwan khususnya ketika mencari atau mengembangkan pengetahuan baru. Sikap dapat diklasifikasi ke dalam dua

kelompok besar. Pertama, seperangkat sikap yang bila diikuti akan membantu proses pemecahan masalah; dan kedua, seperangkat sikap tertentu yang merupakan cara memandang dunia serta berguna bagi pengembangan karir di masayang akan datang (T. Sarkim, 1998:134)

2.1.1.2 Pembelajaran IPA di SD

Proses dalam pengertian disini merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam belajar mengajar yang satu sama lainnya saling berhubungan (*inter independent*) dalam ikatan untuk mencapai tujuan (Usman, 2000: 5).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis yang mengisyaratkan adanya orang yang mengajar dan belajar dengan didukung oleh komponen lainnya, seperti kurikulum, dan fasilitas belajar mengajar. Dalam proses tersebut, terdapat kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode atau pendekatan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingka laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan yang diutarakan Burton bahwa seseorang setelah mengalami proses belajar akan mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya. Misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengerti menjadi mengerti. (dalam Usman, 2000: 5).

Mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggungjawab moral yang cukup berat. Mengajar pada prinsipnya membimbing siswa dalam kegiatan suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan anak didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan proses belajar.

Proses belajar mengajar merupakan suatu inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegangn peran utama. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik

antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar (Usman, 2000: 4).

Sedangkan menurut buku Pedoman Guru Pendidikan Agama Islam, proses belajar mengajar dapat mengandung dua pengertian, yaitu rentetan kegiatan perencanaan oleh guru, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi program tindak lanjut (dalam Suryabrata, 1997: 18).

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar IPA meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran IPA.

Salah satu pendekatan pembelajaran di sekolah adalah pembelajaran kooperatif. Kooperatif *Make A Match*. Model pembelajaran make a match (Membuat Pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif (Rusman: 2011). Bentuk diskusi dengan mencari pasangan adalah bentuk pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas sambil bermain dengan teman, pada suasana yang menyenangkan tetapi mengena dan sampai pada sasaran, karena siswa berkompetisi untuk lebih cepat menemukan pasangannya dari kartu atau jawaban yang dibawa masing-masing siswa. Peserta didik yang mendapat kartu soal mencari peserta didik yang mendapat kartu jawaban yang cocok, demikian pula sebaliknya. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Adapun tujuan pembelajaran IPA di SD menurut Kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) secara terperinci adalah:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaann-Nya,
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari,

3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat,
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan,
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, dan
6. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTs.

2.1.2 Make A Match

2.1.2.1 Hakikat Make A Match

Model pembelajaran make a match (Membuat Pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif (Rusman: 2011). Bentuk diskusi dengan mencari pasangan adalah bentuk pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas sambil bermain dengan teman, pada suasana yang menyenangkan tetapi mengena dan sampai pada sasaran, karena siswa berkompetisi untuk lebih cepat menemukan pasangannya dari kartu atau jawaban yang dibawa masing-masing siswa. Peserta didik yang mendapat kartu soal mencari peserta didik yang mendapat kartu jawaban yang cocok, demikian pula sebaliknya. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Suprijono (2012), hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam jika pembelajaran dikembangkan dengan Make a Match adalah kartu-kartu. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik (Nana Sudjana, 2013: 54).

Model pembelajaran Make a Match atau mencari pasangan, guru menyiapkan kartu yang berisi persoalan atau permasalahan dan kartu yang berisi jawaban dari persoalan tersebut. Kemudian guru membagikan kartu tersebut kepada siswa. Bagi siswa yang mendapatkan kartu soal maka dia harus

memikirkan apa jawabannya sedangkan yang mendapat kartu berisi jawaban maka dia harus memikirkan soal apa yang jawabannya ada di kartu itu. Setelah siswa diberi waktu untuk berfikir, siswa mencari pasangannya dengan waktu yang ditentukan guru. Siswa yang berhasil mencocokkan dengan cepat dan benar akan mendapatkan poin atau nilai, kartu dikumpulkan lagi dan dikocok untuk babak berikutnya. Pembelajaran berikutnya seperti babak pertama, kemudian penyimpulan, evaluasi, dan refleksi.

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model yang melibatkan siswa ke dalam kelompok pembelajaran secara berkolaborasi, dengan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban untuk mencapai tujuan bersama. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi kepada siswa lain yang berbeda latar belakang. Hal ini akan membantu siswa mengembangkan keterampilan mereka di lingkungan masyarakat sekitar, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

2.1.2.2 Keuntungan dan Kelemahan Model Pembelajaran Tipe *Make A Match*

Model *Make A Match* atau mencari pasangan dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas peserta didik dan cocok digunakan dalam bentuk permainan karena didalam pembelajaran peserta didik ikut aktif dalam proses pembelajaran mengenai materi yang diajarkan. Selain itu, siswa menjadi lebih senang dan tertarik untuk belajar. Keunggulan dari model *Make A Match* ialah:

- a. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- b. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- c. Siswa lebih kreatif dalam pembelajaran karena harus memikirkan kartunya (jawaban atau soal) dan mencari kartu pasangannya.

Di samping manfaat yang dimiliki, model *make a match* juga memiliki kekurangan seperti, diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan, waktu yang digunakan perlu dibatasi agar tidak terlalu banyak bermain-main, guru perlu persiapan dan bahan yang memadai. Jika kelas gemuk (lebih dari 30 orang per kelas) berhati-hatilah. Karena jika kurang bijaksana, maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. Tentu saja kondisi ini mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya. Sedangkan sisi

kelemahan yang lain ialah memerlukan waktu lama dalam membuat RPP karena peneliti harus membuat kartu-kartu yang berisi topik yang akan dibahas.

Solusi dari kelemahan model *Make A Match* adalah:

- a. Sebelum melakukan model ini guru membuat kesepakatan dengan siswa supaya siswa tertib dan tidak ramai.
- b. Guru menguasai kelas dan pandai mengatur situasi (misal siswa masih ramai guru memotivasi/ mengatur siswa menjadi tertib kembali, setelah tertib pelajaran dimulai lagi).
- c. Peneliti meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu yang berisi topik yang akan dibahas terlebih dahulu sebelum pertemuan.

2.1.2.3 Karakteristik Make A Match

Model pembelajaran *Make A Match* dikembangkan oleh Lorna Curron. Strategi ini dapat dilakukan dengan cara siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Strategi ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan siswa (Isjoni, 2010: 77).

Teknik mencari pasangan atau *Make A Match* merupakan strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun materi barupun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa telah memiliki bekal pengetahuan. Problem yang diformulasikan memiliki multi jawaban dan soal yang akan diberikan. Contoh penerapan model pembelajaran *Make A Match* dalam kegiatan pembelajaran adalah ketika pembelajaran berlangsung guru memberikan soal beserta pasangan jawabannya secara acak kepada siswa yang kemudian siswa mencari pasangan dari jawaban atau soal yang telah diberikan. Kegiatan pembelajaran harus membawa siswa dalam mencari pasangan jawaban atau soal yang telah diberikan oleh guru.

Penerapan model *Make A Match* (dalam Isjoni, 2010:77) dari beberapa temuan bahwa model *Make A Match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam

menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan siswa, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat mencari pasangan kartu (Isjoni, 2010: 77).

2.1.2.4 Langkah-Langkah Penerapan Model Make A Match

Model pembelajaran mencari pasangan ini dikembangkan oleh Curran tahun 1994 dalam Asikin (2009: 24) yang mempunyai langkah-langkah dalam pembelajarannya. Langkah-langkah penerapan model mencari pasangan (Make A Match) dalam Mulyatiningsih (2011: 233) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu
3. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
7. Demikian seterusnya

Model pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) yang diperkenalkan oleh Curran dalam Eliya (2009) menyatakan bahwa *Make a Match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dan ruangan kelas juga perlu ditata sedemikian rupa, sehingga menunjang pembelajaran kooperatif. Keputusan guru dalam penataan ruang kelas harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi ruang kelas dan sekolah.

Langkah-langkah penerapan model *make and match* adalah sebagai berikut

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
 - Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
 - Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- b) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
- c) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- d) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- e) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- g) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Pengertian dari beberapa tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa Sintak atau Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran Make A Match untuk mendalami/melatih materi

1. Pertama-tama Anda menyampaikan/mempresentasikan materi atau memberi tugas kepada siswa mempelajari materi di rumah.
2. Pecahlah siswa Anda menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Mintalah mereka berhadap-hadapan.
3. Bagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4. Sampailah kepada siswa Anda bahwa mereka harus mencari/mencocokkan karta yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Anda perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang Anda berikan kepada mereka.

5. Mintalah semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya, mintalah mereka melaporkan diri kepada Anda. Catatlah mereka pada kertas yang sudah Anda persiapkan.
6. Jika waktu sudah habis, sampaikan kepada mereka bahwa waktu sudah habis. Bagi siswa yang belum menemukan pasangan, mintalah mereka untuk berkumpul tersendiri.
7. Panggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8. Terakhir, Anda memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut.
9. Panggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

2.1.2.5 Media Gambar

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Asosiasi Pendidikan Nasional mengaitkan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya (dalam Arief S: 2008). Drs. Arief S. Sadiman, M. Sc mengungkapkan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dikaitkan dengan pembelajaran, media dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi

ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Mawardi, 2011: 58).

Dari berbagai pendapat mengenai media, dapat disimpulkan media adalah segala bentuk alat perantara/ penyalur pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan adanya media diharapkan informasi yang disampaikan guru akan lebih teliti, jelas dan menarik minat serta

perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari. Media sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan guru untuk menunjang proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut (Sadiman dkk, 2008: 17):

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

Tiga kelebihan media menurut S. Gerlach dan P. Ely (dalam Sumilah, 2012:3) yaitu:

- 1) Kemampuan fiksatif, artinya memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan kemudian menampilkan kembali suatu objek atau kejadian.
- 2) Kemampuan manipulasi, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan sesuai keperluan.
- 3) Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak.

2.1.3 Kreativitas

2.1.3.1 Hakikat Kreativitas Belajar

Bahan kajian IPA di SD secara umum meliputi dua aspek yaitu kerja ilmiah dan pemahaman konsep. Lingkup kerja ilmiah meliputi kegiatan penyelidikan, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas, pemecahan masalah, sikap, dan nilai ilmiah. Lingkup pemahaman konsep dalam Kurikulum KTSP relatif sama jika dibandingkan dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang sebelumnya digunakan. Secara terperinci lingkup materi yang terdapat dalam Kurikulum KTSP adalah: (1) makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan. (2) benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas. (3) energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi,

panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana. (4) bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya. Dengan demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran IPA kedua aspek tersebut saling berhubungan. Aspek kerja ilmiah diperlukan untuk memperoleh pemahaman atau penemuan konsep IPA.

Zulkardi (2006: 6) menyatakan pembelajaran seharusnya tidak diawali dengan sistem formal, melainkan diawali dengan fenomena di mana konsep tersebut muncul dalam kenyataan sebagai sumber formasi konsep.

2.1.3.2 Ciri-Ciri individu yang Kreatif

Sund dalam Slameto (2010:147) Menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Hasrat keingintahuan sangat besar.
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
- c. Panjang akal
- d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
- e. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.
- f. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
- g. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.
- h. Berfikir fleksibel.
- i. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak.
- j. Kemampuan membuat analisis dan sintesis.
- k. Memiliki semangat bertanya serta meneliti.
- l. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik.
- m. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang

kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 3).

Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Selanjutnya Warsito (dalam Depdiknas, 2006: 125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Sehubungan dengan pendapat itu, maka Wahidmurni, dkk. (2010: 18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Sedangkan caroll berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yakni (a) bakat pelajar, (b) waktu yang tersedia untuk belajar, (c) waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, (d) kualitas pengajaran, dan (e) kemampuan individu. Empat faktor yang disebut di atas (a b c e) berkenaan dengan kemampuan individu dan faktor (d) adalah faktor diluar individu (lingkungan).

Jika dikaji lebih mendalam, maka hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi Bloom, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (domain) yaitu domain kognitif atau kemampuan berpikir, domain afektif atau sikap, dan domain psikomotor atau keterampilan. Sehubungan dengan itu, Gagne (dalam Sudjana, 2010: 22) mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain: (1) hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik; (2) strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah; (3) sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional

dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian; (4) informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta; dan (5) keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.

Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar. Menurut Wahidmurni, dkk. (2010: 28), instrumen dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non tes. Selanjutnya, menurut Hamalik (2006: 155), memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik). Hasil belajar bergantung bukan hanya pada lingkungan atau kondisi belajar, tetapi juga pada pengetahuan awal siswa. Belajar melibatkan pembentukan makna dari apa yang mereka lakukan, lihat dan dengar. Pembentukan makna merupakan suatu proses aktif yang terus berlanjut. Jadi siswa memiliki tanggung jawab akhir atas belajar mereka sendiri.

2.1.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hamdani (2010), faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor dari dalam (internal) siswa dan faktor dari luar (eksternal) siswa. Faktor dari dalam (internal) siswa yaitu kecerdasan yang dimiliki siswa yaitu kemampuan belajar yang disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Sedangkan faktor dari luar (eksternal) siswa meliputi keadaan dari keluarga.

Rasa anam dan nyaman dalam keluarga itu sangat penting dalam keberhasilan dari seseorang dalam belajar, faktor keadaan sekolah juga sangat penting apabila lingkungan sekolah itu baik maka hal itu dapat mendorong siswa untuk semangat belajar sehingga siswa semangat untuk belajar, selanjutnya yaitu lingkungan masyarakat lingkungan alam sekitar berpengaruh terhadap perkembangan pribadi anak oleh sebab itu dalam kehidupan sehari – hari orang tua juga harus berperan penting mengontrol pergaulan anak dengan tempat ia berada.

2.1.6 Motivasi Belajar

Berbagai pendapat para ahli tentang pengertian motivasi antara lain menurut Santrok (2008:510) bahwa motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Adapun pendapat menurut Sardiman (2007:73) adalah daya penggerak dari dalam diri untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Selanjutnya menurut Mc. Donald (dalam Sardiman:2007:73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “felling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang pengertian motivasi dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan yang memberikan arah dalam kegiatan belajar. Sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan baik dan maksimal.

Belajar ada sejak manusia dilahirkan sampai usia lanjut, dalam kehidupan sehari-hari manusia banyak melakukan kegiatan yang sebenarnya merupakan suatu gejala 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. Hal ini menunjukkan bahwa jika seseorang melakukan gejala belajar dengan baik maka terjadi proses perubahan sebagai hasil belajar dan terjadi dalam jangka waktu tertentu.

Perubahan dari belum tahu menjadi tahu, belum mampu menjadi mampu adalah perubahan tingkah laku yang menandai telah terjadinya proses belajar.

Belajar menurut pengertian secara psikologis, merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Dari pengertian motivasi dan belajar dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang terdapat dalam diri siswa yang mendorong, memantapkan, dan mengarahkan untuk melakukan aktivitas pada kegiatan belajar siswa sebagai hasil pengalamannya sendiri guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan) dan memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru. Motivasi juga bisa disebut sebagai penumbuh gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar. Dengan motivasi yang kuat, siswa akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar dan mencapai prestasi yang tinggi.

Siswa yang motivasi berprestasinya tinggi akan mencapai prestasi akademis yang tinggi apabila:

- a) Rasa takutnya akan kegagalan lebih rendah daripada keinginannya untuk berhasil
- b) Tugas-tugas di dalam kelas cukup memberi tantangan, tidak terlalu mudah tetapi juga tidak terlalu sukar, sehingga memberi kesempatan untuk berhasil.

A. Cara-cara Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut Slameto (2010:176-179), ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu:

- a) Pemberian angka
- b) Pujian
- c) Saingan / kompetensi
- d) Tujuan yang diakui

Berdasarkan pendapat Slameto diatas, cara meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dikembangkan sebagai berikut;

1. Pemberian angka, pada umumnya setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya, yaitu berupa angka yang diberikan oleh guru. Siswa yang mendapat nilai atau angkanya baik, akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih

besar. Sebaliknya siswa yang mendapat nilai atau angka kurang, akan menimbulkan frustrasi atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik;

2. Pujian, pemberian pujian pada siswa atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil sangat besar manfaatnya sebagai pendorong dalam belajar. Dengan pujian ini merupakan suatu bentuk penguatan yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Dengan pujian yang tepat akan menumbuhkan suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar pada diri siswa.
3. Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Dengan adanya persaingan, baik persaingan individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, karena dengan persaingan tertanam dalam diri siswa untuk menjadi yang terbaik dan pertama;
4. Tujuan yang diakui
Rumusan tujuan yang baik dan diakui oleh siswa, merupakan alat motivasi yang penting. Sebab, dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan bagi siswa, maka akan timbul keinginan yang kuat pada diri siswa untuk terus belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar tidak cukup dari diri sendiri melainkan motivasi dari sekelilingnya baik itu dari guru, teman sebaya, maupun tujuan pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan siswa untuk mendapatkan prestasi belajar yang baik dan memuaskan.

B. Aspek-aspek Motivasi Belajar

Dalam suatu proses belajar mengajar, guru menghadapi banyak siswa. Masing-masing siswa memiliki karakteristik dan motivasi belajar yang berbeda-beda. Menurut Freud (dalam Sardiman, 2007: 83) motivasi yang ada pada setiap orang itu memiliki aspek-aspek sebagai berikut:

- a) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).

- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai).
- c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa(misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan,pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya).
- d) Lebih senang bekerja mandiri.
- e) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- g) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar-mengajar akan berhasil baik, kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri, selain itu siswa juga harus mampu mempertahankan pendapatnya, kalau ia sudah yakin dan dipandangny cukup rasional.

C. Fungsi Motivasi Belajar Menurut Sardiman (2007:85) ada tiga fungsi motivasi dalam belajar yaitu:

- a) Mendorong siswa untuk melakukan suatu perbuatan. Tanpa adanya motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan, yaitu belajar.
- b) Motivasi berfungsi sebagai penentu arah. Arah yang dimaksud adalah tujuan yang akan dicapai, yaitu hasil belajar yang optimal.
- c) Motivasi berfungsi sebagai penyeleksi perbuatan. Seseorang yang mempunyai motivasi yang tinggi pasti akan mampu membedakan dan menentukan perbuatan yang harus dikerjakan terlebih dahulu guna mencapai tujuan belajar dengan mengesampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat.

Selain itu, motivasi juga berfungsi sebagai pendorong usaha dalam pencapaian prestasi belajar. Dengan kata lain, prestasi belajar yang baik akan berhasil dicapai jikadalam proses pencapaian didasari dengan usaha dan motivasi yang kuat. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula.

Berdasarkan dari pendapat para ahli tentang motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sebagai salah satu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar diri individu untuk melakukan aktivitas dan usaha yang maksimal serta keinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari keadaan sebelumnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nampaknya motivasi untuk belajar mencakup aspek afektif dan kognitif. Guru tidak dapat mengabaikan tanda- tanda efektif yang muncul pada siswa dalam proses pembelajaran, dan justru sebaliknya guru dapat mengubah cara berpikir atau cara pandang terhadap pembelajaran untuk membuat siswa menjadi termotivasi belajarnya.

2.2 Penelitian Tindakan Kelas

2.2.1 Pengertian Penelitian Tindakan Kelas

Pengertian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif suatu tindakan yang yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan (Hopkins, 1993:44 dalam Rochiati, 2005).

Rapoport (1970, dalam Rochiati, 2005) mengartikan penelitian tindakan kelas untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerjasama dalam kerangka etika yang disepakati bersama. Sedangkan menurut Kemmis (1983) reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari a) kegiatan praktek sosial atau pendidikan mereka, b) pemahaman

mereka mengenai kegiatan – kegiatan praktek pendidikan ini, c) situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek ini.

Secara ringkas penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka juga dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka dan melihat upaya yang nyata dari praktek itu.

2.2.2 Fungsi Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan berfungsi sebagai sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan kerja. Penelitian tindakan kelas memiliki lima fungsi yaitu sebagai alat untuk memecahkan masalah yang dilakukan dengan diagnosis dalam situasi tertentu, sebagai alat pelatihan dalam jabatan sehingga membekali guru dengan ketrampilan, metode dan teknik mengajar yang baru, mempertajam kemampuan analisisnya dan mempertinggi kesadaran atas kelebihan dan kekurangan dirinya, sebagai alat untuk mengenalkan pendekatan tambahan atau inovatif pada pengajaran, sebagai alat untuk menyediakan alternatif atau pilihan yang lebih baik untuk mengantisipasi pendekatan yang lebih subjektif, impresionistik dalam memecahkan masalah di dalam kelas (Muhadi, 2011).

Berdasarkan kelima fungsi tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi penelitian tindakan kelas yang utama adalah sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan untuk meningkatkan efisiensi pelaksanaan kegiatan pendidikan.

2.2.3 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Desain PTK berbentuk siklus – siklus salah satu siklus terdiri dari empat fase yaitu perencanaan (planing), pelaksanaan (action), pengamatan (observation) dan refleksi (refletcion) (Muhadi 2011). Tahap perencanaan merupakan tahap rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapa, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan tahap implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu

mengenakan tindakan dikelas. Tahap pengamatan merupakan kegiatan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan selama kegiatan pelaksanaan tindakan berlangsung, Selanjutnya tahap refleksi merupakan tahap merenungkan kembali apa yang sudah dilakukan tahap ini dimaksudkan untuk mengkaji secara keseluruhan tindakan yang sudah dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

2.3 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

1. Judul penelitian : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Make A Match di SDN 2 Segonwetan Semester II Tahun 2009/2010.

Peneliti : Sri Rejeki

Hasil Penelitian : pembelajaran kooperatif Make A Match mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada ulangan harian awal rata-rata hasil belajar siswa mencapai 66, siklus I rata-rata 78, dan siklus II rata-rata 88.

2. Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKN Melalui Teknik Make A Match Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kradenan Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.

Peneliti : Edi Sukirso

Hasil Penelitian : prestasi belajar PKN meningkatkan yang pada awal sebelum menggunakan teknik Make A Match nilai rata-ratanya hanya 54,5. Pada siklus I nilai rata-rata naik menjadi 77 dan siklus II nilai rata-ratanya menjadi 84.

3. Hasil penelitian dari Rahmawati, Lutfi, 2009. Penerapan model pembelajaran discovery Learning dari Pembelajaran IPA khususnya pada materi bagian-bagian tumbuhan siswa kelas IV di SD Negeri 52/IX Leban Karas dilakukan secara bertahap. Suatu kenyataan yang selama ini penulis temukan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mampu mengikuti pembelajaran IPA pada materi bagian-bagian tumbuhan dengan baik. Sebagai gambaran bahwa dalam tahun 2011 terakhir nilai IPA siswa kelas IV masih dibawah nilai ketuntasan belajar yaitu nilai minimal sebesar 70. Nilai IPA pada materi bagian-bagian tumbuhan

pada tahun 2011 adalah rata-rata nilai sebesar 55 dan hanya 26% siswa yang memiliki nilai di atas 70, nilai 50-69 sebanyak 21% dan sementara sisanya bervariasi ada yang memiliki nilai di bawah 50 yaitu sebanyak 53%. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum belum tercapainya ketuntasan dalam belajar. Hal ini disebabkan tidak tepatnya penggunaan metode yang digunakan oleh guru. Guru selalu menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Perubahan tersebut dalam arti dapat menumbuhkan kembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaatnya secara langsung dalam perkembangan pribadinya.

2.4 Kerangka berfikir

Hasil belajar SD Negeri Tlogo memang tergolong masih rendah. Hal ini terbukti dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas yang menyatakan bahwa beliau kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan setiap mata pelajaran yang sedang diajarkan. Siswa kelas III SD Negeri Tlogo masih merasakan bahwa IPA itu merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami dan sangat membosankan. Hal ini bisa dikarenakan guru kurang mampu menggunakan model dan alat peraga yang sesuai dengan Mata pelajaran IPA saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam penyampaian pembelajaran guru hanya berceramah, sehingga pembelajaran hanya berpusat kepada guru sedangkan siswa hanya pasif saat pembelajaran berlangsung.

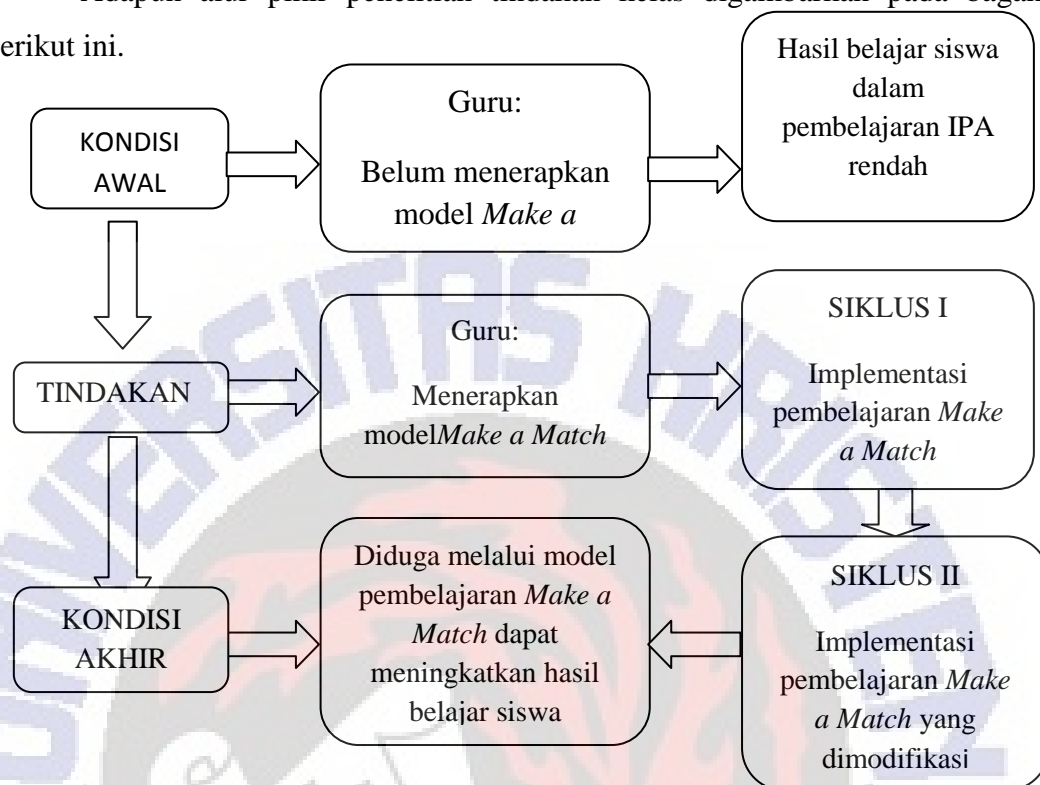
Cara belajar yang baik bukan hanya dengan mendengarkan saja, tetapi juga butuh kreativitas dalam belajar. Hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar. Interaksi antara guru dengan murid juga masih kurang, yang akan menyebabkan siswa tidak tertarik dengan apa yang dipelajari. Melihat permasalahan yang ada di sini saya akan mencoba mengganti model pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru dengan menggunakan Model Make A Match. Model Make A Match tepat digunakan dalam pembelajaran IPA, yang menuntut pola pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif. Melalui pembelajaran menggunakan model Make A Match akan menambah pengetahuan siswa melalui lingkungan sekitar. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA karena siswa terlibat langsung dalam

proses pembelajaran. Model Make A Match merupakan metode pengajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif menggunakan proses mentalnya untuk menentukan alternatif model yang dapat dipilih dalam pengajaran IPA di SD mengingat diperlukan suatu bentuk kegiatan yang dapat mengarahkan siswa untuk menemukan suatu konsep melalui pengujian atau penemuan secara langsung.

Dalam proses belajar mengajar khususnya pelajaran IPA, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran IPA. Karena model yang kurang baik akan menyebabkan rendahnya aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran IPA yang didapat berdampak pada prestasi belajar IPA siswa.

Untuk dapat meningkatkan keterlibatan langsung siswa dalam belajar salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang menuntun keterlibatan siswa secara aktif dan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran dengan kooperatif tipe *make a match*, dalam pembelajaran ini siswa belajar secara kelompok. Dimana siswa disediakan kartu soal dan jawaban, setiap siswa memegang satu buah kartu dan mereka akan mencari pasangan yang cocok dari kartu yang dipegangnya. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* akan mengajarkan siswa untuk belajar dalam kelompok dan berperan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dalam proses belajar diharapkan aktivitas siswa dapat meningkat dan berakibat terhadap prestasi siswa yang meningkat pula.

Adapun alur pikir penelitian tindakan kelas digambarkan pada bagan berikut ini.



2.5 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA khususnya kelas III SD Negeri Tlogo Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan Motivasi belajar IPA siswa kelas III SD Tlogo Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang.