

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Dalam dunia pendidikan sekolah, kegiatan belajar-mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok (inti). Mengajar biasanya ditujukan kepada guru, dan belajar dikhususkan kepada siswa. Ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.

Menurut Herman Hudojo dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:3) menyatakan “Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang disebabkan belajar”.

Menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013:9) menyatakan “ Belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun”.

Menurut buku Educational Psychology, H.C. Witherington dalam Aunurrahman (2012:35) menyatakan “Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian”.

Dari pendapat di atas maka dapat di artikan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk perubahan tingkah laku yang lama dan mendapatkan perubahan tingkah laku yang baru dari lingkungan sekitarnya”.

2. Pengertian Mengajar

Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Kalau belajar dikatakan milik siswa, maka mengajar sebagai kegiatan guru.

Menurut Slameto dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:8) menyatakan “Mengajar adalah penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya”.

Menurut Kochhar dalam Istirani dan Intan Pulungan (2019:4) menyatakan “Mengajar diartikan sebagai sebuah proses pemberian bimbingan dan memajukan kemampuan pembelajar siswa yang semuanya dilakukan dengan berpusat pada siswa”.

Menurut Jumanta Hamdayama (2016:48) menyatakan “Mengajar merupakan proses menyampaikan suatu informasi atau pengetahuan kepada anak didiknya”.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa mengajar adalah proses memberikan bimbingan kepada anak didik untuk dapat mengubah atau mengembangkan pengetahuan dan kemampuan yang ada dalam dirinya.

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung.

Menurut Suherman dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:11) menyatakan “Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidikan serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap”.

Menurut Jumanta Hamdayama (2016:15) menyatakan “Pembelajaran adalah proses yang ditata dan diatur sedemikian rupa, menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaannya dapat mencapai hasil yang diharapkan”.

Menurut Rusman (2011:1) menyatakan “Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan upaya pendidikan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang dipelajari.

4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

Menurut Arikunto dalam Ekawarna (2011:41) menyatakan “Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau kata-kata baik, sedang, kurang, dan sebagainya”.

Menurut Hamalik dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:15) menyatakan “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap, serta persepsi dan abilitas”.

Menurut Winkel dalam Purwanto (2014:45) menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat di artikan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang dapat mengubah sikap, tingkah laku, dan keterampilan yang menggunakan alat pengukur, berupa tes.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2010:54) Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern

1) Faktor intern

Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga factor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

a) Faktor Jasmaniah, yakni :

(1) Faktor kesehatan

Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajar.

(2) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.

b) Faktor Psikologi, yang terdiri dari :

(1) Intelegensi

(2) Perhatian

(3) Minat

(4) Bakat

(5) Motif

(6) Kematangan dan,

(7) Kesiapan.

c) Faktor Kelelahan adalah kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni :

1) Kelelahan jasmani yang terlihat dengan lemah lung lainnya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuhnya. Ini terjadi karena terjadinya kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak/kurang lancar pada bagian-bagian tertentu.

2) Kelelahan rohani (bersifat psikis) terlihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu yang hilang. Kelelahan ini sangat terasa pada bagian kepala dengan pusing-pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi, seolah-olah otak kehabisan daya untuk bekerja.

2) Faktor Ekstern

Merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini meliputi :

a) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: (1) cara orang tua mendidik, (2) relasi antar anggota keluarga, (3) suasana rumah, (4) keadaan ekonomi keluarga, (5) pengertian orang tua dan (6) latar belakang kebudayaan.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standart pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktore ini meliputi sebagai berikut : (1) kegiatan siswa dalam masyarakat, (2) massa media, (3) teman bergaul, (4) bentuk kehidupan masyarakat.

6. Pengertian Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dalam implementasinya mengenal banyak istilah untuk menggambarkan cara mengajar yang dilakukan oleh guru. Saat ini, begitu banyak model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ke arah yang lebih baik.

Menurut Istarani (2012:1) menyatakan “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”.

Menurut Joyce & Weil dalam Rusman (2014:133) menyatakan “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”.

Menurut Soekamto dalam Aris Shoimin (2016:23) menyatakan “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat di artikan bahwa model pembelajaran adalah sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberi petunjuk kepada guru dikelas.

7. Model Pembelajaran *Make A Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Aris Shoimin (2016:98) menyatakan “Model pembelajaran *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia. Siswa yang pembelajarannya dengan model *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

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

Menurut Aris Shoimin (2016:98) langkah-langkah dari model *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
- g. Kesimpulan/penutup.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Make A Match*

Kelebihan model *Make A Match* menurut Aris Shoimin (2016:99) adalah sebagai berikut:

1. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
2. Kerja sama antar-sesama siswa terwujud dengan dinamis.
3. Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

d. Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Kekurangan model *Make A Match* menurut Aris Shoimin (2016:99) adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran.
2. Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

8. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal kegiatan yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah. Saat ini objek kajian IPA menjadi semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari dan kreatifitas.

9. Materi Pembelajaran Rantai Makanan

Indikator :

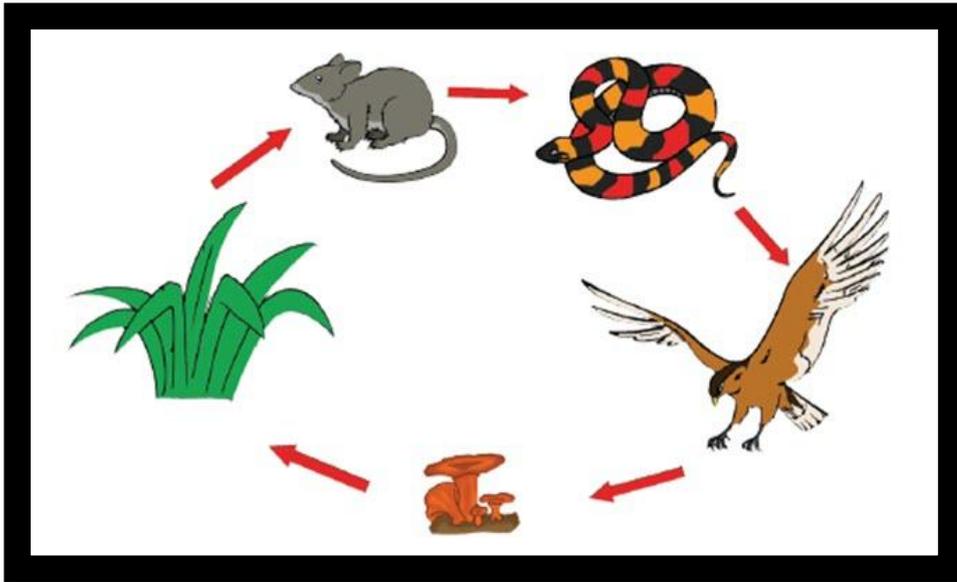
- a. Menjelaskan Pengertian Rantai Makanan.
- b. Menyebutkan Manfaat Rantai Makanan.
- c. Menyebutkan Tingkatan Trofik Rantai Makanan.
- d. Menyebutkan Rantai Makanan Berdasarkan Ekosistem.

Tujuan Pembelajaran

- 1) Siswa mampu Menyebutkan Pengertian Rantai Makanan.
- 2) Siswa mampu Menyebutkan Manfaat Rantai Makanan.
- 3) Siswa mampu Menyebutkan Tingkatan Trofik Rantai Makanan.
- 4) Siswa mampu Menyebutkan Rantai Makanan Berdasarkan Ekosistem.

a. Materi Rantai Makanan

Rantai Makanan adalah proses makan dan dimakan yang membentuk rangkaian lurus, sederhana, dan tidak bercabang. Selain itu, rantai makanan juga bisa dikatakan sebagai proses perpindahan energi makanan dari Matahari ke sumber daya tumbuhan lalu ke hewan melalui jenjang makanan. Dalam sebuah ekosistem biasanya akan bergerak dari tumbuhan sebagai jenjang makanan paling bawah, kemudian diakhiri oleh hewan sebagai jenjang makanan puncak. Inilah sebabnya, rantai makanan akan bergerak dari bawah ke atas atau dari produsen atau penyedia makanan, ke konsumen yang berada di puncak rantai makanan. Contohnya adalah tanaman padi dimakan oleh tikus, kemudian tikus dimakan oleh ular, lalu ular dimakan oleh burung elang.



Gambar 2.1 : rantai makanan

b. Manfaat Rantai Makanan

Jika dijabaran secara lengkap berikut manfaat rantai makanan adalah sebagai berikut:

1. Interaksi langsung antar spesies interaksi langsung akan terjadi saat dua spesies tidak berinteraksi secara langsung namun dipengaruhi dengan spesies ketiga.
2. Memberi bentuk dalam ekosistem-ekosistem agar bisa memanfaatkan sumber energi dan juga siklus materi.
3. Mendukung pemangsa puncak rantai makanan juga sangat penting untuk mendukung pemangsa puncak dimana beberapa diantaranya merupakan hewan pemangsa langka yang hampir punah.
4. Membantu ekosistem predator memang tidak selalu secara langsung bisa mengendalikan ukuran populasi mangsa mereka.

c. Tingkatan Trofik Rantai Makanan

Dalam tingkatan rantai makanan di ekosistem tersebut disebut dengan tingkat trofik. Dalam rantai makanan terdapat 3 tingkatan trofik, yaitu rantai pemangsa, rantai parasite dan rantai saprofit.

- 1). Rantai pemangsa ialah rantai makanan yang terjadi ketika hewan-hewan pemakan tumbuhan dimangsa oleh hewan pemakan daging. Contoh rantai makanan pada rantai pemangsa ialah kelinci-ular, di mana kelinci merupakan hewan pemakan tumbuhan dan dimangsa oleh ular, yang notabene hewan pemakan daging.



Gambar 2.2 : Rantai Pemangsa

2). Rantai parasite, merupakan rantai makanan yang terjadi dikaeranakan terdapat salah satu organisme yang dirugikan. Contoh rantai makanan parasite adalah pohon dan benalu. Di mana benalu yang melekat pada sebuah pohon akan ikut menyerap energi yang dimiliki oleh pohon tersebut.



Gambar 2.3 : pohon dan benalu

3). Rantai saprofit, dalam rantai makanan ini terjadi sebuah penguraian yang mati. Dan rantai ini muncul karena terdapat dekomposer. Contoh rantai ini ialah elang mati-bakteri. Bakteri yang ada pada elang mati ini akan menguraikan elang tersebut.

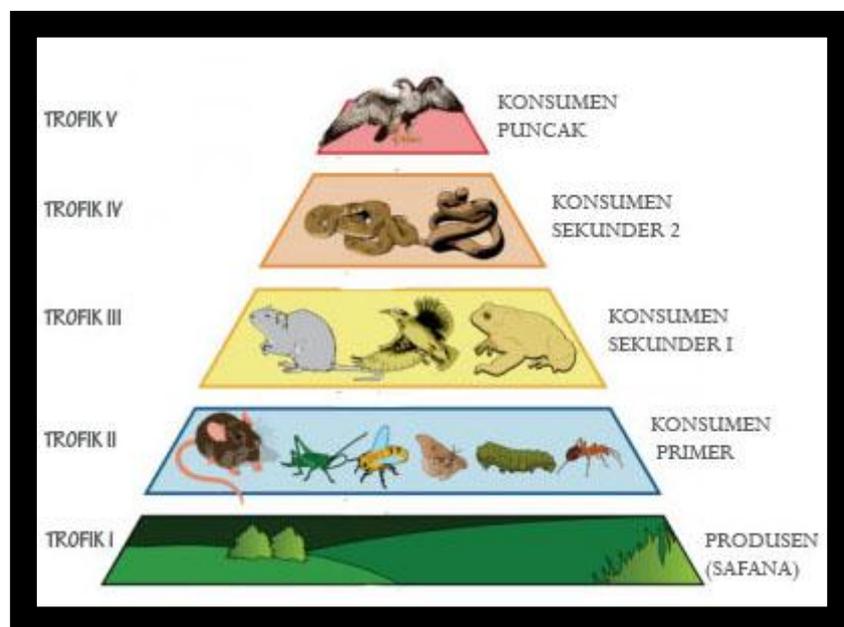


Gambar 2.4 : Elang mati

Dalam sebuah rantai makanan terdapat sebutan-sebutan pada tingkatan rantai makanan.

Yaitu:

- Produsen sebagai penghasil makanan
- Konsumen primer sebagai hewan pemakan tumbuhan
- Konsumen sekunder sebagai makhluk pemakan hewan lain atau karnivora
- Konsumen puncak ialah makhluk yang menduduki peringkat tertinggi pada rantai makanan
- Pengurai atau dekomposer adalah organisme yang memakan organisme mati dan produk limbah dari organisme lainnya, fungsi dari pengurai ini ialah untuk membantu siklus nutrisi kembali ke ekosistem lainnya.



Gambar 2.5 : Piramida Rantai Makanan

Dalam penjelasan di atas telah diberi sedikit contoh rantai makanan pada tingkatan trofik. Dan contoh rantai makanan, sebenarnya sangat mudah ditemui dimana pun kamu berada.

Sebagai contoh rantai makanan yang mudah ialah padi – tikus – ular sawah – elang – pengurai. Contoh rantai makanan tersebut tentu saja telah kamu jumpai saat pelajaran di bangku sekolah dasar (SD).

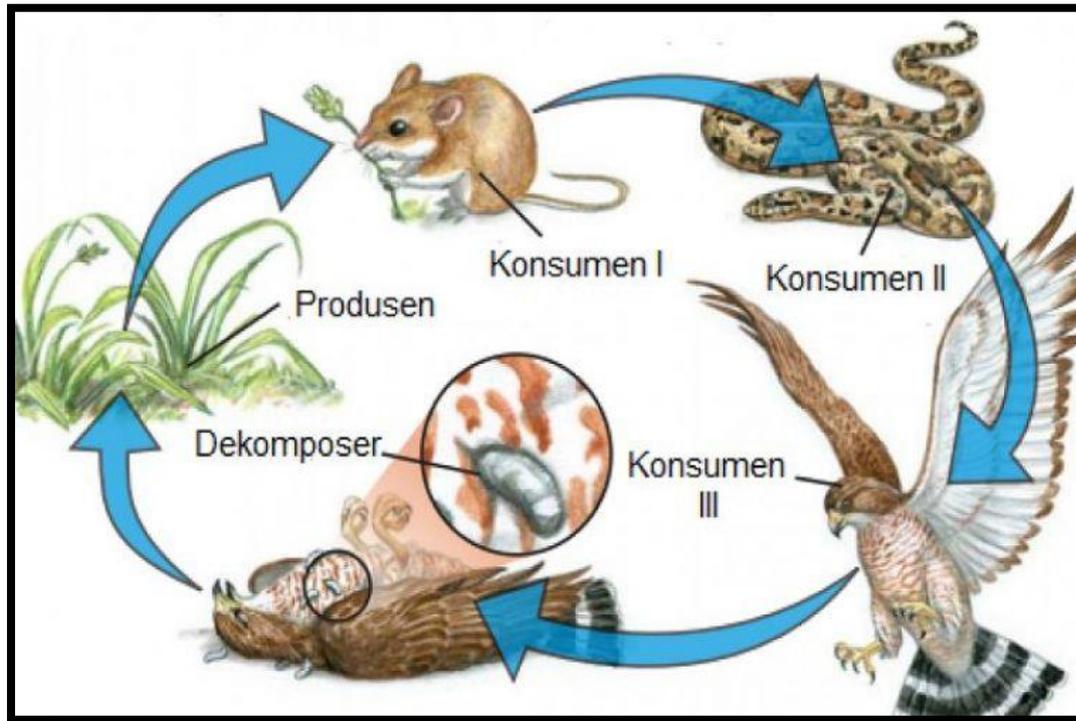
d. Rantai Makanan Berdasarkan Ekosistem

Berikut beberapa contoh rantai makanan yang ada dari berbagai ekosistem dan telah dirangkum dari berbagai sumber.

1. Rantai makanan di darat

Contoh paling mudah pada rantai makanan adalah contoh rantai makanan yang terjadi di sawah. Di mana padi merupakan produsen utama dan terbesar dalam ekosistem ini.

Padi – Tikus – Ular – Elang – Pengurai/Dekomposer



Gambar 2.6 : Rantai Makanan Didarat

Padi, sebagai tumbuhan merupakan produsen penghasil makanan untuk organisme lainnya. Tikus, dalam siklus ini tikus merupakan konsumen primer. Hal ini dikarenakan tikus sebagai hewan pemakan tumbuhan. Di mana pada siklus di atas tikus akan memakan padi untuk kelangsungan hidupnya. Ular, Ular disebut dengan konsumen sekunder, hal ini dikarenakan pada siklus ini, ular tidak menempati puncak rantai makanan. Ular memakan tikus sebagai sumber energi dan untuk kelangsungan hidupnya. Elang, dalam siklus rantai makanan, Elang disebut sebagai konsumen puncak. Karena selain memangsa hewan lain dan termasuk pada kategori hewan karnivora, tak ada makhluk lain yang memangsa ular. Pengurai/Dekomposer, sebagai pengurai tentu berfungsi untuk menyerap nutrisi yang ada pada elang yang telah mati. Nutrisi yang diserap oleh pengurai ini, nantinya akan diserap kembali ke tanah, dan diserap kembali oleh tumbuhan untuk proses fotosintesis.

2. Rantai makanan di air

Selain di darat, siklus rantai makanan juga terjadi bagi makhluk yang hidup di air. Dan di dalam laut terdapat ekosistem terbesar yang ada di dunia. Maka jangan heran jika banyak rantai makanan di dalamnya. Dan berikut beberapa contoh rantai makanan yang ada di air.

Alga – Ikan kecil – Ikan besar – Hiu – Pengurai/ Dekomposer



Gambar 2.7 : Rantai Makanan Di air

Alga, alga merupakan tumbuhan yang tumbuh di dasar laut, sehingga alga ini disebut dengan produsen. Ikan kecil, konsumen primer dalam siklus ini merupakan ikan-ikan kecil yang memperoleh sumber energi dari tumbuhan laut. Ikan besar, tentunya sekalin adanya konsumen primer, dalam laut pun terdapat konsumen sekunder yang memakan ikan-ikan kecil. Ikan kecil ini akan dimangsa oleh ikan besar untuk memenuhi kebutuhan energi. Hiu, konsumen puncak rantai makanan pada siklus ini ialah hiu. Hiu sebagai predator laut ini memangsa ikan-ikan yang berukuran besar untuk kelangsungan hidupnya. Pengurai/Dekomposer, dalam laut pun terdapat pengurai yang akan membantu mengurai kembali nutrisi-nutrisi yang terdapat pada hiu mati agar dapat diserap kembali oleh tanah untuk tanaman yang tumbuh di laut.

10. Penelitian Tindakan Kelas

a. Pengertian penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Penelitian tindakan pada hakikatnya merupakan rangkaian “riset-tindakan-riset-tindakan- ...” yang dilakukan secara siklik dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan.

Menurut Kunandar dalam Ekawarna (2011:5) menyatakan “PTK merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh Guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelasnya”.

Menurut Suharsimi Arikunto (2015:1) menyatakan “Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut”.

Menurut Kemmis dalam Wina Sanjaya (2012:24) menyatakan “Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka”.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan guru untuk mencapai kondisi yang lebih baik di lapangan.

b. Tujuan PTK

Berdasarkan karakteristik PTK di atas, maka tujuan guru melaksanakan PTK adalah dalam rangka memperbaiki cara-cara mengajar melalui penerapan metode baru atau tindakan baru yang ditemukan dan diyakini karena metode baru itu telah teruji ternyata efektif meningkatkan hasil pembelajaran seperti yang diharapkan.

Disamping hal di atas, melalui PTK guru tidak sekedar bertujuan untuk memecahkan masalah, melainkan juga mencari jawaban ilmiah terhadap masalah yang dihadapinya. Menurut Ekawarna (2011:10) mempunyai tujuan penting adalah sebagai berikut;

- a. Memperbaiki dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran yang bermutu.
- b. Memperbaiki dan meningkatkan kinerja-kinerja pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.
- c. Mengidentifikasi, menemukan solusi, dan mengatasi masalah pembelajaran di kelas agar pembelajaran bermutu.
- d. Meningkatkan dan memperkuat kemampuan guru dalam memecahkan masalah-masalah bagi siswa dan kelas yang diajarnya.
- e. Mengeksplorasi dan membuahkkan kreasi-kreasi dan inovasi-inovasi pembelajaran (misalnya, pendekatan, metode, strategi, dan media) yang dapat dilakukan oleh guru demi penungkatan mutu proses dan hasil pembelajaran.
- f. Mencoba gagasan, pikiran, kiat, cara, dan strategi baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran selain kemampuan inovatif guru.

- g. Mengeksplorasi pembelajaran yang selalu berwawasan atau berbasis penelitian agar pembelajaran dapat bertumpu pada realitas empiris kelas, bukan semata-mata bertumpu pada kesan umum atau asumsi.

c. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan kelas merupakan salah satu cara yang strategis bagi pendidik untuk meningkatkan atau memperbaiki layanan pendidikan dalam konteks pembelajaran di kelas, dan sangat bermanfaat bagi pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2012:34) menyatakan bahwa Manfaat penelitian menjelaskan apa saja atau siapa saja yang akan memperoleh manfaat dari penelitian ini. Dengan demikian, rumusan manfaat penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagi Guru
 1. PTK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.
 2. Melalui perbaikan dan peningkatan kinerja, maka akan tumbuh kepuasan dan rasa percaya diri yang dapat dijadikan sebagai modal untuk secara terus-menerus meningkatkan kemampuan dan kinerjanya.
 3. Keberhasilan PTK dapat berpengaruh terhadap guru lain.
 4. PTK juga dapat mendorong guru untuk memiliki sikap profesional.
 5. Guru akan selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- b. Bagi Siswa
 1. Melalui PTK dapat mengurangi bahkan menghilangkan rasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.
 2. PTK dapat berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.
- c. Bagi Sekolah
 1. Dengan demikian, tidak dapat dipungkiri lagi manfaat PTK untuk sekolah, sebab keberadaan dan sikap guru memiliki hubungan yang erat dengan kemajuan suatu sekolah.
 2. Sekolah yang dihuni oleh guru-guru yang tidak kreatif akan sulit memajukan sekolah yang bersangkutan.
- d. Bagi Perkembangan Teori Pendidikan
 1. PTK dapat menjembatani antara teori dan praktik.
 2. Teori sebagai hasil berpikir deduktif-induktif, penuh dengan pembahasan abstrak yang tidak semua orang dapat memahaminya sehingga sulit dipraktikkan oleh para praktisi di lapangan.
 3. PTK yang bersifat kolaboratif antara setiap unsur yang berkepentingan termasuk kolaborasi antara guru dan orang PLTK.

11. Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dikatakan efektif jika pelaksanaan pembelajaran berlangsung baik dan pembelajaran dikatakan berhasil jika tes yang diberikan guru dikerjakan siswa dengan baik. Hal ini terlihat hubungan timbal balik yang terjadi antara guru dan siswa pada proses pembelajaran dan tingginya persentase siswa yang mendapat nilai baik dalam model pembelajaran *Make A Match*.

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru menurut Piet A.Sahertian (2010:60) sebagai berikut :

- A = 81-100 % baik sekali
- B = 61-80 % baik
- C = 41-60 % cukup
- D = 21-40 % kurang
- E = 0-20 % sangat kurang

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran pada siswa menurut Asep Jihad & Abdul Haris (2013:131) sebagai berikut:

1. Nilai = 10-29 Sangat Kurang
2. Nilai = 30-49 Kurang
3. Nilai = 50-69 Cukup
4. Nilai 70-89 Baik
5. Nilai 90-100 Sangat Baik

12. Kriteria Ketuntasan Belajar

Berdasarkan kriteria ketuntasan yang telah dibuat, maka untuk mengetahui persentase kemampuan siswa secara individual dari setiap tes yang diberikan ditinjau dari nilai kognitif.

Suatu pembelajaran itu dapat dikatakan tuntas menurut Trianto (2010:241) setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika propesi jawaban benar siswa \geq 65% dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan Klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat \geq 85% siswa yang telah tuntas belajar.

Analisis untuk tingkat penguasaan siswa menyelesaikan tes, di gunakan pedoman pengonversian nilai mentah menjadi skor standar normal absolut untuk kriteria tingkat penguasaan diadopsi dari pendapat Zainal Aqib, dkk (2016:41).

Tabel 2.2
Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam Persen (%)
(Zainal Aqib, dkk, 2016:41)

Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
>80%	Sangat Tinggi
60-76%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
<20%	Sangat Rendah

B. Kerangka Berpikir

Hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Perilaku ini dapat berupa fakta yang konkrit serta dapat dilihat dan fakta yang akurat. Oleh karena itu, hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar.

Dalam pembelajaran IPA siswa diajak agar lebih aktif dalam proses belajar. Untuk itu diperlukan model yang tepat agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga hasil belajar siswa dapat optimal melalui model *Make A Match*.

Model pembelajaran *make a match* menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendirinya,

Pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar terhadap mata pelajaran IPA guru mencari model pembelajaran yang praktis, mudah dipahami dan diingat siswa, guru dapat mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa mengenai materi pokok yang diajarkan, dapat menciptakan kegiatan diskusi antara guru dan siswa atau siswa dengan siswa. Dengan materi yang disampaikan dan menciptakan suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran kerja sama antar-sesama siswa terwujud dengan dinamis sehingga dapat munculnya dinamika gotong-royong yang merata diseluruh siswa.

Alat bantu atau biasanya disebut model *Make A Match* pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Di samping itu model pembelajaran berperan dalam menyampaikan pesan-pesan pendidikan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian adalah dengan menggunakan model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Tema 5 Subtema 2 Rantai Makanan Kelas V Di SD Negeri 040471 Kampung Merdeka Tahun Pelajaran 2020/2021.

D. Definisi Operasional

1. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang dalam belajar yang dapat ditunjukkan dalam perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan. Mengajar adalah suatu proses transfer informasi atau pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu interaksi antar pendidik dengan peserta didik yang telah dirancang untuk menciptakan proses belajar.

2. Model pembelajaran *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keuntungan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.
3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah proses yang dirancang untuk membantu peserta didik untuk menciptakan terjadinya interaksi antara siswa dan lingkungannya agar dapat pengetahuan pada pembelajaran Tema 5 Subtema 2 rantai makanan di kelas V SD Negeri 040471 Kampung Merdeka.
4. Rantai makanan adalah proses makan dan dimakan yang membentuk rangkaian lurus, sederhana, dan tidak bercabang. Selain itu, rantai makanan juga bisa dikatakan sebagai proses perpindahan energi makanan dari matahari ke sumber daya tumbuhan lalu ke hewan melalui jenjang makanan.
5. Pelaksanaan Pembelajaran adalah pembelajaran yang diterapkan harus memenuhi kriteria baik. Pembelajaran dapat dikatakan baik jika pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas guru memperoleh dengan kriteria 61-80%. Dan pembelajaran dikatakan baik jika pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas siswa diperoleh dengan kriteria 70-89.
6. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti ujian/tes. Kriteria ketuntasan hasil belajar adalah sebagai berikut:
 - a. Ketuntasan individual adalah jika seorang siswa telah mencapai hasil belajar sesuai dengan KKM SD Negeri 040471 Kampung merdeka yakni 60.
 - b. Ketuntasan klasikal adalah jika dalam suatu kelas tersebut telah didapat 85% siswa yang sudah tuntas belajar.
 - c. Model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.
7. PTK adalah merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru didalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 040471 Kampung Merdeka pada pembelajaran tema 5 Subtema 2 Rantai Makanan.

