

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Proses pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan kelompok atau kegiatan bersama disebut pembelajaran kooperatif. Pada pembelajaran kooperatif, sikap atau perilaku dipraktikkan dalam kelompok yang beranggotakan dua orang atau lebih, di mana partisipasi setiap anggota sangat penting bagi keberhasilan kelompok. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kelompok sedemikian rupa sehingga saling berdiskusi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Simamora dkk., 2024).

Selain itu, (Hamdani, 2011) menyebutkan ciri-ciri model pembelajaran ini sebagai berikut: setiap siswa berperan, hubungan bersifat timbal balik, setiap anggota bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok, guru hanya sebagai fasilitator dan guru melakukan intervensi ketika dibutuhkan. Pendekatan kooperatif menempatkan penekanan yang kuat pada

pembelajaran kelompok sehingga siswa dapat berkolaborasi daripada menjadi mandiri (Saraswati dkk., 2019).

Isjoni (Nurhalizah & Dwiyanti, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran ini memfokuskan pada proses pembelajaran dengan menggunakan sistem kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat menyenangkan. Pemahaman yang lebih komprehensif terhadap materi ajar, motivasi belajar yang besar, kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar, mendorong siswa untuk semakin aktif dalam rangka mengurangi sikap tidak peduli, menerima perbedaan pendapat, mengajarkan mereka untuk bertanggung jawab, serta menghargai pendapat orang lain merupakan kelebihan lebih lanjut dari model pembelajaran ini (Ibrahim dalam Hamdani, 2011). Selain itu, Hamdani (2011) menyebutkan ciri-ciri model pembelajaran ini yaitu setiap siswa berperan, hubungan bersifat timbal balik, tiap anggota bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya, pendidik sebagai fasilitator, dan pendidik hanya melakukan intervensi ketika dibutuhkan. Pendekatan kooperatif menempatkan penekanan yang kuat pada pembelajaran kelompok sehingga siswa dapat berkolaborasi daripada menjadi mandiri (Saraswati dkk., 2019).

Selain itu, pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik membuat kelompok kecil yang terdiri dari 5

(lima) individu dengan latar belakang akademis yang bervariasi (tinggi, sedang, dan rendah), jenis kelamin, dan latar belakang yang berbeda (etnis dan budaya) sebagai sarana untuk berkolaborasi dan mendukung pembelajaran satu sama lain. agar semua siswa dapat mencapai tujuan pembelajarannya. Sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan mencapai tujuan pembelajaran yang memuaskan (Simamora dkk., 2024).

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran bersama tanpa diskriminasi terhadap peserta didik mana pun untuk memaksimalkan tujuan atau hasil pembelajaran. Biasanya, kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari dua peserta didik atau lebih, dan partisipasi tiap anggota kelompok menentukan hasilnya. Peserta didik akan meningkatkan keterampilan akademis mereka demi tujuan mereka sendiri.

“Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *make a match*” (Simamora dkk., 2024). Suyatno (Simamora dkk., 2024) menyatakan bahwa model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran dimana pendidik menyediakan kartu berisi soal dan kartu jawaban kepada peserta didik. Siswa kemudian memasangkan kartu tersebut. Model pembelajaran ini, juga dikenal sebagai pembelajaran kooperatif (Fadly, 2022).

Dalam model pembelajaran ini, setiap peserta didik membentuk kelompok dengan individu beragam yang selanjutnya akan berkolaborasi untuk menyelesaikan soal dari pendidik.

Model pembelajaran *make a match* mempermudah pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan rasa tanggung jawab dan kerja sama. Sementara itu, model pembelajaran ini umumnya memakai pendekatan permainan, tidak hanya mempermudah pendidik, tetapi juga menjadikan peserta didik lebih aktif, antusias, dan tidak jenuh saat belajar. Model pembelajaran ini, bisa membantu peserta didik paham terhadap materi pelajaran karena umumnya peserta didik tidak akan mengerti apa yang dijelaskan pendidik, tetapi mereka akan mengerti jika dijelaskan oleh teman atau siswa lain (Fadly, 2022).

Model pembelajaran *make a match* dapat diimplementasikan di semua mata pelajaran dan semua usia siswa. Dalam pendekatan pembelajaran ini, pendidik harus menyiapkan kartu permainan. Kartu tersebut ada dua bagian, yaitu kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari setiap pertanyaan. Model ini melatih siswa untuk memiliki sikap sosial dan meningkatkan kerja sama serta melatih keterampilan berpikir siswa (Simamora dkk., 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dijabarkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *make a match* merupakan pendekatan pembelajaran kelompok yang memberi semangat peserta didik untuk berkolaborasi guna memahami materi pembelajaran melalui kartu pasangan. Permainan kartu pasangan mendorong partisipasi siswa dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran Tipe *Make A Match*

Adapun tahapan-tahapan dalam model pembelajaran ini yaitu sebagai berikut (Fadly, 2022).

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran *Make a Match*

No	Langkah-langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Tahap 1: Membentuk kelompok dengan permasalahan diskusi yang berbeda	Siswa diminta untuk membentuk kelompok dan diberikan materi yang berbeda untuk didiskusikan.	Instruksi guru diperhatikan dalam membentuk kelompok, dan materi yang telah diberikan guru didiskusikan oleh setiap kelompok.

2	Tahap 2: Mengkoordinasi siswa untuk menyiapkan jawaban	Kartu soal dan jawaban disiapkan oleh guru serta sebuah kotak yang nantinya diisi jawaban dan soal.	Mempersiapkan diri untuk permainan dan belajar materi.
3	Tahap 3: Melakukan pengundian	Siswa diminta untuk maju ke depan mengambil kartu undian yang nantinya setiap kelompok akan saling berkompetisi untuk melakukan permainan.	Kelompok satu dan dua maju untuk berkompetisi mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban kemudian kedua kelompok berkompetisi satu sama lain dalam mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban secepat mungkin.
4	Tahap 4: Pelaksanaan	Bertindak sebagai fasilitator dan membunyikan aba-aba untuk memulai permainan.	Dua kelompok berlomba mencocokkan pertanyaan dan jawaban dari kartu yang disediakan. Kartu dimasukkan ke dalam kotak yang disediakan.

5	Tahap 5: Penilaian dan perhitungan hasil dari permainan.	Soal dan jawaban yang sesuai dihitung, kemudian menentukan kelompok mana yang lebih banyak mengumpulkan kartu yang sesuai.	Siswa memerhatikan guru dalam menghitung dan menilai kelompok masing- masing serta agar lebih baik kedepannya.
---	--	--	---

Sedangkan menurut Taniredja (dalam Suharyanti, 2021) tahapan model pembelajaran ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Pendidik membuat kartu pertanyaan dan jawaban dengan berbagai materi yang sesuai untuk setiap sesi permainan.
- 2) Kartu berisi pertanyaan atau jawaban diberikan kepada setiap siswa.
- 3) Setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang mereka pegang.
- 4) Setiap siswa mencari sepasang kartu yang sesuai dengan kartu mereka sendiri. Setiap siswa yang mencocokkan kartu mereka sebelum waktu yang ditentukan menerima satu poin.
- 5) Satu poin diberikan kepada setiap siswa yang mencocokkan kartu mereka sebelum waktu yang ditentukan.

- 6) Setiap siswa menerima kartu baru setelah kartu dikocok sekali lagi setelah satu putaran.
- 7) Pendidik dan peserta didik membuat kesimpulan secara bersama-sama terhadap materi yang sudah dibahas.

Berdasarkan uraian di atas, tahapan yang digunakan pada kajian ini adalah tahapan model pembelajaran *make a match* yang disampaikan oleh Fadly (2022). Hal tersebut dikarenakan langkah tersebut dijelaskan secara rinci sehingga jelas untuk diterapkan. Selain itu bisa disisipi dengan permainan agar lebih menyenangkan.

c. Kelebihan Pembelajaran Tipe *Make A Match*

Pembelajaran ini mempunyai kelebihan antara lain sebagai berikut:

- 1) membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa dengan memasukkan permainan ke dalam pembelajaran;
- 2) memfasilitasi penyampaian sumber belajar oleh guru;
- 3) memungkinkan siswa untuk belajar sembari bermain dengan kartu yang disiapkan guru dan mencocokkannya;
- 4) mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka;
- 5) model ini lebih efektif dan efisien untuk digunakan (Simamora dkk., 2024).

Suharyanti, (2021) juga mengemukakan kelebihan model pembelajaran ini yaitu:

- 1) Suasana belajar yang menyenangkan akan tercipta selama proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik dapat bekerja sama secara dinamis .
- 3) Terbentuknya dinamika kerja sama yang merata di antara seluruh peserta didik.
- 4) Materi yang diajarkan akan lebih mudah diterima oleh peserta didik.

Namun, perlu diingat bahwa setiap penerapan model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Baik itu terkait dengan pengembangan model, biaya, keterbatasan waktu, atau tingkat kerumitan penerapannya. Perlu digarisbawahi bahwa peserta didik harus berperan aktif dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berhasil, efisien, dan menyenangkan. Kelebihan model pembelajaran ini juga dapat membantu dan memudahkan guru dalam mengelola kelas.

Berdasarkan paparan di atas membawa kita pada simpulan bahwa kelebihan metode pembelajaran ini meliputi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, dan menumbuhkan kerja sama siswa yang lebih baik selama proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar menurut Sudjana (2014) merupakan keterampilan yang didapatkan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, menurut Winataputra (dalam Suharyanti, 2021), hasil belajar adalah perubahan perilaku. Peserta didik akan memperoleh kemampuan untuk mengubah atau memperbaiki perilakunya dalam hal pemahaman kognitif, penguasaan afektif terhadap nilai atau sikap, dan kemampuan psikomotorik. Sebaliknya, menurut Prastiyo (dalam Damayanti, 2022) menyederhanakan konsep hasil belajar dengan menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran yang ditindaklanjuti atau ditingkatkan.

Hasil belajar merupakan pola tingkah laku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono dalam Suhartini, 2019). Menurut Purwanto (2014) hasil belajar dapat dipahami dengan dua kata pembentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil belajar tergantung pada masing-masing peserta didik yang belajar dan pendidik yang mengajar, karena hasil belajar diperoleh dari peserta didik yang telah melalui proses pembelajaran.

Hal tersebut seperti dalam Al-Qur'an yang tertera pada petikan QS. Az-Zumar ayat 9 yang berbunyi:

إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya: “Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran” (Kementerian Agama, 2013).

Ayat tersebut menerangkan bahwa hasil belajar penting sekali dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran, siswa dievaluasi sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan laporan kepada para pendidik dan orang tua tentang seberapa baik anak-anak mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang baik dan maksimal biasanya merupakan hasil belajar yang diharapkan. Namun, masih terdapat kendala dalam mencapai hasil belajar yang optimal sehingga mereka belum mampu mencapai potensinya secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor pendukung (Fitriana & Kurniasih, 2021).

Hasil belajar yang diraih siswa melalui proses pembelajaran yang maksimal akan menunjukkan hasil yang bercirikan sebagai berikut:

- 1) rasa puas serta bangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa;

- 2) rasa percaya diri terhadap kemampuan diri meningkat;
- 3) siswa menemukan makna dari hasil belajar yang diraih;
- 4) tujuan pembelajaran siswa bersifat menyeluruh;
- 5) siswa mampu mengelola, mengevaluasi, dan mengendalikan diri, terutama dalam hal mengevaluasi capaian belajar yang dicapai dan mengelola proses dan usaha belajarnya (Sudjana, 2014).

Bloom (dalam Sudjana, 2014) menyebutkan terdapat tiga ranah hasil belajar antara lain:

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Enam jenis ranah kognitif yaitu sebagai berikut.
 - a) Pengetahuan (C1), yang meliputi ingatan dan keterampilan menghafal. Fakta, kejadian, pemahaman hukum, ide, prinsip, atau teknik semuanya terkait dengan pengetahuan;
 - b) Pemahaman (C2), hasil belajar ini lebih tinggi dari pada pengetahuan. Hal ini melibatkan kapasitas untuk memahami pengetahuan yang diperoleh;
 - c) Penerapan (C3), yang melibatkan kapasitas untuk mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Sasaran

pembelajaran ini merupakan langkah di atas pemahaman. Menggunakan prinsip, misalnya

- d) Analisis (C4), mencakup kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan tiga kecakapan sebelumnya. Misalnya dapat permasalahan yang ada di masyarakat;
- e) Sintesis (C5), yaitu kemampuan untuk membuat pola baru. Misalnya, kemampuan merakit perangkat lunak;
- f) Evaluasi (C6), yang melibatkan kapasitas untuk menentukan nilai. Standar dan kriteria tertentu, seperti kapasitas untuk mengevaluasi hasil tes, diperlukan untuk pemberian nilai.

Senada dengan pernyataan Bloom, Lathifah (2020) menulis dalam Jurnal bahwa berpikir kognitif adalah proses berpikir seseorang yang berkembang seiring waktu untuk memahami apa yang terjadi di sekitarnya. Agar anak-anak dapat menyerap pelajaran dan bahasa dengan mudah, perkembangan kognitif juga melibatkan kemampuan otak untuk mengidentifikasi, mengetahui, memahami, dan bernalar (Retnaningrum & Umam, 2021).

- 2) Ranah afektif berkenaan dengan penerimaan, respons atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi yang dikaitkan dengan ranah afektif.

- 3) Ranah psikomotorik berkenaan dengan pembelajaran keterampilan dan kemampuan bertindak. Gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan persepsi, harmoni atau ketepatan, gerakan keterampilan tingkat lanjut, dan gerakan ekspresif dan interpretatif adalah enam komponen yang membentuk ranah psikomotorik.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dinyatakan bahwa hasil belajar didapatkan setelah proses pembelajaran, dan menjadi pengalaman belajar serta menimbulkan perubahan. Hasil belajar siswa yang rendah di sekolah dapat disebabkan oleh rendahnya proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Agar siswa mengalami hasil belajar yang maksimal, pendidik harus menyesuaikan metode mengajarnya agar pembelajaran lebih relevan dan siswa dapat menyerap materi dengan baik.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010), terdapat dua golongan yang menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- 1) Faktor internal
 - a) Faktor jasmaniah yang meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologis meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan dalam belajar .

- c) Faktor kelelahan ada dua yaitu kelelahan rohani (psikis) dan kelelahan fisik. Kelemahan dan kecenderungan untuk berbaring merupakan tanda-tanda kelelahan fisik. Kelesuan dan kebosanan merupakan tanda-tanda kelelahan rohani, yang mengakibatkan hilangnya minat dan dorongan untuk berkreasi.

2) Faktor eksternal

- a) Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik anak, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, kondisi ekonomi keluarga, perhatian orang tua, dan latar belakang budaya.
- b) Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan guru-siswa, disiplin sekolah, alat peraga, jam pelajaran, standar pelajaran di atas rata-rata, kondisi gedung, dan pekerjaan rumah.
- c) Faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa di masyarakat, media massa, teman, dan bentuk kehidupan bermasyarakat.

Senada dengan yang dikemukakan oleh Sugihartono dkk. (dalam Suharyanti, 2021) bahwa faktor-faktor berikut yang mempengaruhi hasil belajar.

- 1) Faktor dari dalam diri meliputi faktor fisik dan faktor psikologis.

- 2) Faktor dari luar individu meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor internal merupakan faktor dari dalam diri peserta didik yang meliputi aspek fisik seperti pendengaran, pengelihan, kebugaran anggota tubuh, kondisi kesehatan tubuh, dan psikologis (rohani) seperti kesadaran, perhatian, dan minat. Sedangkan faktor eksternal yakni faktor dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar.

3. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu perluasan kurikulum yang menggabungkan materi IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran. Pembelajaran IPA mempelajari alam, tentunya dikaitkan pula dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga dapat diajarkan secara integratif. IPA pada dasarnya merupakan ilmu yang mempunyai ciri khusus, yaitu mempelajari gejala-gejala alam yang bersifat aktual, baik kenyataan maupun kejadian berdasarkan percobaan (induksi), dan dikembangkan berdasarkan teori (deduksi). Sedangkan IPS adalah salah satu mata pelajaran yang mempelajari kumpulan kejadian, fakta, konsep, dan generalisasi

yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial (Suhelayanti dkk., 2023).

Ilmu pengetahuan alam dan sosial adalah salah satu materi yang dibuat khusus pada kurikulum merdeka karena penerapan mata pelajaran tersebut diharapkan mampu membuat peserta didik mampu memecahkan permasalahan dalam aktivitas sehari-hari, baik yang berkaitan dengan masalah sosial ataupun fenomena alam yang ditemuinya (Nadhifah dkk., 2023).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, IPAS merupakan salah satu mata pelajaran dalam struktur kurikulum merdeka. IPAS merupakan gabungan pendidikan sains yang mempelajari interaksi antara benda tak hidup dengan makhluk hidup di alam semesta dan interaksi sosial manusia dengan lingkungan dan masyarakatnya.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Menurut Suhelayanti dkk (2023) tujuan mata pelajaran IPAS adalah peserta didik dapat berkembang sesuai dengan profil pelajar pancasila dan memiliki kemampuan untuk:

- 1) menumbuhkan ketertarikan untuk mempelajari fenomena alam di sekitar manusia, memahami alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia;

- 2) berperan dalam menjaga, melindungi, dan melestarikan lingkungan, serta mengelola SDA (Sumber Daya Alam) dan lingkungan secara bijaksana;
- 3) mengembangkan keterampilan inkuiri untuk menemukan, merumuskan, dan memecahkan masalah dalam kehidupan kita;
- 4) memahami siapa dirinya, memahami lingkungan sosialnya, dan memahami kehidupan manusia dan masyarakatnya;
- 5) memahami apa saja yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk menjadi warga masyarakat dan bangsa, serta apa artinya menjadi warga negara dan masyarakat global untuk membantu memecahkan masalah di lingkungannya;
- 6) memahami dan menghayati konsep IPAS dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu, tujuan mempelajari IPAS dalam kurikulum merdeka adalah menumbuhkan kemampuan untuk bertanya, memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar, serta memperluas pengetahuan dan pemahaman konseptual. Pembelajaran IPAS menumbuhkan minat siswa terhadap fenomena yang berkaitan dengan manusia dan mendorong mereka agar lebih aktif dalam pengelolaan sumber daya dan lingkungan dengan cara melestarikan, melindungi, dan menjaga lingkungan alam (Nuryani dkk., 2023).

c. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Ilmu pengetahuan terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Saat ini atau masa mendatang, apa yang kita kira sebagai kebenaran ilmiah dapat berubah. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan usaha manusia yang terus-menerus untuk mengungkap kebenaran dan menggunakannya dalam kehidupan (Sammel dalam Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2022). Selain itu, kemampuan alam untuk memenuhi kebutuhan manusia makin menurun. Banyak permasalahan yang muncul imbas dari pertumbuhan eksponensial populasi manusia. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih komprehensif yang melibatkan banyak bidang multidisiplin untuk mengatasi masalah yang tidak bisa diselesaikan hanya dengan menelitinya dari satu perspektif, seperti ilmu pengetahuan alam atau ilmu pengetahuan sosial saja (Yanitsky dalam Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2022).

IPAS merupakan ilmu yang mengkaji benda mati dan makhluk hidup di alam semesta, serta bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. Ilmu ini mencakup kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan orang-orang yang saling berhubungan dengan lingkungannya. IPAS, yang terdiri dari

ilmu alam dan ilmu sosial, secara umum dipahami sebagai kumpulan bermacam-macam pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan mempertimbangkan sebab dan akibat dari pengetahuan ini. Selain itu, cara pengajaran IPAS perlu diubah sehingga generasi mendatang dapat menanggapi dan menyelesaikan masalah-masalah di masa depan. (Suhelayanti dkk., 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan karakteristik IPAS yaitu sebagai berikut:

- 1) pola pendidikan IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar mampu menjawab tantangan masa depan sehingga bersifat dinamis; dan
- 2) pemanfaatan perspektif yang luas terkait disiplin ilmu untuk memperoleh pengetahuan baru.

d. Materi IPAS Peta Wilayah Indonesia

Berikut merupakan materi yang dipaparkan bersumber dari buku modul LP Maarif NU Banyumas (Subarkah & Prasetyo, 2025).

1) Letak dan Kondisi Geografis Indonesia

Letak geografis adalah posisi suatu wilayah atau daerah sebagaimana dilihat dari lokasi terdekat lainnya. Indonesia terletak di antara dua samudra, Pasifik dan Samudra Hindia, serta dua benua, Australia dan Asia. Secara

geografis, Laut Cina Selatan terletak di sebelah utara Indonesia, memisahkannya dari negara-negara Asia Tenggara lainnya seperti Malaysia, Singapura, dan Filipina. Sedangkan di sebelah selatan terdapat Samudra Hindia yang luas, dengan garis pantai yang membentang dari Aceh hingga Papua.

Letak geografis Indonesia strategis karena diapit oleh dua samudra dan dua benua. Indonesia menjadi titik persilangan kegiatan ekonomi dunia seperti ekspor-impor antarnegara. Hal tersebut menyebabkan Indonesia selalu ramai dilalui oleh banyak negara baik melalui jalur laut ataupun udara.

Letak geografis Indonesia juga mempengaruhi iklimnya, terletak di garis khatulistiwa, Indonesia mengalami iklim tropis dengan dua musim utama, yaitu musim hujan dan kemarau. Hal ini dikarenakan pengaruh pergerakan angin muson. Angin muson barat yang berhembus dari Samudra Hindia biasanya membawa hujan dari sekitar bulan November hingga Maret. Ini menyebabkan musim hujan di sebagian besar wilayah Indonesia. Sebaliknya, angin muson timur yang berhembus dari arah Asia, biasanya lebih kering, menyebabkan musim

kemarau di Indonesia dari sekitar bulan April hingga Oktober.

2) Kondisi Geografis Indonesia dan Pengaruhnya

Indonesia terdiri dari 17.508 pulau dengan lima pulau besar di dalamnya, yaitu Pulau Jawa, Pulau Sumatra, Pulau Sulawesi, Pulau Kalimantan, dan Pulau Papua. Beberapa pulau kecil berpenghuni di antaranya Pulau Madura, Bali, Nias, Siberut, Halmahera, Lombok, Flores, Bangka dan Belitung. Sementara itu, pulau-pulau kecil lainnya masih belum berpenghuni. Dengan demikian, Indonesia disebut juga sebagai negara kepulauan terbanyak di dunia.

Indonesia menjadi daerah pertemuan 3 lempeng tektonik dunia, yaitu Lempeng Indo-Australia, Lempeng Eurasia dan Lempeng Pasifik. Sementara itu, Indonesia dikenal sebagai negara maritim karena mempunyai wilayah perairan (laut) yang luas. Negara maritim diartikan sebagai negara yang dikelilingi oleh lautan.

Ciri-ciri negara maritim, yaitu:

- a) wilayah lautnya luas;
- b) sebagian besar penduduknya bermata pencarian sebagai nelayan;

- c) aktivitas penduduknya berkaitan dengan pelabuhan dan pantai;
- d) armada militer lautnya kuat untuk menjaga kedaulatan wilayah laut, dan
- e) kaya akan sumber daya laut.

Selain dijuluki dengan negara maritim, Indonesia juga dijuluki sebagai negara agraris. Orang-orang di negara agraris ini sebagian besar hidup mereka bergantung pada pertanian.

Ciri-ciri negara agraris, yaitu sebagai berikut:

- a) mata pencaharian sebagian besar penduduknya sebagai petani;
- b) memiliki lahan yang luas dan subur untuk kegiatan pertanian;
- c) memiliki persediaan air untuk mengalir lahan pertanian;
- d) mengeksport komoditas pertanian; dan
- e) memiliki ketahanan pangan yang kuat, termasuk peternakan dan perikanan.

3) Letak dan Kondisi Astronomis Indonesia

Menurut astronomi, Indonesia terletak antara 95° BT (Bujur Timur) dan 141° BT (Bujur Timur) dan $6''$ LU (Lintang Utara) -11° LS (Lintang Selatan). Garis imajiner yang melintasi bumi secara horizontal disebut garis lintang.

Di sisi lain, garis bujur adalah garis imajiner yang mengelilingi Bumi secara vertikal.

Salah satu negara yang dilalui garis khatulistiwa adalah Indonesia. Akibatnya, Indonesia beriklim tropis. Ciri-ciri wilayah dengan iklim tropis:

- a) memiliki curah hujan yang lebat;
- b) terdapat hutan hujan tropis yang luas;
- c) sinar matahari sepanjang tahun; dan
- d) kelembaban udara yang tinggi.

Garis bujur bumi memberikan dampak pada perbedaan tiga zona waktu di Indonesia. Peta pembagian zona waktu di Indonesia yaitu sebagai berikut.

- a) Waktu Indonesia Barat (WIB) yaitu zona waktu yang digunakan di sebagian besar wilayah Indonesia bagian barat.
- b) Waktu Indonesia Tengah (WITA) yaitu zona waktu yang digunakan di sebagian besar wilayah Indonesia bagian tengah.
- c) Waktu Indonesia Timur (WIT) yaitu zona waktu yang digunakan di sebagian besar wilayah timur Indonesia. Masing-masing zona memiliki waktu selisih satu jam dengan zona waktu di sebelahnya.

4) Pengaruh dan Letak Geografis terhadap Keanekaragaman Flora dan Fauna

a) Ciri-Ciri Flora Berdasarkan Persebaran Wilayah di Indonesia

(1) Flora Wilayah Barat: memiliki pohon yang tinggi dan berukuran besar, dengan daun yang lebat. Terdapat tumbuhan epifit yang hidup menempel pada permukaan tumbuhan lain. Contoh tumbuhannya antara lain: meranti, jati, keruing, mahoni, dan rotan.

(2) Flora Wilayah Tengah: memiliki ukuran pohon yang kecil dengan daun yang pendek. Pada musim kemarau, tumbuhan menggugurkan daunnya. Contoh tumbuhannya antara lain: eboni, anggrek, cengkeh, dan cendana.

(3) Flora Wilayah Timur: Memiliki bentuk daun sejajar. Terdapat tumbuhan palma dan rempah-rempah. Contoh tumbuhannya antara lain: sagu, pala, dan orania.

b) Ciri-Ciri Fauna Berdasarkan Persebaran Wilayah di Indonesia.

(1) Wilayah Barat (Tipe Asiatis). Terdapat hewan mamalia berukuran besar seperti berbagai jenis kera, reptil, dan Ikan air tawar. Ada banyak jenis burung

berkicau, burung dengan warna yang mencolok jarang terlihat. Contoh hewannya antara lain: gajah, monyet bekantan, badak, jalak bali, dan harimau.

(2) Wilayah Tengah (Tipe Peralihan). Terdapat burung dengan ciri khas. Memiliki karakteristik campuran Asiatis-Australis, sehingga terdapat banyak hewan endemik. Contoh hewannya antara lain: burung maleo dan komodo.

(3) Wilayah Timur (Tipe Australis). Terdapat hewan berkantung dan mamalia memiliki tubuh yang relatif kecil. Terdapat spesies burung dengan bulu yang indah dan warna mencolok. Contoh hewannya antara lain: kanguru, kuskus, dan burung cendrawasih.

5) Pengaruh Letak Geografis Terhadap Potensi Bencana Alam dan Upaya Penanggulangannya

“Cincin Api Pasifik” atau kawasan Cincin Api adalah tempat negara Indonesia berada. Kawasan di sekitar perbatasan tersebut dikenal sebagai Cincin Api. Samudra pasifik dengan aktivitas geologi yang tinggi wilayah ini melingkari Samudra Pasifik dan mencakup sejumlah negara termasuk Indonesia. Aceh, Sumatra Barat, Nias, Mentawai, dan Maluku merupakan daerah rawan terjadi gempa bumi dan tsunami.

Pulau Jawa dan Sumatra terletak diantara Lempeng Indo-Australia dan Lempeng Sunda. Hal itu membuat kedua pulau tersebut rawan mengalami gempa setiap harinya. Jika gempa besar terjadi di perairan dengan jarak pusat gempa yang dangkal, maka bencana tsunami dapat terjadi Indonesia.

Banyak gunung berapi aktif yang tersebar di berbagai wilayah, seperti Jawa dan Bali. Letusan gunung berapi serta aliran lahar dan lava pijar dapat menyebabkan bencana alam yang cukup parah bagi daerah di sekitar gunung berapi.

B. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa kajian ini bukan sesuatu yang baru, artinya sudah ada temuan dari banyak kajian sebelumnya. Kajian pustaka ini dipakai sebagai bahan perbandingan untuk karya ilmiah sekarang ini, baik mengenai kelebihan maupun kekurangan. Selain itu, penelitian sebelumnya sangat membantu dalam memperoleh pengetahuan tentang teori-teori yang sesuai dengan judul yang digunakan untuk mendapatkan landasan teori ilmiah.

1. Skripsi (Fitria, 2019), dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV MIS

Lamgugob Kota Banda Aceh”, diperoleh hasil persentase aktivitas guru pada saat pembelajaran sebesar 64,70% pada Siklus I, kemudian pada Siklus II meningkat menjadi 77,64%. Pada saat diterapkan model pembelajaran *make a match* persentase aktivitas siswa sebesar 62,35% pada Siklus I, kemudian Siklus II meningkat menjadi 77,64%. Hasil belajar siswa pada Siklus I tuntas dengan nilai persentase sebesar 61,76% dan pada Siklus II meningkat menjadi 73,52%. Berdasarkan temuan tersebut, dapat diambil simpulan bahwa model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa.

2. Skripsi yang ditulis oleh (Suhartini, 2019), yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Siswa Kelas IV SDN Pisangan 03” menyatakan bahwa hasil tes yang dilaksanakan pada Siklus I diperoleh nilai paling rendah saat *pretest* adalah 13 dan nilai tertinggi saat *pretest* adalah 80. Sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa pada saat *posttest* sebesar 20, sedangkan nilai tertinggi *posttest* sebesar 93. Dari hasil tes, terjadi peningkatan hasil belajar IPS. Untuk hasil belajar Siklus I, rata-rata *N-gain* sebesar 0,31. Hasil belajar siswa pada Siklus II adalah nilai terendah pada saat pretes sebesar 40 dan nilai tertinggi pada saat pretes sebesar 93. Sedangkan nilai terendah pada saat postes

sebesar 53 dan postes sebesar 100 dengan rata-rata *N-gain* sebesar 0,72.

3. Jurnal yang ditulis Ramadhani, (2021) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* pada Siswa Sekolah Dasar” dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* pada aktivitas guru pada Siklus I memperoleh persentase 77,94% dengan kategori baik, kemudian meningkat menjadi 86,74% dengan kategori sangat baik pada Siklus II. Hasil belajar siswa kelas V pada materi IPS “Perjuangan Mempertahankan Kemandirian” pada Siklus I diperoleh persentase 68,96%, kemudian meningkat menjadi 86,20% pada Siklus II.

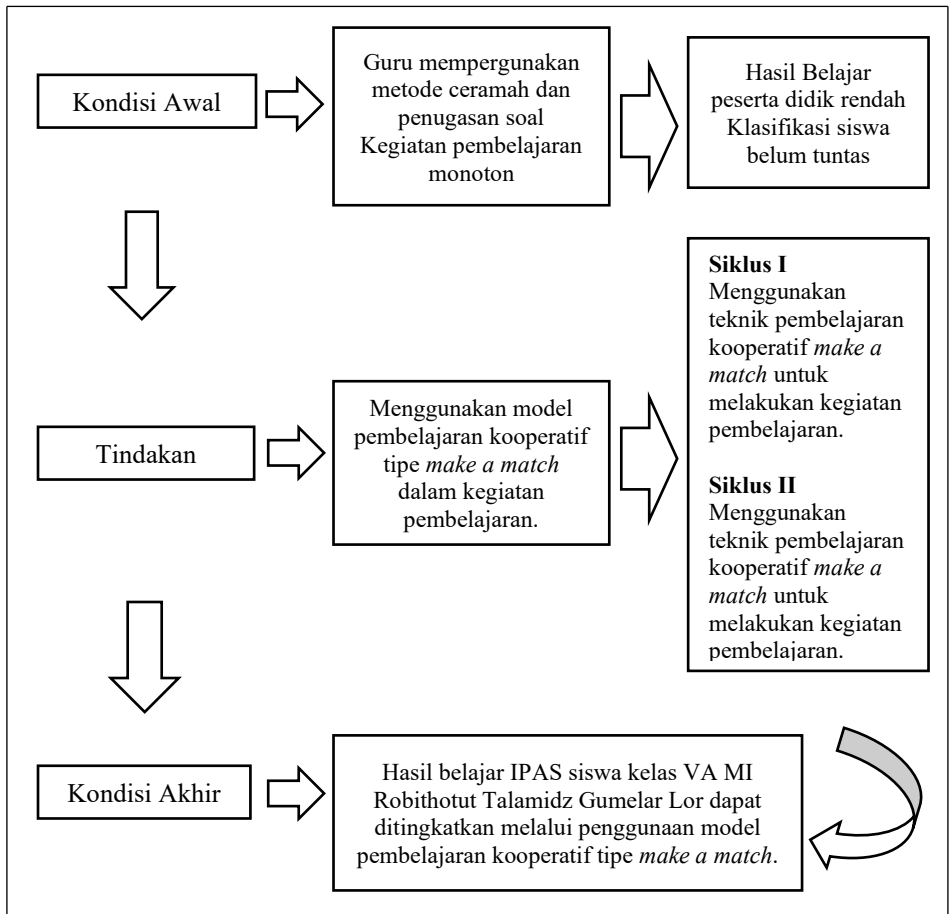
Berdasarkan penelitian sebelumnya, persamaan penelitian ini dengan Fitria, Suhartini, Ramadhani yaitu sama-sama memakai model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaannya yaitu pada subjek penelitian dan materi pembelajarannya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fitria menggunakan subjek kelas VI dengan memakai materi Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1. Selanjutnya pada skripsi yang ditulis Suhartini menggunakan subjek kelas IV dengan mata pelajaran IPS materi sumber daya alam. Kemudian pada jurnal Ramadhani adalah materinya yaitu Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan.

Sedangkan pada penelitiannya ini menggunakan subjek penelitian kelas VA dengan mata pelajaran IPAS materi peta wilayah Indonesia.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu model pembelajaran konseptual yang memaparkan hubungan antara teori dengan sejumlah variabel yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang krusial (Sugiyono, 2021). Berdasarkan kerangka berpikir peneliti, hasil belajar siswa kelas VA di MI Robithotut Talamidz Gumelar Lor, Kecamatan Tambak, Kabupaten Banyumas dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *make a match* pada mata pelajaran IPAS dengan materi Peta Wilayah Indonesia.

Berikut adalah kerangka berpikir dari penelitian tindakan kelas ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Dalam suatu penelitian rumusan masalah disajikan sebagai kalimat tanya, hipotesis merupakan jawaban sementara. Hal tersebut dikarenakan jawaban hanya dilandaskan pada teori yang sesuai dan

belum ada bukti nyata yang ditemukan melalui pengumpulan data, maka disebut sebagai sementara. Sehingga hipotesis juga bisa dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan penelitian, serta belum ada jawaban yang nyata terhadap data (Sugiyono, 2021). Selain itu, hipotesis terhadap pernyataan penelitian banyak memberikan manfaat bagi pelaksanaan kajian ini. Manfaat ini meliputi metode analisis data, penentuan sampel penelitian, dan validasi data, terutama dalam mengidentifikasi instrumen yang dipakai (Sudjana & Ibrahim, 2001).

Berdasarkan beberapa gagasan yang telah dipaparkan di atas, hipotesis merupakan solusi sementara yang diperoleh dari rumusan pertanyaan penelitian yang harus divalidasi menggunakan bukti empiris. Hipotesis kajian ini adalah “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V A pada mata pelajaran IPAS materi Peta Wilayah Indonesia di MI Robithotut Talamidz Gumelar Lor”.