**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Model Pembelajaran Kooperatif**
3. **Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan yang digunakan oleh guru untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Komalasari (2010: 57) “model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”. Sedangkan menurut Joice dan Weil (Isjoni, 2013: 50) “model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya”.

Wahab (2007: 52) mengemukakan:

Model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.

Sedangkan Soekanto (Trianto, 2010: 22) mengemukakan:

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.

Menurut Ngalimun, (2012: 27)

Model pembelajaran model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas. Artinya, model pembelajaran adalah suatu rancangan yang digunakan guru untuk melakukan pengajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran yang tersusun secara sistematis yang berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai suatu tujuan. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan yang diharapkan.

1. **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang telah dikemukakan oleh Agus Suprijono (2013: 54) “pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas, meliputi semua jenis kerja kelompok, termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”.

Sedangkan Rusman (2014: 202) mendefinisikan bahwa:

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Roger dan Johnson (Agus Suprijono, 2013: 58) mengemukakan pendapatnaya bahwa:

Tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif”. Untuk mencapai hasil yang maksimal, terdapat lima unsur yang harus diterapkan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) saling ketergantungan *(positive interdependence)*; (2) tanggung jawab perseorangan *(personal responsibility)*; (3) interaksi promotif *(face to face promotive interaction)*; (4)komunikasi antar anggota *(interpersonal skills)*; (5) pemprosesan kelompok *(group processin).*

 Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatifadalah suatu proses pembelajaran secara kolaboratif dalam sebuah kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih, masing-masing anggotanya memiliki kesempatan dan tanggung jawab yang sama untuk mencapai tujuan bersama. Dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap kelompok itu sendiri.

1. **Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif**

Karakteristik yang dimiliki pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2014: 207), yaitu:

1. Pembelajarn secara tim

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakkukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi yaitu: fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan, fungsi mana jemen sebagai organisasi, fungsi manajemen sebagai kontrol.

1. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

1. Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan kata lain, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan perkomunikasi dengan anggota laindalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif ialah suatu pembelajaran yang memerlukan kerja sama antar siswa dan interaksi antar siswa. Keberhasilan dalam pembelajaran ini bergantung pada unsur-unsur saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tanggung jawab, perseorangan, komunikasi antar anggota, serta pemrosesan kelompok.

1. **Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai, sama halnya dengan pembelajaran kooperatif. Menurut Isjoni (2007: 6) tujuan utama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif yaitu:

Agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Menurut Trianto (2010: 60) tujuan pembelajaran kooperatif untuk:

Memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.

Sementara itu, Johnson (Trianto, 2010: 56) menyatakan bahwa “tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatifadalah setiap peserta didik dapat mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain, sehingga terjadi kesamaan pemikiran dan pemahaman antara anggota satu dengan anggota yang lain di dalam satu kelompok.

1. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***
2. **Pengertian Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Model pembelajaran *make a match* diperkenalkan oleh Lena Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan dari model *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dan topik dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan beberapa pendapat ahli di bawah:

Komalasari (2010: 85) menyatakan bahwa:

Model *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan.

Huda (2012: 135) mengemukakan:

*Make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yangmengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif,efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsepmudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.

Zainal Aqib (2014: 23-24) “pada model ini siswa diminta untuk mencari pasangan kartu”. Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran *make a match* adalah kartu-kartu. Suprijono (2012: 94) “kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatiftipe *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan. Permainan tersebut dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan.

1. **Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A Match***

Langkah-langkah model Pembelajaran *make a match* menurut Suprijono Agus (2012: 94-95) yaitu:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban; (2) guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, kelompok pertama membawa kartu pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu jawaban, dan kelompok ketiga sebagai kelompok penilai; (3) guru mengatur tempat duduk menjadi bentuk huruf U dengan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan; (4) ketika masing-masing kelompok sudah berada diposisi yang sudah ditentukan, maka guru meniup peluit tanda setiap siswa mulai bergerak mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang cocok; (5) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi; (6) pasangan yang sudah bertemu kemudian menunjukkan kartu pertanyaan dan kartu jawabannya kepada kelompok penilain; (7) kelompok penilai membacakan sepasang kartu yang sudah dikumpulkan. guru mengkonfirmasi jawaban dan (8) guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan.

Sedangkan menurut Zainal Aqib (2014: 23-24) langkah-langkah model pembelajaran *make a match* yaitu:

1. 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; (2) setiap siswa mendapat satu buah kartu; (3) tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang; (4) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu jawaban); (5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin dan (6) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

Menurut Huda (2014: 252-253) langkah-langkah pembelajaran *make a match* yaitu:

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswauntuk mempelajari materi dirumah; (2) siswa dibagi ke dalam 2 kelompok,misalnya kelompok A dan kelompok B, kedua kelompok tersebut diminta untukberhadap-hadapan; (3) guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dankartu jawaban kepada kelompok B; (4) guru menyampaikan kepada siswa bahwamereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompoklain, guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikankepada mereka; (5) guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencaripasangannya di kelompok B, jika mereka sudah menemukan pasangannyamasing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya sehingga gurudapat mencatat mereka pada kertas yang sudah disediakan; (6) jika waktu sudahhabis, siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpultersendiri; (7) guru memanggil satu pasangan untu presentasi, pasangan lain dansiswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapanapakah pasangan itu cocok atau tidak; (8) terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yangmemberikan presentasi; (9) guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa pembelajaran dapat dikategorikan pembelajaran kooperatifapabila terdapat enam langkah utama yaitu Penyampaian tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, dan memberikan penghargaan.

1. **Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make A Match***
2. **Kelebihan**

Dalam model pembelajaran *make a match* terdapat beberapa kelebihan, menurut Huda (2014: 253) yaitu:

1. Dapat meningkatkan aktivitas siswa, baik secara kognitif maupun fidik; (b) karena terdapat unsur permainan, maka model *make a match* lebih menyenangkan untuk siswa; (c) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (d) efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa untuk tampil di depan kelas (saat presentasi) dan (e) efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu saat belajar.

Sedangkan kelebihan pembelajaran *make a match* menurut Kurniasih dan Sani (2015: 56) antara lain:

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan; (b) materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa; (c) mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal; (d) suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran; (e) kerjasama antara sesama siswa terwujud dengan dinamis; dan (f) munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.
2. **Kelemahan**

Kelemahan model pembelajaran *make a match* menurut Huda (2014: 253-254) yaitu:

1. Jika metode ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; (b) pada awal-awal penerapan model, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; (c) jika guru tidak mengarahkan siswa denggan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan; (d) guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberikan hukuman pada siswa yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu; dan (e) menggunakan model ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

Sedangkan kelemahan pembelajaran *make a match* menurut Kurniasih dan Sani (2015: 56) antara lain:

1. Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan; (b) waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran; (c) guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai; (d) pada kelas dengan murid yang banyak (>30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali dan (e) bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *make a match* dapat berjalan dengan baik sesuai dengan harapan, maka guru perlu meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu yang diperlukan sebelum pembelajaran dimulai. Dan juga guru harus tetap memperhatikan siswa ketika proses pembelajaran, supaya siswa tidak bermain sendiri sehingga siswa akan mudah dalam memahami materi.

1. **Minat Belajar**
2. **Konsep Minat Belajar**

 Menurut Sukardi (Susanto, 2013: 57) “minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu”. Adapun menurut Sardiman (Susanto, 2013 : 57) “minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri”. Oleh karena itu, apa saja yang dilihat seseorang barang tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjuk kan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap suatu objek, biasanya disertai dengan perasaan senang, karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.

Dalam kaitannya dengan belajar, Hansen (Susanto, 2013 :57 ) menyatakan bahwa “minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan penagruh eksternal atau lingkungan”. Dalam praktiknya, minat atau dorongan dalam diri siswa terkait dengan apa dan bagaimana siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui belajar. Dimana identifikasi diri memiliki kaitan dengan peluang atau hambatan siswa dalam mengekspresikan potensi atau kreativitas dirinya sebagai perwujudan dari minat spesifik yang dia miliki. Adapun faktor dari keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan lebih berkaitan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dari minat siswa akibat dari pengaruh situasi kelas, sistem, dan doronngan keluarga.

Beberapa gambaran definisi minat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan yang menyebabkan kegiatan menyenangkan dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

1. **Macam-macam Minat**

Minat dapat muncul dari dalam diri seseorang disebabkan oleh beberapa hal baik dari dalam dirinya maupun dorongan dari lingkungannya. Menurut Rosyidah (Susanto, 2013: 58)

Timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu minat yang berasal dari pembawaan dan minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar. Pertama*,* minat yang berasal dari pembawaan, timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah. Kedua, minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar diri individu, timbul sering dngan proses perkembangan individu bersangkutan.

Susanto (2013: 61) mengelompokan jenis-jenis minat menjadi sepuluh macam, yaitu:

1. Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan; (2) minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yangbertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik; (3) minat hitung-menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membtuhkan perhitungan; (4) minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan problem; (5) minat Persuasif, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan untuk memengaruhi orang lain; (6) minat Seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajianan dan kreasi tangan; (7) minat leterer, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis berbagai karangan; (8) minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser dan memainkan alat-alat musik; (9) minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain dan (10) minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.
2. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat**

Seseorang akan berminat dalam belajar ketika ia dapat merasakan manfaat dari apa yang ia pelajari, baik untuk di masa kini mapun di masa yang akan datang dan dirasakan ada kesesuaian dengan kebutuhan yang sedang dihadapi. Purwanto (Salim, 2010) menyatakan ada banyak faktor yang mempengaruhi tumbuh berkembangnnya minat maupun sebaliknya mematikan minat belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berbeda dalam diri siswa yang terdiri dari:

1. Kematangan

Kematangan dalam diri siswa dipengaruhi oleh pertumbuhan mentalnya, Mengajarkan sesuatu pada siswa dapat dikatakan berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkan dan potensi-potensi jasmani serta rohaninya telah matang untuk menerima hal yang baru.

1. Latihan dan Ulangan

Siswa yang telah terlatih dan sering mengulangi sesuatu, maka kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki siswa dapat menjadi semakin dikuasai. Sebaliknya tanpa latihan pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki dapat hilang atau berkurang. Oleh karena latihan dan seringkali mengalami sesuatu, maka seseorang dapat timbul minatnya pada sesuatu.

1. Faktor Eskternal

Faktor ekternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, antara lain:

1. Faktor Guru

Seorang guru mestinya mampu menumbuhkan dan mengembangkan minat diri siswa. Segala penampilan seseorang guru yang tersurat dalam kompetensi guru sangat memengaruhi sikap guru sendiri dan siswa. Kompetensi itu terdiri dari kompetensi personal yaitu kompetensi yang berhubungan dengan kepribadian guru dan kompetensi professional yaitu kemmapuan dalam penguasaan segala seluk beluk materi yang menyangkut materi pelajaran, materi pengajaran maupun yang berkaitan dengan metode pengajaran.

1. Faktor Metode

Minat Belajar siswa sangat dipengaruhi metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Menarik tidaknya suatu materi pelajaran tergantung pada kelihatan guru dalam menggunakan metode yang tepat sehingga siswa akan timbul minat untuk memperhatikan dan tertarik untuk belajar.

1. Faktor Materi Pelajaran

Materi pelajaran yang diberikan atau dipelajari bila bermakna bagi diri siswa, bak untuk kehidupan masa kini maupun masa yang akan datang menumbuhkan minat yang besar dalam belajar.

1. Keluarga

Orang tua adalah orang yang terdekat dalam keluarga, oleh karenanya keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat seorang siswa terhadap pelajaran. Apa yang diberikan oleh keluarga sangat berpengaruh bagi perkembangan jiwa anak. Dalam proses perkembangan minat diperlukan dukungan perhatian dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua.

1. Lingkungan

Pergaulan seseorang akan terpengaruh minatnya. Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat bergaul juga, tempat bermain sehari-hari dengan keadaan alam dan iklimnya, flora serta faunanya. Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangan bergantung kepada lingkungan anak itu sendiri serta jasamani dan rohaninya.

1. **Ciri-ciri Minat Belajar**

Minat merupakan faktor psikologis yang terdapat pada setiap orang. Sehingga minat terhadap sesuatu atau kegiatan tertentu dapat dimilki setiap orang. Bila seseorang tertatrik pada sesuatu maka minat akan muncul. Dari pengertian tersebut dapat dimengerti bahwa terjadinya minat itu karena dorongan dari perasaan senang dan adanya perhatian terhadap sesuatu.

Ciri-ciri minat menurut Hurlock (Susanto, 2013: 62) yaitu:

* 1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental; (2) minat bergantung pada kesiapan belajar; (3) minat bergantung pada kesempatan belajar; (4) perkembangan minat mungkin terbatas; (5) minat dipengaruhi budaya (5) minat berbobot emosional dan (6) minat cenderung bersifat egosentris
1. **Unsur-unsur Minat**

Minat merupakan kecenderungan seseorang yang berasal dari luar ataupun dari dalam dirinya untuk merasa tertarik terhadap suatu hal sehingga mengarahkannya untuk menimbulkan perasaan senang dalam melakukan sesautu.

Menurut Slameto (2010: 180) Indikator minat ada empat yaitu:

1. Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada perasaan terpaksa untuk belajar. Contohnya: yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan dan hadir saat pelajaran.

1. Keterlibatan siswa

Keterlibatan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Contohnya: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

1. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan,atau biasa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menuunda tugas dari guru.

1. Perhatian siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Contohnya: mendenngarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

1. **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD**
	1. **Pengertian IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran di SD yang mempelajari tentang peristiwa yang terjadi di alam.

Susanto (2013: 165) mengemukakan bahwa:

Ilmu pengetahuan alam yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar.

Wahyana (Trianto, 2014: 136) mengatakan bahwa:

IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematik dan dalam penggunaaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Dalam perkembangannya tidak hana ditandai oleh adanya kumpulan fakta tetapi juga oleh adanya metode ilmiah dan juga sikap ilmiah.

Donosepoetro (Trianto, 2014: 137) mengemukakan bahwa “pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah”. IPA juga dipandang sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur. IPA sebagai proses diartikan bahwa semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. IPA sebagai produk diartikan sebagai hasil dari proses yang berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau diluar sekolah maupun bahan bacaanuntuk penyebaran. Sedangkan IPA sebagai prosedur adalah metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu (riset pada umumnya) yang lazim, yang disebut dengan metode ilmiah (*scientific method*).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan pengetahuan yang berhubungan dengan cara mencari tahu mengenai alam secara lengkap dan sistematis. Selain itu, IPA merupakan suatu proses, prosedur dan produk.

* 1. **Tujuan Pembelajaran IPA di SD**

Ilmu pengetahuan Alam yang diajarkan di SD masih bersifat umum, berkisaran antara ilmu bumi maupun kejadian-kejadian yang berlaku secara umum dan juga hukum alam. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran IPA di SD merupakan dasar untuk mempersiapkan siswa melanjutkan pembelajaran IPA yang lebih kompleks di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Adapun tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP, 2006) dimaksudkan untuk:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, serta keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan pemahaman konsep-konsep yang bermartabat sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, kesadaran adanya hubungan saling empengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, sehingga dapat membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran menghargai alam sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsepsi, dan keterampilan sebagai dasar melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah untuk menanamkan rasa ingin tahu dan mengembangkan pengetahuan siswa tentang konsep-konsep IPA yang berhubungan dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan pengetahuannya dapat menjadi bekal dikehidupan dimasa yang mendatang yang berorientasi pada tekhnologi. Selain itu siswa akan mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa lebih menghargai alam sekitar dengan cara ikut menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.

* 1. **Prinsip-prinsi Pembelajaran IPA**

Menurut Asy’ari (2006: 24) “sains merupakan bagian dari kehidupan manusia sehingga pembelajaran sains merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungan kehidupannya”. Oleh karena itu dalam pembelajaran sains ditekankan agar berorientasi kepada siswa, sedangkan peran guru hanya sebagai fasilitator. Maslichah Asy’ari (2006: 24-29) menerapkan prinsip-prinsip sains meliputi:

1) Inkuiri

Prinsip inkuiri atau penemuan perlu di terapkan dalam pembelajaran sains karena pada dasarnya anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, alam sekitar penuh dengan fakta atau fenomena yang dapat merangsang siswa untuk ingin tahu lebih banyak.

1. Konstruktivistik

Pembelajaran sains guru satu-satunya sumber pengetahuan siswanya, pengetahuan tidak dipindahkan begitu saja, melainkan perlu dibangun sendiri oleh siswa dengan cara mengaitkan pengetahuan awal yang sudah mereka miliki dalam struktur kognitifnya.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar pada dasarnya mengutamakan proses penemuan dan keterlibatan siswa siswa aktif dalam proses belajarnya. Guru sebaiknya merencanakan proses pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk membangaun dan mengembangkan sendiri pengetahuannya. Ilmu yang diperoleh siswa bukan semata-mata bersumberdari guru, melainkan dari siswa sendiri dan merupakan hasil percobaan dan pengamatan.

1. **Kerangka Pikir**

Pembelajaran IPA diajarkan di sekolah dasar yaitu diharapkan dapat membuat siswa sekolah dasar memiliki sifat ilmiah, kreatif, dan sosial. Oleh sebab itu, guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa SD agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Namun praktik dilapangan, setelah melakukan observasi yang calon peneliti lakukan pada kelas III SD Negeri Bara-baraya II Kecamatan Makassar Kota Makassar, guru dalam proses pembelajaran cenderung menggunakan model yang sama pada setiap pertemuannya. Keadaan seperti ini sering membuat siswa menjadi jenuh, bosan, dan kurang menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang lebih kreatif akan menarik minat belajar siswa. Untuk lebih meningkatkan keaktifan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match.*

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match,* siswa diberikan kesempatan untuk belajar sambil bermain. Ketika kegiatan mencari pasangan siswa tidak hanya mencari jawaban ataupun soal dari kartu yang dipegangnya, tetapi disini juga siswa akan berpacu dengan waktu yang telah ditentukan. Karena apabila setelah batas waktu yang telah ditentukan tetapi siswa belum menemukan pasangannya tidak mendapat skor. Dengan model pembelajaran *make a match* diharapkan tumbuh suasana pembelajaran yang menyenangkan, tercipta kerjasama antar murid, timbul dinamika gotong royong yang rata di dalam kelas, dan siswa bisa lebih dekat. Proses pembelajaran yang demikian diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Skema kerangka pikir penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Siswa kelas III kurang berminat dalam pembelajaran IPA

***Treatment***

Penerapan model *make a match*

Analisis

Ada pengaruh

Tidak ada pengaruh

Penarikan kesimpulan

*Pretest*

*Post-test*

**Gambar 2.1** Skema kerangka Pikir

 Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Bara-baraya II Kecamatan Makassar Kota Makassar.

1. **Hipotesis**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, kajian pustaka dan kerangka pikir agar penelitian ini lebih terarah maka perlu dikemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Hipotesis Nol (HO) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah penggunan model *Make a match* pada siswa kelas III SD Negeri Bara-baraya II Kecamatan Makassar Kota Makassar.

Hipotesis Alternatif (Ha) : Terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah penggunan model *Make a match* pada siswa kelas III SD Negeri Bara-baraya II Kecamatan Makassar Kota Makassar.

Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini yaitu:





Keterangan:

= Nilai rata-rata sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

= Nilai rata-rata sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match.*