

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 HASIL BELAJAR**

Pada sub bab ini akan dibahas tentang hasil belajar yang meliputi: pengertian, tipe hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, serta upaya dalam peningkatan hasil belajar siswa.

##### **2.1.1 Pengertian hasil belajar**

Kegiatan belajar yang akan diperoleh merupakan *output* atau *outcome*. Itulah yang dinamakan hasil belajar. Sehingga hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yaitu : “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdikarya, 2005) hal. 22

Merujuk pada pemikiran Gagne ada lima kategori hasil belajar, diantaranya yaitu:

1. Informasi verbal

Kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

2. Keterampilan intelektual

Kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

3. kognitif

Kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

4. Keterampilan motorik

Kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani

---

## 5. Sikap

Kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadi nilai-nilai sebagai standar perilaku<sup>11</sup>

Sumbangsi pemikiran Thorndike mengenai perubahan perilaku sebagai hasil belajar adalah hukum-hukum sebagai berikut :

### 1) Hukum persiapan (*Law of Readiness*)

Jika suatu organisme didukung oleh persiapan yang kuat untuk memperoleh stimulus, maka pelaksanaan tingkah laku akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat.

### 2) Hukum latihan (*Law of Exercise*)

Semakin sering suatu tingkah laku dilatih atau digunakan, maka asosiasi tersebut semakin kuat.

### 3) Hukum hasil (*Law of Effect*)

Hubungan antara rangsangan dan perilaku akan makin kukuh apabila terdapat kepuasan dan akan makin diperlemah apabila tidak terdapat kepuasan.

---

<sup>11</sup> Agus suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2012)hal.5

### 2.1.2 Tipe hasil belajar

Benyamin Bloom secara garis besar mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah efektif, ranah psikomotorik. Karena dalam sistem pendidikan nasional rumus tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom, diantaranya :

#### 1) Ranah Kognitif

##### a. Tipe hasil belajar pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemah dari pada *knowledge* dalam taksonomi. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tetap sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hapalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, difenisi, istilah, pasal dan undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Dilihat dari segi belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.

##### b. Tipe hasil belajar aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang merapkannya pada situasi lama

akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan. Suatu situasi akan tetap dilihat sebagai situasi baru bila tetap terjadi proses pemecahan masalah. Ada suatu unsur lagi yang perlu masuk, yaitu abstraksi tersebut berupa prinsip atau generalisasi, yakni suatu yang umum sifatnya untuk diterapkan pada situasi khusus

c. Tipe hasil belajar Analisis

Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman komprehensif dan dapat memisahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpandu untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain lagi memahami sistematikannya.

d. Tipe hasil belajar Sintesis

Penyatuan unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk berfikir sintesis adalah berfikir divergen. Dalam berfikir divergen pemecahan dan pemahaman belum tentu bisa dipecahkan. Berfikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif berfikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam dunia pendidikan. Seseorang yang kreatif

sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Kreatifitas juga beroperasi dengan cara berfikir divergen. Dengan kemampuan sintesis, orang mungkin menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu, dan menemukan abstraksinya atau operasionalnya.

e. Tipe hasil belajar Operasional

Operasional adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode material.

f. Tipe hasil belajar Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dmibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Sekalipun bahan pelajaran berisikan ranah kognitif, ranah afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut dan harus tampak dalam proses dan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Oleh sebab itu penting dinilai hasilnya.

Ada beberapa tingkat ranah afektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar. Tingkat tersebut dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

*a. Receiving*

Semacam kepekaan dalam menerima stimulus dalam menerima stimulus dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam hal ini, termasuk kesadaran keinginan untuk menerima stimulus, control dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

*b. Responding (jawaban)*

Reaksi yang diberikan kepada seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar hal ini menyangkup ketetapan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang pada dirinya.

c. *Valueing* (Penilaian)

Berkenaan dengan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

d. Organisasi

Pengembangan dari nilai pengembangan satu sistem, termasuk hubungan satu nilai kenilai yang sama, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya

e. Karakteristik nilai (interalisasi nilai)

Perpaduan dari semua sistem yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya

3) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak. Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu:

- a. Gerakan Refleks (keterampilan pada gerak yang tidak sadar)
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan
- c. Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik, dan lain-lain
- d. Kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan.

- e. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana pada keterampilan yang kompleks
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif

Tipe hasil belajar diatas tidak dapat berdiri sendiri, tetapi tetap berhubungan antara satu dengan yang lainnya bahkan ada dalam kebersamaan seseorang yang berubah tingkat kognisinya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, biasanya tipe hasil belajar kognitif lebih dominan jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar bidang afektif dan bidang psikomotorik. Demikian beberapa hasil belajar, yang sangat penting diketahui oleh seorang guru, sebagai dasar dalam membuat tujuan pelajaran dan penyusunan alat-alat penilaian, baik melalui tes maupun non tes.<sup>12</sup>

Menurut Sudjana, hasil belajar yang dicapai siswa, melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang

---

<sup>12</sup> Lihat di: [www.pengertian-hasil-belajar-menurut-para.html](http://www.pengertian-hasil-belajar-menurut-para.html) (05 November 2012)

rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.

- 2) Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- 3) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- 4) Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.
- 5) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.<sup>13</sup>

Penilaian hasil belajar yang tidak serius akan sangat mengecewakan siswa, sehingga akan memperlemah semangat belajar. Oleh karena itu, agar kegiatan penilaian ini dapat membangun semangat belajar para siswa, maka hendaknya dilakukan dengan serius, sesuai dengan ketentuannya, jangan sampai terjadi manipulasi, sehingga hasilnya dapat objektif. Hasil penilaiannya diumumkan secara terbuka atau yang

---

<sup>13</sup> Nana Sudjana, *dasar-dasar proses belajar mengajar*, (Bandung: sinar baru algensindo, 1987) hal.50

lebih baik dibuatkan daftar kemajuan hasil belajar yang ditempel dikelas. Dari daftar kemajuan belajar tersebut setiap peserta didik dapat melihat prestasi mereka masing-masing<sup>14</sup>

### 2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :

1. Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
2. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor *Internal* artinya faktor-faktor yang ada dalam diri siswa itu sendiri dan *Eksternal* artinya faktor-faktor yang berada di luar diri siswa. Adapun Susilana Rudi (2006) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya:

- a) Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan sebagainya (faktor internal).
- b) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi (faktor internal) :

---

<sup>14</sup>Rusman, *Model-model pembelajaran*, (Jakarta:raja Grafindo Persada, 2011)hal.114

1. Faktor intelektual yang terdiri atas faktor potensial, yaitu intelegensi dan bakat dan faktor actual yaitu kecakapan nyata dan prestasi
2. Faktor non intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, dan sebagainya.
3. Faktor sosial yang terdiri atas faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat, faktor kelompok
4. Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
5. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.
6. Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan<sup>15</sup>

## **2.2 MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

### **2.2.1 Pengertian Mata pelajaran IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek

---

<sup>15</sup> Dimiyati, *Belajar dan pembelajaran*, (Jakarta:Rineka cipta, 2006)hal.236

pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Carin dan Sund mendefinisikan IPA sebagai “pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal) dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen.” Maka dapat disebutkan bahwa hakikat IPA meliputi 4 unsur utama, diantaranya adalah:

1) Sikap

Rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar. Karena IPA bersifat *Open Ended*.

2) Proses

Prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah yang meliputi penyusunan hipotesis, perencanaan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan.

3) Produk

Produk disini berupa fakta, prinsip, teori dan hukum

#### 4) Aplikasi

Penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran IPA keempat unsur itu diharapkan dapat muncul, sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh, memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah, dan meniru cara ilmuwan bekerja dalam menemukan fakta baru. Kecenderungan pembelajaran IPA pada masa kini adalah peserta didik hanya mempelajari IPA sebagai produk, menghafal konsep, teori dan hukum.

Pengalaman belajar yang diperoleh di kelas tidak utuh dan tidak berorientasi tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pembelajaran lebih bersifat *Teacher-center*, guru hanya menyampaikan IPA sebagai produk dan peserta didik menghafal informasi factual. Peserta didik hanya mempelajari IPA pada domain kognitif yang terendah. Peserta didik tidak dibiasakan untuk mengembangkan potensi berfikirnya. Namun dengan ditandai dengan pesatnya perkembangan IPA dan teknologi pada abad 21 dalam berbagai bidang kehidupan dimasyarakat, terutama teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, diperlukan cara pembelajaran yang dapat menyiapkan peserta didik untuk melek IPA dan teknologi mampu berfikir logis, kritis, kreatif, serta dapat berargumentasi secara benar. Dalam kenyataannya, memang tidak banyak

peserta didik yang menyukai mata pelajaran IPA, karena dianggap sukar, keterbatasan kemampuan peserta didik, atau karena mereka tak berminat menjadi ilmuwan atau ahli teknologi. Namun demikian, mereka tetap berharap agar pembelajaran IPA disekolah dapat disajikan secara menarik, efisien dan efektif.

### **2.2.2 Karakteristik bidang kajian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Ilmu Pengetahuan Alam didefinisikan sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya. Ada tiga kemampuan dalam IPA diantaranya adalah :

- 1) Kemampuan untuk mengetahui apa yang diamati
- 2) Kemampuan untuk memprediksi apa yang belum diamati dan kemampuan untuk menguji tindak lanjut hasil eksperimen
- 3) Dikembangkan sikap ilmiah

Peserta didik Dalam belajar IPA diarahkan untuk membandingkan hasil prediksi peserta didik dengan teori melalui eksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Pendidikan IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan

kompetensi agar peserta didik mampu memahami alam sekitar melalui proses “mencari tahu” dan “berbuat”.

Oleh karena itu pembelajaran IPA di sekolah sebaiknya, *satu* memberikan pengalaman pada peserta didik sehingga mereka kompeten melakukan pengukuran berbagai besaran fisis. *Dua* menekankan pada peserta didik pentingnya pengamatan empiris dalam menguji suatu pernyataan ilmiah (hipotesis). Hipotesis ini dapat berasal dari pengamatan terhadap kejadian sehari-hari yang memerlukan pembuktian secara ilmiah. *Tiga* latihan berfikir kuantitatif yang mendukung kegiatan belajar matematika, yaitu sebagai penerapan matematika pada masalah-masalah nyata yang berkaitan dengan peristiwa alam *Empat* memperkenalkan nilai teknologi melalui kegiatan kreatif dalam kegiatan perancangan dan pembuatan alat-alat sederhana maupun penjelasan berbagai gejala dan kemampuan IPA dalam menjawab berbagai masalah.

### **2.2.3 Tujuan Pembelajaran IPA**

Pada dasarnya tujuan pembelajaran IPA sebagai suatu kerangka model dalam proses pembelajaran, tidak jauh berbeda dengan tujuan pokok pembelajaran, yaitu :

1. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran
2. Meningkatkan minat dan motivasi

3. Beberapa kompetensi dasar dapat dicapai sekaligus.<sup>16</sup>

## **2.3 Metode pembelajaran *Make a Match***

### **2.3.1 Pengertian *Make a Match***

Metode *Make a Match* merupakan metode pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari. Hal terpenting yang perlu diperhatikan dalam penggunaan metode *Make a Match* adalah sebuah kartu. Kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, demikian salah satu metode yang dikembangkan oleh lorna curran tahun 1994.<sup>17</sup>

### **2.3.2 Tujuan pembelajaran metode *Make a Match***

Adapun tujuan dari metode *Make a Match* adalah sebagai berikut :

1. Pendalaman materi
2. Menggali materi
3. Untuk selingan<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Proktez* (Jakarta:prestasi pustaka,2007)hal.99

<sup>17</sup> Miftahul huda, *acooperatif learning, metode, teknik,struktur dan model penerapan*, (Yogyakarta:pustaka pelajar, 2011)hal.135

<sup>18</sup> Dilihat di <http://s4iful4min.blogspot.com/2013/02/metode-make-match-tujuan-persiapan-dan.html> (01 april 2012)

### 2.3.3 Langkah-langkah metode *Make a Match*

Menurut Agus Suprjono langkah-langkah penerapan metode *Make a Match* adalah sebagai berikut:

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

9) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

10) Prestasi

Prestasi merupakan sebuah produk dari usaha. Prestasi akan hadir jika seseorang sudah melakukan serangkaian usaha untuk memperolehnya. Prestasi adalah pengakuan yang diberikan orang, sekelompok orang atau institusi atas produk yang dihasilkan oleh orang perorang atau sekelompok orang. Prestasi bisa merupakan capaian individu dan bisa juga capaian bersama. Prestasi adalah buah dari kerja keras dan konsistensi.<sup>19</sup>

#### **2.3.4 Kelebihan dan kekurangan metode *Make a Match***

Suatu metode pembelajaran yang baik adalah sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan. Seperti halnya metode *Make a Match* yang mendalami materi dengan menggunakan kartu berisi pertanyaan dan jawaban sehingga dapat membantu siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Namun tidak ada metode pembelajaran terbaik yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Artinya setiap metode pasti pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan.

---

<sup>19</sup> Ibid 94

Metode *Make a Match* mempunyai kelebihan dan kekurangan yakni sebagai berikut :

**1. Kelebihan :**

- a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik
- b) Metode yang menyenangkan, karena terdapat permainan dalam pembelajaran
- c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari
- d) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
- e) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
- f) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar

**2. Kekurangan**

- a) Kurangnya waktu dalam pembelajaran
- b) Jika tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat presentasi banyak siswa yang bingung dalam pembelajaran
- c) Hukuman yang digunakan harus hati-hati dan bijaksana karena dapat membuat siswa malu
- d) Timbul rasa bosan apabila metode tersebut dalam pembelajaran dilakukan secara terus-menerus

Dilihat dari kelebihan dan kekurangan diatas dapat disimpulkan bahwa metode *Make a Match* dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam

belajar serta melatih keberanian siswa dalam proses belajar mengajar. Tetapi apabila metode tersebut tidak dipersiapkan dengan baik maka pada saat pembelajaran akan banyak waktu yang terbuang dan apabila metode tersebut dilakukan secara terus menerus siswa akan timbul rasa bosan.