

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian model pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi masalah proses belajar mengajar (Mulyatiningsih, 2016). Model pembelajaran sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan pembelajaran, serta membimbing pembelajaran di kelas. Dengan adanya model pembelajaran, proses belajar menjadi lebih terarah, sistematis, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Secara teori, model pembelajaran lahir dari landasan psikologi belajar, filsafat pendidikan, dan teori kognitif. Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Model pembelajaran membantu guru dalam menentukan strategi, metode, dan teknik yang sesuai dengan karakteristik materi maupun kebutuhan peserta didik. Teori konstruktivisme, misalnya, menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui interaksi aktif dengan lingkungan, sehingga banyak

model pembelajaran modern mengedepankan aktivitas kolaboratif, inkuiri, dan pemecahan masalah.

b. Jenis-jenis model pembelajaran

- 1) Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning).

Model ini menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Contohnya adalah *Make a Match*, *Jigsaw*, *Student Teams Achievement Division (STAD)*, dan *Think Pair Share (TPS)*. Model kooperatif terbukti efektif meningkatkan interaksi sosial, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Trianto, 2024).

- 2) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning / PBL). PBL berangkat dari permasalahan nyata yang dihadapi siswa, sehingga mendorong mereka berpikir kritis, menganalisis, dan menemukan solusi. Model ini didasari teori konstruktivisme dan cocok diterapkan dalam pembelajaran sains (Arends, 2019).

- 3) Model Pembelajaran Inkuiri (Inquiry Learning).

Model ini menekankan pada proses pencarian dan penemuan konsep oleh siswa melalui observasi, eksperimen, dan analisis. Menurut Gulo (2002),

pembelajaran inkuiri mendorong siswa aktif bertanya, menyelidiki, dan menemukan konsep sendiri, bukan sekadar menerima informasi dari guru.

4) Model Pembelajaran Jigsaw

Model *Jigsaw* menekankan kerja sama melalui pembagian materi. Siswa belajar dalam dua kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Setiap siswa bertanggung jawab menguasai satu bagian materi, kemudian saling mengajarkan kepada teman kelompoknya. Dengan mekanisme ini, siswa berperan aktif, saling bergantung positif, dan lebih bertanggung jawab terhadap hasil belajar kelompok (Mungyun, 2024).

5) Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD)

Model *STAD* adalah tipe kooperatif yang menggunakan kelompok kecil heterogen untuk saling membantu dalam memahami materi. Setelah pembelajaran, siswa mengerjakan kuis individual, dan skor tiap individu dikonversi menjadi skor kelompok. Dengan cara ini, setiap anggota memiliki tanggung jawab ganda: belajar untuk dirinya sendiri sekaligus mendukung keberhasilan tim (Kaharuddin & Liasambu, 2019).

6) Model Pembelajaran

Think Pair Share (TPS) Model *Think Pair Share* menekankan proses berpikir mandiri, diskusi berpasangan, lalu berbagi hasil diskusi ke kelas. Dengan strategi ini, siswa lebih terlatih dalam mengorganisasi ide, menghargai pendapat orang lain, dan membangun keberanian menyampaikan pendapat. TPS terbukti efektif meningkatkan partisipasi siswa dan mengurangi dominasi siswa tertentu dalam kelas (Rahmawati, dkk., 2022).

7) Model Pembelajaran

Make a Match Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu tipe kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran, dengan teknik mencocokkan kartu soal dan jawaban. Model ini menekankan aktivitas fisik dan intelektual siswa melalui kegiatan mencari pasangan kartu dalam suasana kompetitif dan menyenangkan. Strategi ini terbukti meningkatkan keaktifan belajar serta membantu siswa memahami konsep dengan lebih cepat karena melibatkan permainan edukatif (Wijayanti, dkk., 2018).

2. Model Pembelajaran *make a match*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match*

Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Loma Curran adalah model *make*

a match, di mana siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang berfungsi sebagai pertanyaan atau jawaban atas materi pelajaran tertentu. Teknik ini memungkinkan siswa mencari pasangan sambil belajar tentang ide atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Metode ini dapat diterapkan pada setiap topik dan usia. Karakteristik siswa yang senang bermain terkait erat dengan model pembelajaran *make a match*. Keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu harus mendukung pelaksanaan model *make a match*. Siswa yang menggunakan model ini harus aktif mengikuti pelajaran sehingga mereka dapat mencapai hasil yang lebih baik (Shohimin, 2020).

Menurut beberapa para ahli model pembelajaran *make a match* adalah: Sumarni (2011) menyatakan bahwa model *Make a Match* sebagai metode pembelajaran kooperatif yang efektif karena mendorong siswa aktif dan belajar secara menyenangkan dengan cara mencari pasangan soal dan jawaban, terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Destriani (2022), ciri utama *Make a Match* adalah peserta didik diminta mencari pasangan kartu

yang merupakan soal dan jawaban dalam waktu tertentu. Kelebihan model ini adalah mampu membentuk sikap kerja sama dalam kelompok karena setiap anggota bertanggung jawab pada tugasnya, serta membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Menurut Danil (2023), *Make a Match* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa belajar sambil bermain dalam kondisi yang menyenangkan dengan mencari pasangan kartu soal dan jawaban sambil mempelajari konsep tertentu.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make a Match*

Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran *make a match* Adalah sebagai berikut:

- 1) 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 (soal jawaban).

- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Siswa mempersentasikan hasil pasangan kartu.
- 7) Kesimpulan/penutup.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Make a Match*

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

d. Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

- 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 (Shohimin, 2020).

e. Indikator Model Pembelajaran *Make a Match*

- 1) Keaktifan siswa

Indikator ini terlihat dari keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran, misalnya siswa mau bertanya, menjawab, berdiskusi, serta berpartisipasi aktif dalam mencari pasangan kartu (Utami, & Anjarini, T. 2021).

2) Hasil Belajar Siswa

Indikator ini diukur melalui peningkatan nilai rata-rata tes maupun jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah pembelajaran dengan *Make a Match* (Kardana, 2019).

3) Motivasi Belajar Siswa

Siswa menunjukkan rasa senang, tertarik, dan termotivasi mengikuti pembelajaran. Hal ini tampak dari antusiasme siswa saat melakukan permainan kartu, serta dorongan untuk memahami materi lebih dalam (Nuryadin, 2023).

4) Metakognisi Siswa

Indikator ini mencakup kesadaran siswa dalam mengatur cara berpikirnya, misalnya bagaimana mereka merencanakan strategi mencari pasangan kartu, memantau jawaban, dan mengevaluasi kebenaran informasi (Taufik, 2021).

5) Sikap dan Emosi Siswa

Terlihat dari bagaimana siswa bekerja sama dengan teman, saling membantu saat mencari pasangan, serta menunjukkan rasa percaya diri dan kegembiraan dalam proses pembelajaran (Fatimah, & Rahman 2022).

3. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media audio-visual yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar bergerak dan suara, sehingga mampu merangsang indera penglihatan sekaligus pendengaran peserta didik. Media ini efektif karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak. Menurut teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)*, kombinasi kata dan gambar akan memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa (Mayer, 2021). Selain itu, desain video pembelajaran yang singkat, interaktif, dan komunikatif terbukti lebih efektif dalam menjaga perhatian siswa. Penelitian Guo, Kim, dan Rubin (2014) menunjukkan bahwa video berdurasi pendek dengan penyampaian yang jelas lebih mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Wahyuni (2022) di Indonesia yang menemukan bahwa penggunaan media berbasis video meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep, karena siswa merasa materi lebih mudah diikuti dan menarik untuk dipelajari (Guo, dkk., 2019). Tidak hanya itu, integrasi video dengan aktivitas belajar aktif juga memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar. Penelitian meta-analisis oleh Ploetzner dkk. (2024) menunjukkan bahwa video yang

dilengkapi dengan fitur interaktif seperti kuis sisipan atau pertanyaan reflektif dapat meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan dibandingkan video pasif. Temuan ini menegaskan bahwa video pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat menumbuhkan keterlibatan kognitif siswa dalam proses belajar.

a. Ciri- Ciri Video Pembelajaran

Beberapa ciri khas video pembelajaran menurut penelitian:

1. **Audio-visual:** Menampilkan kombinasi gambar (visual) dan suara (audio) sehingga siswa bisa melihat dan mendengar materi secara bersamaan.
2. **Berbasis instruksi & prosedur:** Cocok untuk materi yang memerlukan langkah-prosedural, demonstrasi atau proses nyata.
3. **Interaktif/keterlibatan pengguna:** Ada elemen yang memungkinkan siswa mengikuti, mengulang bagian yang sulit, memperlambat atau memperjelas proses jika perlu.
4. **Struktur & desain yang jelas:** Ada pembukaan (opening), pengantar tujuan, isi materi, penjelasan, penutup, dan instrumen penilaian bila perlu. Storyboard sering digunakan dalam pengembangan.

5. Fleksibilitas waktu & ruang: Video bisa ditonton ulang, diakses kapan saja, dan tidak terikat lokasi kelas fisik (Apriansyah, 2020).

b. Kelebihan Video Pembelajaran

Beberapa kelebihan yang sering ditemukan:

1. Penyampaian materi yang konkret dan realistis: Video dapat menggambarkan fenomena nyata, proses, peristiwa, atau kejadian yang sulit diamati langsung.
2. Mempermudah pemahaman & pengulangan: Siswa bisa mengulang bagian yang belum dipahami, memperlambat atau mempercepat bagian tertentu.
3. Meningkatkan motivasi & minat belajar: Visual dan audio yang menarik bisa membangkitkan perhatian siswa, membuat proses belajar lebih menyenangkan.
4. Efisiensi waktu & jangkauan: Bisa digunakan untuk banyak siswa dalam waktu yang telah ditentukan, serta bisa diakses oleh siswa di lokasi jauh.
5. Mendorong kemandirian belajar: Siswa bisa belajar sendiri, mengulang bagian yang kurang jelas sebelum bertanya (Riana, dkk., 2022).

c. Kekurangan Video Pembelajaran

Meski banyak manfaat, ada juga beberapa kelemahan:

1. Kurang interaksi langsung: Interaksi guru-siswa bisa kurang, terutama jika video hanya satu arah dan tidak ada umpan balik langsung saat proses.
2. Biaya & keahlian produksi: Membuat video yang bagus memerlukan peralatan, keahlian desain, editing, waktu dan kadang biaya cukup tinggi.
3. Risiko pasifitas siswa: Siswa bisa menjadi lebih pasif, hanya menonton tanpa refleksi atau keterlibatan aktif.
4. Detail materi mungkin kurang: Beberapa aspek detail (misal gerakan atau nuansa tertentu) sulit ditampilkan sempurna di video, terutama jika resolusi atau editing tidak optimal.
5. Akses & teknologi: Tidak semua siswa memiliki akses perangkat atau koneksi internet yang mendukung untuk menonton video dengan baik (Cantika, 2022).

d. Indikator Keberhasilan Video Pembelajaran

Agar video pembelajaran berhasil (efektif), berikut indikator-indikator yang banyak digunakan dalam penelitian:

1. Validitas & kelayakan materi: Materinya sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran,

relevan dan akurat.

2. Desain media & tampilan: Visual jelas, audio terdengar baik, layout / alur materi logis, storyboard atau perancangan media yang matang.
3. Praktikalitas / kemudahan penggunaan: Produksi & distribusi video mudah, siswa dapat mengaksesnya, guru dapat menggunakan media tersebut tanpa hambatan teknis besar.
4. Efektivitas pembelajaran: Ada pengukuran (pre-test & post-test) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah menggunakan video.
5. Respon / kepuasan siswa & guru: Bagaimana siswa merespon video (minat, motivasi, kenyamanan), dan bagaimana guru menilai penggunaan media tersebut.
6. Efek terhadap ranah kognitif, afektif, psikomotorik: Jika video pembelajaran mempengaruhi tidak hanya pengetahuan, tetapi juga sikap, keterampilan/ gerakan (Amanda, 2024).

e. Penerapan Video Pembelajaran

Berikut beberapa cara & konteks penerapan video pembelajaran:

1. Pembelajaran daring / pandemi: Banyak digunakan sebagai solusi ketika tatap muka

terbatas (misalnya video tutorial). Contoh: Sanggar seni tari menggunakan video tutorial via Whatsapp group untuk mengajar tari ketika tidak bisa bertemu.

2. Pengembangan media pembelajaran sebagai produk R&D: Dengan model seperti ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), pengujian validitas media oleh ahli, uji coba lapangan, evaluasi dengan pre-post test.
3. Mata pelajaran yang memerlukan visualisasi & gerakan: Seperti seni tari, IPA dengan eksperimen, materi yang abstrak atau prosedural. Video memudahkan memperlihatkan langkah gerakan atau proses yang tidak dapat diamati langsung.
4. Pembelajaran mandiri & kelompok: Video bisa ditonton secara individu atau dalam kelompok; bisa digunakan dalam kelas besar maupun kecil (Wulandari, dkk., 2022).

f. Pendukung Video Pembelajaran

Beberapa faktor pendukung yang meningkatkan efektivitas:

1. Storyboard/perancangan yang matang agar alur materi tidak lompat-lompat dan mudah diikuti.
2. Bahasa yang jelas & sesuai peserta didik agar dapat dimengerti dengan mudah.

3. Keterlibatan guru/penguji sebagai feedback: Misalnya guru memberikan umpan balik terhadap tugas/video hasil siswa, memperhatikan kesalahan, membimbing perbaikan.
4. Evaluasi & revisi: Setelah penggunaan video, ada evaluasi (pre-post test, respon siswa/guru) dan perbaikan berdasarkan masukan.
5. Teknologi & fasilitas yang memadai: Perangkat keras, perangkat lunak, akses internet, audio/visual yang memadai (Inayah, & Pradana, 2025).

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang tampak pada perubahan perilaku dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik). Hasil belajar tidak hanya sebatas penguasaan materi, tetapi juga mencerminkan sejauh mana siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan, menampilkan sikap positif, serta menguasai keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Widiastuti & Kurniawan, 2021).

Keberhasilan belajar yang maksimal menunjukkan bahwa peserta didik bukan hanya

sekadar menerima materi secara pasif, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kritis, mampu mencari solusi atas permasalahan, dan menampilkan sikap sesuai dengan nilai pembelajaran. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar harus dilaksanakan secara menyeluruh dengan mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk menilai sejauh mana kompetensi siswa tercapai serta efektivitas proses belajar mengajar.

b. Teori Kognitif

Taksonomi Bloom merupakan kerangka klasifikasi tujuan pembelajaran yang pertama kali dikembangkan oleh Benjamin Bloom bersama timnya pada tahun 1956. Kerangka ini banyak digunakan untuk membantu guru merancang pembelajaran yang terstruktur dan sistematis. Bloom membagi ranah kognitif ke dalam enam tingkatan, mulai dari kemampuan berpikir tingkat rendah hingga tingkat tinggi. Keenam tingkatan tersebut meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Susilowati, 2020).

Seiring perkembangan, Anderson dan Krathwohl melakukan revisi terhadap Taksonomi Bloom pada tahun 2001, dengan menekankan kata

kerja aktif pada setiap kategori kognitif. Tingkatan kognitif hasil revisi tersebut meliputi:

- 1) Mengingat, yaitu kemampuan mengambil kembali informasi yang sudah dipelajari
- 2) Memahami, yakni kemampuan menginterpretasikan dan menjelaskan makna
- 3) Menerapkan, yaitu kemampuan menggunakan konsep atau prosedur dalam situasi baru
- 4) Menganalisis, yaitu kemampuan memecah informasi ke dalam bagian-bagian untuk memahami struktur
- 5) Mengevaluasi, yaitu kemampuan menilai dan memberikan keputusan berdasarkan kriteria tertentu
- 6) Menciptakan, yaitu kemampuan menghasilkan ide, rancangan, atau produk baru sebagai tingkat kognitif tertinggi (Hidayati, 2021).

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal siswa.

- 1) Faktor internal (dari dalam siswa), diantaranya meliputi gangguan kesehatan, cacat tubuh, faktor psikologis (intelegensi, minat belajar, perhatian bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan peserta didik), dan faktor kelelahan.

- 2) Faktor eksternal (dari luar diri siswa), eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat (Asiyah, dkk., 2020).

d. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Hidayah, R., & Pujiastuti, P. (2016).

- 1) Ranah Kognitif
 - a) Siswa mampu menyebutkan macam-macam komponen rantai makanan (produsen, konsumen, pengurai) beserta contohnya.
 - b) Siswa mampu menjelaskan aliran energi dari produsen ke konsumen hingga pengurai dengan benar.
 - c) Siswa mampu menganalisis hubungan antar organisme dalam rantai makanan serta penerapannya dalam menjaga keseimbangan ekosistem.
- 2) Ranah Afektif
 - a) Siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan semangat saat mengikuti pembelajaran dengan model *Make a Match* berbantuan video.
 - b) Siswa bersikap aktif, bekerja sama, dan menghargai pendapat teman saat mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban.

- c) Siswa menunjukkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok.

3) Ranah Psikomotor

- a) Siswa mampu mengidentifikasi produsen, konsumen, dan pengurai dalam berbagai contoh ekosistem secara benar..
- b) Siswa mampu mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban secara tepat sesuai materi rantai makanan.
- c) Siswa mampu menyajikan laporan hasil pengamatan atau diskusi kelompok secara lisan maupun tertulis.

5. Rantai Makanan

a. Pengertian Rantai Makanan

Rantai makanan adalah urutan hubungan makan-dimakan antar organisme dalam suatu ekosistem yang menunjukkan aliran energi dan materi dari produsen ke konsumen hingga pengurai melalui berbagai tingkat trofik; aliran energi ini mencerminkan bagaimana energi yang ditangkap oleh produsen melalui fotosintesis kemudian berpindah ke tingkat konsumen berikutnya dan memengaruhi struktur serta fungsi komunitas ekologis dalam sistem tersebut (Kwak & Park, 2020).

b. Komponen Rantai Makanan

1). Produsen

Produsen adalah organisme autotrof yang mampu menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis, seperti tumbuhan hijau dan fitoplankton. Produsen berperan sebagai sumber energi utama karena menjadi pintu masuk energi matahari ke dalam ekosistem dan menentukan produktivitas suatu lingkungan (Schmitz & Leroux, 2020).

2). Konsumen

Konsumen adalah organisme heterotrof yang memperoleh energi dengan memakan organisme lain. Konsumen terdiri atas konsumen tingkat I (herbivora), tingkat II (karnivora/omnivora), dan tingkat III (predator puncak). Kelompok konsumen berperan dalam memindahkan energi antar tingkat trofik dan mengatur keseimbangan populasi dalam ekosistem (Johnson, dkk., 2020).

3). Pengurai (Dekomposer)

Pengurai seperti bakteri dan jamur menguraikan sisa-sisa organisme mati menjadi zat hara sederhana yang dapat dimanfaatkan kembali oleh produsen. Pengurai berperan penting dalam

daur ulang materi dan menjaga siklus nutrisi agar ekosistem tetap berkelanjutan.

c. Contoh Rantai Makanan

Rantai Makanan: Rumput → Belalang → Katak → Ular → Elang → Pengurai

Contoh ini menunjukkan aliran energi dalam ekosistem darat, di mana produsen (rumput) menyediakan energi awal melalui fotosintesis. Energi kemudian diteruskan ke konsumen primer (belalang), konsumen sekunder (katak), konsumen tersier (ular), hingga predator puncak (elang). Akhirnya, pengurai menguraikan sisa organisme mati menjadi nutrisi yang kembali ke tanah, menjaga kelangsungan siklus energi dan materi (Mougi & Kondoh 2019).

Dari penjelasan di atas dapat dilihat gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Rantai Makanan

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan video pembelajaran dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Wulandari, A., & Safitri, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPD)*, 5(2), 101–110.
 Penelitian ini bertujuan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran IPA guna meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai siswa setelah beberapa siklus penerapan model.

Persamaan dengan penelitian lain yang relevan: Sama-sama menggunakan model *Make a Match* sebagai strategi pembelajaran kooperatif, berfokus pada peningkatan hasil belajar IPA, serta melibatkan siswa sekolah sebagai subjek penelitian.

Perbedaan dengan penelitian lain yang relevan: Fokus penelitian Wulandari & Safitri (2020) adalah penerapan *Make a Match* secara langsung tanpa bantuan media video, sedangkan penelitian ini mengombinasikannya dengan video pembelajaran. Selain itu, subjek penelitian

mereka adalah siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini fokus pada siswa SMP kelas VII.

2. Andriani, A., Marhayani, D.A., & Utama, E.G. (2022). The Effect of *Make a Match* Learning Model Associated with Video Media on the Ability to Understand Science Concepts. *International Journal of Innovative Science and Research Technology (IJISRT)*, 7(6), 1491–1497.

Penelitian ini menguji pengaruh penerapan model *Make a Match* yang dipadukan dengan media video terhadap pemahaman konsep IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi model *Make a Match* dengan video media secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi IPA yang bersifat abstrak.

Persamaan dengan penelitian lain yang relevan: Sama-sama mengintegrasikan model *Make a Match* dengan video pembelajaran, berfokus pada peningkatan pemahaman konsep IPA, serta menggunakan metode eksperimen.

Perbedaan dengan penelitian lain yang relevan: Penelitian Andriani dkk. (2022) menggunakan siswa sekolah dasar sebagai subjek penelitian, sedangkan penelitian ini akan diterapkan pada siswa SMP kelas VII. Selain itu, materi yang mereka teliti bersifat umum pada konsep IPA, sementara penelitian ini fokus pada rantai makanan.

3. Novita, S., & Rahmawati, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 45–56.

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan model *Make a Match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan setelah penerapan model ini dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Persamaan dengan penelitian lain yang relevan: Sama-sama memadukan model *Make a Match* dengan media berbasis teknologi (audio visual/video), berfokus pada peningkatan hasil belajar IPA, serta menggunakan metode eksperimen.

Perbedaan dengan penelitian lain yang relevan: Penelitian Novita & Rahmawati (2019) hanya mengukur peningkatan hasil belajar kognitif dengan bantuan media audio visual umum, sedangkan penelitian ini menggunakan video pembelajaran yang lebih spesifik pada materi rantai makanan.

C. Kerangka Berfikir

Materi rantai makanan dalam pembelajaran IPA sering dianggap abstrak karena sulit diamati secara langsung. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang memahami konsep dengan baik sehingga hasil belajar menjadi rendah. Permasalahan tersebut memerlukan strategi pembelajaran yang mampu menjembatani abstraksi konsep dengan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Model pembelajaran *Make a Match* yang dipadukan dengan video pembelajaran menjadi solusi yang tepat. *Make a Match* mendorong siswa belajar aktif melalui kegiatan mencari pasangan soal dan jawaban secara kooperatif, sedangkan video pembelajaran memvisualisasikan rantai makanan yang sulit diamati secara nyata. Kombinasi keduanya diharapkan dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu.

Dari penjelasan tersebut, alur kerangka berpikir penelitian dapat dilihat pada bagan berikut:

Bagan 2.1: Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Ha: Model pembelajaran *Make a Match* berbantuan video pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi rantai makanan di kelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu.

Artinya, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* berbantuan video pembelajaran memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

H0: Model pembelajaran *Make a Match* berbantuan video pembelajaran tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi sifat dan perubahan wujud zat di kelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu. Artinya, tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara yang mengikuti pembelajaran dengan model *Make a Match* berbantuan video pembelajaran dan yang mengikuti pembelajaran konvensional.

