

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, praktisnya model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka di dalam ruang kelas dan untuk menyusun materi pengajaran. Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Trianto dalam bukunya mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Dari batasan tersebut, dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi para guru untuk menentukan perangkat-perangkat apa saja yang akan digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

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. Nurulhayati dalam Rusman mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari berbagai unsur siswa yang heterogen untuk bekerjasama secara terarah dalam sebuah tim untuk menyelesaikan masalah, tugas atau mengerjakan sesuatu dalam mencapai tujuan bersama.

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. Nurulhayati dalam Rusman mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam

model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.

1. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*) Memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
2. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*) Melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
3. proses Evaluasi proses kelompok Menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

2.1.3 Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (kartu berpasangan) merupakan salah satu model dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Model pembelajaran *make a match* dapat melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara merata serta menuntut siswa bekerjasama dengan anggota kelompoknya agar tanggung jawab dapat tercapai, sehingga semua siswa aktif dalam proses pembelajaran.

2.1.4 Langkah-Langkah Pembelajaran *Make a Match*

- a. Guru Memberi petunjuk tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
- b. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- c. Guru mengatur kelas dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
- d. Guru membagikan kepada setiap siswa sebuah kartu soal/jawaban.
- e. Guru meminta setiap siswa memikirkan jawaban/soal yang cocok dengan kartu yang dipegang.
- f. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi.
- g. Guru meminta setiap siswa untuk mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
- h. Guru menginformasikan kepada setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu.
- i. Guru meminta siswa mengemukakan hasil pemikirannya terkait kartu soal/jawaban yang diberikan oleh guru kepada teman diskusi kelompok pasangannya. Melalui pembelajaran tipe *make a match* peserta didik bertanggung jawab untuk mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dimilikinya, dengan cara mencari dan berdiskusi dengan peserta didik

lainnya, dengan demikian pembelajaran tipe *make a match* dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan karena ada interaksi aktif dengan teman sebaya.

2.1.5 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make A Match*

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah :

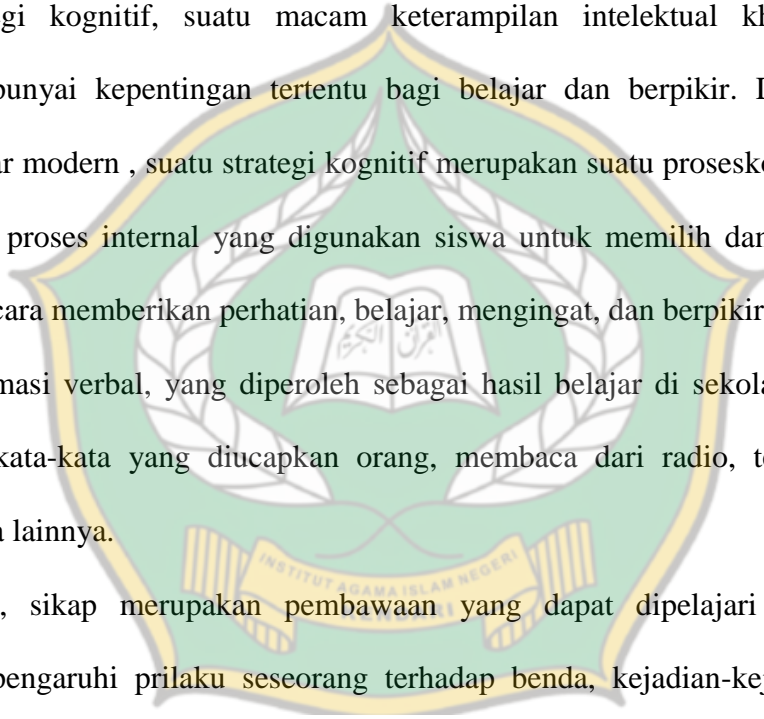
1. Kelebihan model pembelajaran tipe *make aa match* antara lain:
 - a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
 - b. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
 - c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil didepan kelas.
 - e. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.
2. Kelemahan media *make a match* antara lain:
 - a. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
 - b. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
 - c. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.

- d. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- e. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan. Dengan demikian, bahwa tipe *make a match* dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.

2.2 Pembahasan Tentang Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Winkel dalam Purwanto bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Tujuan pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat aktual, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya. Gagne dalam Ratna mengemukakan lima macam hasil belajar, tiga diantaranya bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil belajar disebut kemampuan. Menurut Gagne ada lima kemampuan, yaitu:

- 
- a. Keterampilan intelektual, yaitu memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya dengan penggunaan simbol-simbol atau gagasan-gagasan. Aktivitas belajar keterampilan intelektual ini sudah dimulai sejak tingkat pertama sekolah dasar dan dilanjutkan sesuai dengan perhatian dan kemampuan intelektual seseorang.
 - b. Strategi kognitif, suatu macam keterampilan intelektual khusus yang mempunyai kepentingan tertentu bagi belajar dan berpikir. Dalam teori belajar modern, suatu strategi kognitif merupakan suatu proses kontrol, yaitu suatu proses internal yang digunakan siswa untuk memilih dan mengubah cara-cara memberikan perhatian, belajar, mengingat, dan berpikir.
 - c. Informasi verbal, yang diperoleh sebagai hasil belajar di sekolah dan juga dari kata-kata yang diucapkan orang, membaca dari radio, televisi, dan media lainnya.
 - d. Sikap, sikap merupakan pembawaan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap benda, kejadian-kejadian, atau makhluk hidup lainnya. Sekelompok sikap yang penting adalah sikap kita terhadap orang lain. Oleh karena itu, Gagne juga memperhatikan bagaimana siswa-siswa memperoleh sikap-sikap sosial.
 - e. Keterampilan motorik, keterampilan motorik tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual, misalnya membaca, menulis, memainkan sebuah instrumen musik, atau dalam pelajaran sains, menggunakan berbagai macam alat

seperti mikroskop, berbagai alat-alat listrik dalam pelajaran fisika, buret, dan alat distilasi dalam pelajaran kimia.

2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

a. Kecerdasan Anak

Kemampuan intelegensi seseorang sangat mempengaruhi terhadap cepat permasalahan. Kecerdasan siswa sangat membantu pengajar untuk menentukan apakah siswa itu mampu mengikuti pelajaran yang diberikan meskipun tidak akan terlepas dari faktorlainnya.

b. Kesiapan atau Kematangan

Kesiapan atau kematangan adalah tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam proses belajar, kematangan atau kesiapan ini sangat menentukan keberhasilan dalam belajar tersebut.

c. Bakat Anak

Menurut Chaplin, yang dimaksud dengan bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu.

d. Kemauan Belajar

Salah satu tugas guru yang kerap sukar dilaksanakan ialah membuat anak menjadi mau belajar atau menjadi giat untuk belajar. Keengganan siswa untuk belajar mungkin disebabkan karena ia belum mengerti bahwa belajar sangat penting untuk kehidupannya kelak.

e. Minat Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya.

f. Model Penyajian Materi Pelajaran

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh para siswa tentunya berpengaruh secara positif terhadap keberhasilan belajar.

g. Pribadi dan Sikap Guru

Siswa, begitu juga manusia pada umumnya dalam melakukan belajar tidak hanya melalui bacaan atau melalui guru saja, tetapi bisa juga melalui contoh-contoh yang baik dari sikap, tingkah laku, dan perbuatan. Kepribadian dan sikap guru yang kreatif dan penuh inovatif dalam prilakunya, maka siswa akan meniru gurunya yang aktif dan kreatif ini.

h. Suasana Pengajaran

Faktor lain yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar adalah suasana pengajaran. Suasana pengajaran yang tenang, terjadinya dialog yang kritis antara siswa dengan guru, dan menumbuhkan suasana yang aktif diantara siswa tentunya akan memberikan nilai lebih pada proses pengajaran, Sehingga keberhasilan siswa dalam belajar dapat meningkat.

i. Kompetensi Guru

Guru yang professional memiliki kemampuan - kemampuan tertentu. Kemampuan-kemampuan itu diperlukan dalam membantu siswa dalam belajar. Keberhasilan siswa dalam belajar akan banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru yang professional.

j. Masyarakat

Dalam masyarakat terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai macam latar belakang pendidikan. Oleh karena itu, pantaslah dalam dunia pendidikan lingkungan masyarakat pun akan ikut mempengaruhi kepribadian siswa.

2.2.3 Hasil Belajar Sebagai Objek Penilaian

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya. Sedangkan penilaian merupakan upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, dan akan diuraikan sebagai berikut:

1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis,

sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

2. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yaitu: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

2.3 Pembelajaran IPS SD

2.3.1 Pengertian Pembelajaran IPS SD

IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan fokus kajian dari IPS. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan sesuatu kekuasaan. Pada intinya, fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial. Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik. Dengan demikian, tujuan pendidikan IPS adalah

mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Pencapaian pembelajaran pendidikan IPS di persekolahan diperlukan pemahaman dan pengembangan program pendidikan yang komprehensif. Program pendidikan IPS yang komprehensif tersebut menurut Sapriya Susanto menyatakan bahwa program pendidikan yang mencakup empat dimensi, yaitu dimensi pengetahuan (*knowledge*), dimensi keterampilan (*skill*), dimensi nilai dan sikap (*value and attitude*), dan dimensi tindakan (*action*).

2.3.2 Tujuan pembelajaran IPS

Tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar menurut kurikulum 2004 atau kurikulum yang berbasis Kompetensi (KBK) adalah untuk :

- a. Mengembangkan pemahaman tentang konsep-konsep dan ilmu-ilmu sosial melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inkuiri, dan pemecahan masalah serta keterampilan sosial
- c. Menanamkan kesadaran dan loyalitas terhadap sistem nilai dan norma norma sosial terhadap sistem nilai dan sosial..

Meningkatkan kemampuan berkolaborasi dan berkompetensi secara sehat dalam kehidupan masyarakat yang syarat dengan keanekaragaman, baik dalam skala nasional maupun internasional. Sementara dalam kurikulum tahun 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), tujuan pendidikan IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inquiry*, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

2.3.3 Ruang Lingkup dan Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan
- b. Waktu, tempat, dan lingkungan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan. Sedangkan karakteristik pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Berikut ini adalah karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya.

Ada 5 macam sumber materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial antara lain sebagai berikut:

1. Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan, sampai lingkungan yang luas negara dan berbagai permasalahannya.

2. Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
3. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
4. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
5. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, dan keluarga

2.4 Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, diantaranya:

1. Hickmah, yang berjudul “Peningkatan Hasil belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* di Kelas V Negeri 05 Sanden (penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pada penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I yang mendapat nilai melebihi KKM yaitu 70 sebanyak 13 siswa dengan rata-rata hasil belajar sebesar 70,27, sedangkan pada siklus II yang mendapat nilai melebihi KKM yaitu 70 sebanyak 22 siswa dengan rata-rata hasil belajar sebesar 80,73, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* .

2. Maulidiyah, yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Adaptasi Makhluk Hidup di MI Raudhatul Jannah”, (penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*, program studi keguruan jurusan pendidikan guru madrasah ibtdaiyah fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014). Hasil penelitian ini diperoleh sampel pertama berjumlah 28 siswa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Sampel yang kedua berjumlah 28 siswa untuk kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Instrumen penelitian ini adalah tes hasil belajar berupa 25 soal berbentuk pilihan ganda. Teknik analisis pada penelitian ini adalah uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t diperoleh $T_{hitung} = 2,12$ dan $T_{tabel} = 1,706$ dengan taraf signifikan 5 % yang berarti $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($2,12 > 1,706$), Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi adaptasi makhluk hidup.
3. Febriyani Rofiqoh, yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Model *Make a Match* dalam tarbiyah dan keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010). Hasil penelitian ini diperoleh data dari hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata *N-gain* pada siklus 1 sebesar 47%, sedangkan siklus 2 menjadi 65%, dan pada siklus 3 meningkat menjadi 77%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif model *make a match* dapat

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada bab hakekat manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi melalui pembelajaran kooperatif model *make a match*.

2.5 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, tujuan pembelajaran yaitu adanya perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan keterampilan dan sikap. Pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Keberhasilan belajar mengajar salah satu ditentukan oleh pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru harus tanggap terhadap permasalahan dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Setelah guru mengetahui kesulitan dan faktor-faktor yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar, guru memberikan pendekatan dan metode yang berhubungan dengan konsep yang akan dipelajari siswa. Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat membangkitkan keaktifan siswa, juga melibatkan pertukaran ide atau gagasan atau pengetahuan. Selain itu, *make a match* ini akan menciptakan pembelajaran IPS yang lebih bermakna, karena cara pendidik menyajikan pembelajaran dengan cara yang berbeda dari yang biasa digunakan. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 05 Kabawo, sehingga dapat mengatasi kesulitan dalam proses belajar mengajar.

2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas maka diduga bahwa Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Kabawo Meningkatkan Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A match*.

