BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

1. Definisi Hasil Belajar

Slameto mengemukakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[1]

> Nana Sudjana mengemukakan belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri siswa. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk, seperti berubah pengetahuanya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, serta kecakapan dan kemamapuan.[2]

Sementara itu, witheringon dalam ngalim purwanto mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari para reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian, atau suatu pengertian.[3]

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan perilaku itu terjadi karena usaha dan dari adanya perubahan itu akan diperoleh kecakapan baru.

Masrun dan Sri Mulyani Martinah mengemukakan bahwa hasil belajar adalah penilaian atau pengukuran untuk mengetahui apakah guru dalam menyajikan bahan pengajaran telah berhasil dengan baik, disamping itu juga

---

[1] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya,* (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), h. 2.

[2] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar,* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2005), h. 18.

[3] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta: Remaja Rosda Karya, 1999), h. 83.

untuk mengukur seberapa jauh siswa menangkap dan mengerti yang telah dipelajari.[4] Hasil belajar menurutnya dapat juga diartikan sebagai suatu kemampuan internal (*capability)* ditunjukan pada tercapainya tujuan belajar yang telah dimiliki seseorang dan memungkinkannya untuk melakukan sesuatu atau memberikan hasil tertentu (*performance)*"[5].

Sedangkan Sudjana mendefinisikan "hasil belajar sebagai kemampuan-kemanpuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".[6] "hasil belajar menunjukan pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku siswa".[7]

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil atau kemampuan yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu dengan pengalaman belajarnya.

2. Kriteria Penilaian Hasil Belajar

Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan belajar siswa terhadap proses belajar mengajar yang telah dilakukannya dan untuk mengtahui keberhasilan guru dalam mengajar, maka digunakan kriteria penilaian sebagai acuan tingkat keberhasilan sejalan dengan kurikulum yang telah ditentukan saat ini sebagai berikut:

---

[4] Masrun dan Sri Mulyani Martinah, *Psikologi Pendidikan,* (Yogyakarta: UGM, t,th), h. 12.

[5] W.S. Wingkel, *Psikologi Pengajaran,* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 1996), h. 97.

[6] Sutarto, Buku Ajar Fisika (BAF) dengan Tugas Analisis Foto Kejadian Fisika (AFKF) sebagai Alat Bantu Penguasaan Konsep Fisika, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan,* (Jakarta: Badan Pengembangan dan Kementrian Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 327-328.

[7] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar,* (Bandung: Remaja Rosda karya, 2001), h. 22.

a. Istimewa

Apabila seluruh pelajaran yang dapat di kuasai oleh siswa.

b. Baik sekali

Apabila 80-90 % pelajaran yang di ajarkan dapat dikuasai oleh siswa.

c. Baik

Apabila 70-80 % pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.

d. Cukup

Apabila 60-70 % pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.

e. Kurang

Apabila 60 % kebawah pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.[8]

Dengan melihat kriteria terdapat dalam format daya serap siswa dalam pelajaran yang prosentase keberhasilan siswa, sebelum mencapai tujuan instruksional khusus, dapat diketahui tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dicapai oleh siswa dan guru.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terdapat sejumlah faktor yang saling mempengaruhi, tinggi rendahnya hasil belajar siswa tergantung pada faktor-faktor tersebut. faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, baik faktor yang sifatnya internal maupun eksternal. Kedua faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

I. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Di dalam membicarakan faktor

[8] http://www.blogspot.co.id/2013/02/Keberhasilan belajar siswa_24.html, diakses pada tanggal 01 Agustus 2016.

intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu : faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

a. Faktor Jasmaniah

1) Faktor kesehatan

Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.

b. Faktor Psikologis

Ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar.[9] Faktor-faktor itu adalah : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

1) Intelegensi

Menurut J. P. Chaplin, intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

2) Perhatian

Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran

[9] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 64.

tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

3) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang.

4) Bakat

Bakat atau *aptitude* menurut Hillgard adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

5) Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat.

6) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Misalnya anak dengan kakinya sudah siap untuk berjalan, tangan dengan jari-jarinya sudah siap untuk menulis, dengan otaknya sudah siap untuk berpikir abstrak, dan lain-lain.

7) Kesiapan

Kesiapan atau *readiness* menurut Jamies Drever adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesepian itu timbul dari dalam diri seeseorang

dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan.

c. Faktor Kelelahan

Kelelahan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan membaringkan tubuh karena terjadi kekacauan substansi pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak kurang lancar pada bagian-bagian tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor eksternal

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

1) Lingkungan sosial

a. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.

b. Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar,

diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan yang belum dimilikinya.

c. Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa.

2) Lingkungan nonsosial.

a. Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

b. Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, *hardware,* seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, dan lain sebagainya. Kedua, *software,* seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.[10]

4. Jenis-jenis hasil belajar

Benyamin Bloom secara garis besar membagi klasifikasi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu :

a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

[10] http://www.idsejarah.net/2014/11/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil.html, diakses pada tanggal 30 mei 2016.

c. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak, meliputi : gerakan reflex, ketrampiln dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpreatif .[11]

Hasil belajar dapat dilihat melalui hasil nilai ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (subsumatif), ataupun nilai ulangan semester (sumatif).[12] Penilaian hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan tes ataupun non tes berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.[13]

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari pengalaman belajarnya melalui usaha pendidikan yang dapat berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang diukur menggunakan tes ataupun nontes.

B. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Cooperative learning adalah salah satu model pembelajaran yang biasanya mengaktifkan siswa dalam suatu proses pembelajaran. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Karli bahwa model *Kooperative Learning* adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih.[14] Keberhasilan kerja

---

[11] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar,* (Cet. 9; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 35.

[12] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), h. 277.

[13] *op. cit.* h. 44.

[14]Hilda Karli, dkk, *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi Model-Model Pembelajaran,* (Bandung: Bina Media, 2002), h. 70.

sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota dalam kelompok itu sendiri. Dalam pendekatan ini, siswa merupakan bagian dari suatu sistem kerjasama dalam mencapai hasil yang optimal dalam belajar. *Cooperative Learning* juga memandang, bahwa keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata harus diperoleh dari guru melainkan bisa juga dari pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran. Jadi keberhasilan belajar dalam pendekatan ini bukan hanya ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan itu akan baik bila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok kecil yang terstruktur dengan baik.

Falsafah yang mendasari model pembelajaran kooperatif dalam pendidikan adalah falsafah homo homoni socius. Falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi keberlangsungan hidup. Tanpa kerjasama tidak akan ada individu, keluarga, organisasi atau sekolah.[15] Menurut Suherman bahwa model pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan suatu tugas akan mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya.[16] Menurut Suprijono bahwa kelompok bukanlah semata-mata sekumpulan orang. Kumpulan disebut kelompok apabila ada interaksi, mempunyai tujuan, terstruktur, *groupness.* Interaksi adalah saling mempengaruhi individu satu dengan individu yang lain.

---

[15] Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta: PT Gramedia, 2003), h. 28.

[16] Erman Suherman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: UIP FPMIPMA Jurusan Pendidikan Matematika, 2003), h. 260.

Untuk mengoptimalkan pembelajaran kooperatif keanggotaan sebaiknya heterogen baik dari kemampuannya maupun karakteristik lainya. Para siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan dapat memberikan keuntungan bagi siswa yang berkemampuan rendah atau sedang.[17] Sedangkan menurut Lie bahwa siswa dengan kemampuan akademis tinggi akan menarik manfaat secara kognitif maupun efektif.[18] Dengan mengajarkan apa yang telah dipelajari kepada seseorang diakan lebih bisa menguasai atau menginternalisasikan pengetahuan dan keterampilannya. Secara efektif siswa dengan kemampuan akademis tinggi juga perlu melatih diri untuk bisa bekerjasama dan berbagai dengan mereka yang berkemampuan akademis kurang atau sedang.

> Model pembelajaran kooperatif membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar.[19]

Jadi, melalui model pembelajaran kooperatif siswa diajarkan untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan siswa lain dalam proses belajar demi mencapai keberhasilan belajar.

2. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Ada tiga tujuan pokok dari model pembelajaran kooperatif yaitu :

a. Hasil belajar akademik

1) Dalam belajar kooperatif selain tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi belajar siswa atau tugas- tugas akademis lainnya.

---

[17] *Ibid*, h. 262.

[18] Anita Lie, *Cooperative Learning Mempraktekan Kooperative learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), h. 30.

[19] Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 5.

2) Model pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan kepada siswa dalam bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

1) Penerimaan terhadap orang- orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, dan kemampuan intelektual.

2) Model pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas- tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan – keterampilan sosial penting dimiliki oleh siswa, sebab saat ini banyak anak muda yang kurang memiliki keterampilan sosial.[20]

3. Prosedur Model Pembelajaran Kooperatif

Prosedur model pembelajaran kooperatif antara lain, yaitu:

a. Penjelasan materi.

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok- pokok materi pelajaran kepada siswa. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap materi pokok pelajaran.

[20] Isjoni, *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2009) Cet ke 2, h. 27-28.

b. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan tes. Tes dilakukan setelah proses pembelajaran berakhir.[21]

4. Model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*

Model pembelajaran adalah "kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematika mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu".[22] Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kembangkan oleh Lorna Curron. Strategi ini dapat dilakukan dengan cara siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Strategi ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan siswa".[23] Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Lorna Curran (1994) adalah model pembelajaran untuk mencari pasangan. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (dapat berupa soal atau jawaban), lalu secepatnya siswa tersebut mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dipegang. Suasana pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* akan riuh, tetapi sangat asyik dan menyenangkan.[24] "Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan tipe *make a match* adalah kartu-kartu".[25]

---

[21] Wina Sanjaya, S*trategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2006), h. 249.

[22] Kardi dan Nur, *Pengantar Pada Pembelajaran Dan Pengelolaan Kelas, (*Surabaya: Uni Press, 2003), h. 9.

[23] Isjoni, *Cooperative learning*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 77.

[24] Lorna Curran, *Metode pembelajaran Make a Match*, (Jakarta: Pustaka Belajar, 1994), h. 38.

[25] Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 947.

Teknik mencari pasangan atau model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun materi barupun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan cacatan siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa telah memiliki bekal pengetahuan. Problem yang diformulasikan memiliki multi jawaban dan soal yang akan diberikan. Contoh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam kegiatan pembelajaran adalah ketika pembelajaran berlangsung guru memberikan soal beserta pasangan jawabannya secara acak kepada siswa yang kemudian siswa mencari pasangan dari jawaban atau soal yang telah diberikan. Kegiatan pembelajaran harus membawa siswa dalam mencari pasangan jawaban atau soal yang telah diberikan oleh guru.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dari beberapa temuan bahwa :

> Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokan kartu yang ada ditangan siswa, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagaian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat mencari pasangan kartu.[26]

Berdasarkan uraian di atas bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan dengan permainan kartu dalam mencari pasangan.

[26] *Ibid*, h. 77.

5. Langkah-Langkah Model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah suatu tipe model pembelajaran konsep. Model pembelajaran ini mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Langkah-Langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Lorna Curran Komalasari adalah sebagai berikut :

a. 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.
b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
g. Demikian seterusnya.
h. Kesimpulan/penutup.[27]

Jumlah kartu yang diterima siswa: dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dikembangkan oleh Lorna Curran jumlah kartu yang diterima siswa dalam satu sesi permainan hanya satu, bisa berupa kartu soal atau bisa juga kartu jawaban, kemudian siswa akan mencari pasangan kartu tersebut dengan kartu yang dipegang siswa lain, dan siswa yang berhasil menemukan pasangan kartunya dengan benar diberi poin dan kartu dikocok lagi agar siswa mendapat kartu yang berbeda begitu seterusnya. Teknik permainan atau pengalaman belajar siswa : dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dikembangkan oleh Lorna Currran seluruh siswa di kelas berada

[27] Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual,* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), h. 85.

dalam satu kelompok permainan. Perangkat pendukung tersebut antara lain adalah daftar soal beserta jawabannya yang akan dibagikan kepada seluruh siswa untuk dijadikan bantuan untuk menghafal fakta-fakta yang harus dikuasai oleh siswa. Kemudian daftar scor untuk menuliskan scor poin yang diperoleh siswa dalam permainan satu kelompok.

6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match

Menurut mustintin kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu :

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah :

a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan;
b. Materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa lebih menarik perhatian;
c. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah :

a. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan;
b. waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa bermain-main dalam pembelajaran;
c. guru perlu persiapan alat dan bahan yang memadai.[28]

Marduta mengemukakan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut :

Kelebihannya adalah :

a. mampu meningkatkan motivasi belajar siswa
b. mampu menyajikan sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan
c. efektif untuk menghafal materi hafalan verbal dalam jumlah banyak

[28] http://nurani-mustintin.blogspot.com, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match*, diakses, 7 juni 2015.

d. menghasilkan daya serap yang cukup tinggi.

Sedangkan kelemahannya adalah :

a. banyak menyita waktu guru dalam menyiapkan kartu dan perangkat pendukungnya
b. cukup menimbulkan kegaduhan karena tidak jarang siswa teriak kegirangan ketika kartu jawaban yang diambilnya ternyata cocok dengan kartu soal yang dipegangnya.[29]

C. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai ke pendidikan menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti , sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.[30]

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada saat ini siswa menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS di susun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Untuk itu mata pelajaran IPS di tingkat SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

---

[29] http://marduta.com, *Model Pembelajaran Make A Match,* diakses, 7 juni 2015.

[30] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Motif Progresif,* (Jakarta: Kencana Prenada Media grup, 2009), h. 171.

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.[31]

Ilmu Pengatahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang di susun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, dan psikologi sangat berperan dalam mendukung mata pelajaran IPS dengan memberi sumbangan berupa konsep-konsep ilmu yang diubah sebagai pengetahuan yang berkaiatan dengan konsep sosial yang harus di pelajari siswa.[32]

Berdasarkan dari pengertian di atas maka pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan tentang kehidupan sosial dari bahan realita kehidupan sehari-hari dalam masyarakat.

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri. Suharjono menyatakan bahwa untuk tingkat SD Pengetahuan Sosial, bertujuan untuk:

[31] Permendiknas, *Standar Isi,* (Jakarta: BNSP, 2006), h. 8.
[32] Fakih Samlawi dan Bunyami Maftuh, *Konsep Dasar IPS,* (Jakarta: Depdikubud, 1998). h. 1.

a. mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah dan kewarganegaraan, pedagogis dan psikologis.
b. mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan proses.
c. membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
d. meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.[33]

Nursid sumatamaju dalam Hidayati mengemukakan tujuan kurikuler pengajaran IPS harus mencapai sebagai berikut:

a. membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan di masyarakat .
b. membekali anak dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang ada di masyarakat
c. membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga
d. membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan yang ada di masyarakat.[34]

Berdasarkan penjelasan di atas, diharapkan pembelajaran IPS di SD dapat mengembangkan segala kemampuan yang ada pada diri siswa, membentuk sikap mengembangkan berbagai kemampuan siswa, khususnya kemampuan untuk hidup di tengah-tengah masyarakat. Selain itu, pembelajaran IPS mampu mengantarkan siswa ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

7. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Kelas IV SD

Ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar disederhanakan sesuai dengan tingkat kematangan dan perkembangan siswa, hal ini berarti sumber dari IPS adalah ilmu sosial yang di sesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan usia siswa.

[33] Suharjono, *Diklat Pengembangan Kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2004), h. 30.
[34] Nursid sumatmadja, *Konsep Dasar IPS*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2002), h. 25.

Menurut Atmaja ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kehidupan manusia di masyarakat yang mempelajari gejala dan masalah sosial yang terjadi dari bagian kehidupan tersebut. Pendapat Atmaja sejalan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tentang Standar Isi dan Standar Kelulusan, ruang lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dasar terdiri dari:

a. Manusia, Tempat dan Lingkungan
b. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
c. Sistem Sosial dan Budaya
d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.[35]

Materi pokok IPS semester 2 dengan Standar Kompetensi mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi di antaranya meliputi Sumber daya dan kegiatan ekonomi, memahami pentingnya koperasi dan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari manusia, tempat, lingkungan, waktu, perubahan, sistem sosial dan budaya. Hal tersebut sesuai dengan kompetensi dasar materi perkembangan teknologi komunikasi, transportasi dan serta pengalaman menggunakannya.

D. Penelitian Relevan

Berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh banyak kalangan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* banyak memberikan nilai tambah baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian relevan tersebut antara lain :

1. Ahmad pada tahun (2012) pada siswa kelas III SDN 2 Mandonga Kota Kendari dengan judul, “Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

[35] Dinas Pendidikan DIY, *Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kelas Dasar, (*Yogyakarta: Dinas Pendidikan DIY, 2006), h. 159.

Melalui Metode Pembelajaran *Make a Match* Pada Murid Kelas III SDN 2 Mandong Kota Kendari", Hasil penelitian menunjukan hasil tes awal sebelum penerapan model pembelajaran *make a match* ketuntasan murid hanya mencapai 37,5 % atau hanya 6 murid yang mendapat nilai di atas 65 dari 16 murid, sedangkan pada tes tindakan pada siklus I (setelah menggunakan metode *make a match*), ketuntasan klasikal mencapai 69 % atau ada dari 11 dari 16 murid yang tuntas, kemudian pada tes tindakan siklus II ketuntasan belajar klasikal mencapai 94 % atau ada 15 murid yang memperoleh nilai 65 atau tuntas. Selain peningkatan hasil belajar, model pembelajaran *make a match* juga mampu meningkatkan aktifitas guru dan murid dengan presentase ketuntasan 85,71 % untuk aktifitas guru dan 90,91 % untuk aktifitas murid.[36]

2. Rifka Isnaini pada tahun (2011) pada siswa kelas V di SDN Kidul Dalem 2 Malang dengan judul, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Make a Match* Di SDN Kidul Dalem 2 Malang", Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Kidul Dalem 2 Kota Malang dengan materi menghargai peranan para tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Dalam setiap siklus ketuntasan hasil belajar pada aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yaitu pada tahap tindakan pada siklus I sebesar 61,1%; dan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 100 %. Ketuntasan hasil belajar pada aktivitas belajar siswa dari siklus I naik

[36] Ahmad, "Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Pembelajaran *Make a Match* Pada Siswa Kelas III SDN 22 Mandonga Kota Kendari, *Skripsi (* IAIN Kendari, 2012), h. vi

38,9% ke siklus II. Dalam setiap siklus ketuntasan hasil belajar pada tes akhir siswa mengalami peningkatan yaitu pada nilai awal sebelum tindakan adalah 13,7%, pada siklus I ada 48,3% dan siklus II ini mengalami kenaikan cukup tinggi yaitu 100%. Ketuntasan hasil belajar pada tes akhir siswa dari nilai awal ke siklus I naik 34,6% dan dari siklus I ke siklus II naik 51,7%.[37]

3. Rina Andriani pada tahun (2011) pada siswa kelas V B di SDN Sunan Kalijogo Karangbesuki Malang dengan judul, "Penerapan Metode *Make a Match* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V B pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Kalijogo Karangbesuki Malang", dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pada siklus I aktivitas belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match* mencapai 90% dan meningkat pada siklus II mencapai 100%. Dengan presentase peningkatan mencapai 10%. Hasil belajar siswa juga meningkat, pada siklus I presentase ketuntasan belajar mencapai 48% dan meningkat pada siklus II presentase ketuntasan belajar mencapai 81%.[38]

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian Ahmad adalah subjek dan objek PTK. Penelitian Ahmad menggunakan PAI sebagai objek PTK, subjek dari penelitiannya adalah siswa kelas III SDN 2 Mandonga Kota Kendari. Sedangkan penelitian ini objek PTKnya adalah pembelajaran IPS.

---

[37]Titik Wijayanti, "Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 03 Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012, *Skripsi* (Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, 2012), h. ii

[38] Supriyanti Laporota, Penerapan Metode *Make a Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Murid Kelas IV SDN 1 Atap 15 Konawe Selatan Kabupaten Konawe Selatan, *Skripsi* (IAIN Kendari, 2014), h

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Rifka Isnaina adalah pada subjek dan tempat penelitian. Penelitian Rifka Isnaina subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN Kidul Dalem 2 Malang pada tahun 2011. Sedangkan penelitian ini sendiri subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV SDN 1 Bobolio Wawonii Selatan Kabupaten Konawe Kepulauan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Rina Andriani adalah penggunaan aktivitas belajar sebagai variabel y, dan objek PTKnya menggunakan mata pelajaran Akidah Akhlak. Sedangkan penelitian ini menggunakan hasil belajar sebagai variabel y, dan objek PTKnya adalah pembelajaran IPS.

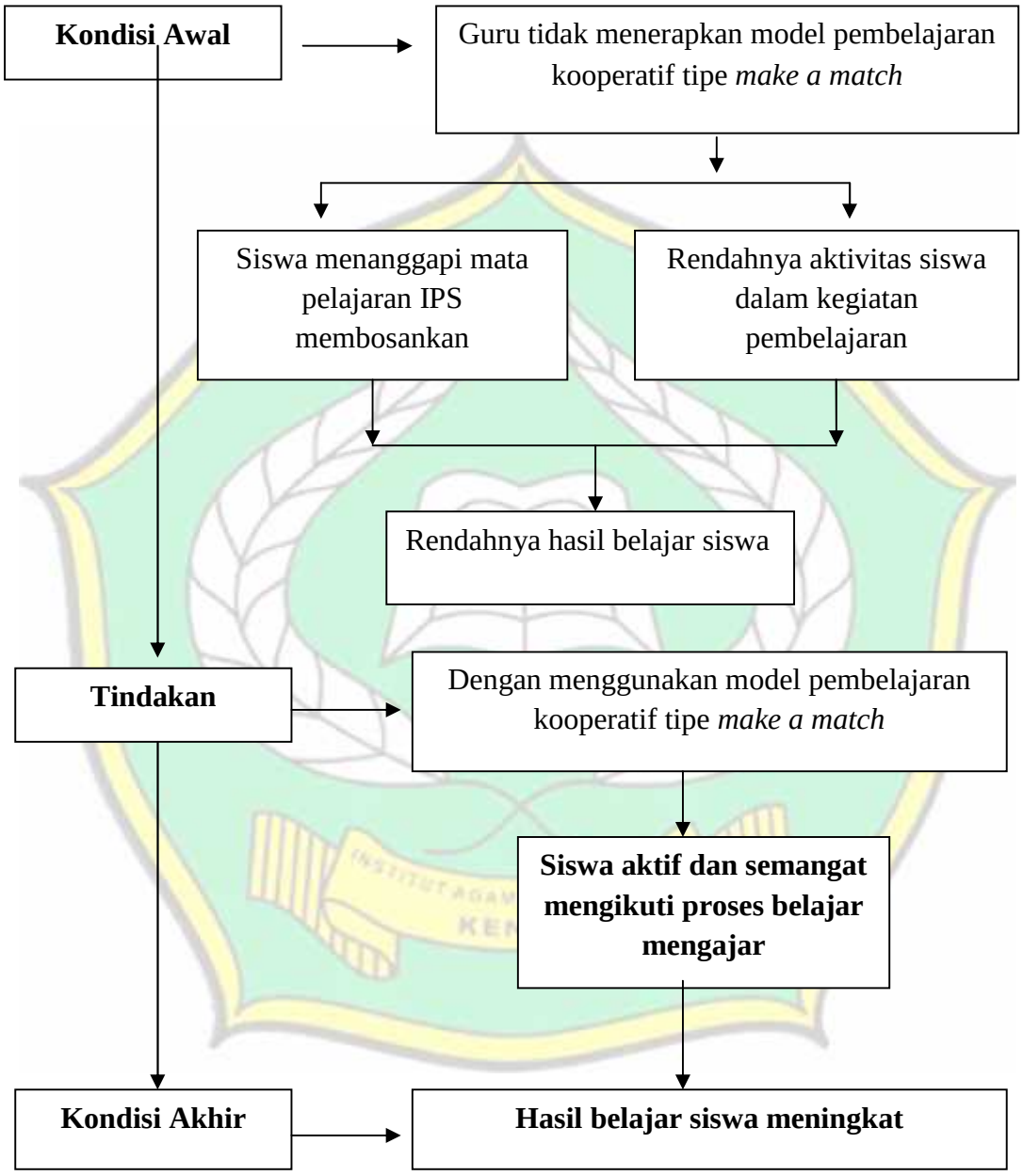
D. Kerangka Berfikir

Kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Guru harus dapat menciptakan komunikasi yang memberikan kemudahan bagi siswa agar mampu menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru. Guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton yaitu ceramah. Siswa hanya menerima informasi saja tanpa adanya kegiatan praktek, sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan dan mengantuk. Siswa tidak memiliki kreatifitas, tidak mempunyai kesempatan berpartisipasi aktif dalam KBM sehingga prestasi belajar yang dihasilkan rendah. Pada kondisi ini jika siswa diberi pertanyaan atau tes, hasil belajar yang diperoleh siswa masih di bawah KKM sebesar 65, karena siswa tidak dapat mengerjakan tes secara optimal.

Kondisi seperti ini memerlukan suatu perbaikan, salah satu diantaranya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Penjelasan secara rinci disajikan melalui gambar skema kerangka berfikir berikut ini:

Skema Kerangka Berfikir.



Gambar 1.1

Skema Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *make a match.*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), adapun karakteristik yang khas dari penelitian tindakan kelas (PTK), yakni adanya tindakan-tindakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas dalam hal ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match.*

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2016 di SDN 1 Bobolio Kecamatan Wawonii Selatan Kabupaten Konawe Kepulauan selama kurang lebih 3 bulan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa siswi kelas IV SDN 1 Bobolio Wawonii Selatan Kabupaten Konawe Kepulauan yang berjumlah 11 siswa.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas yaitu suatu proses pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas dalam rangka perbaikan mutu pembelajaran yang dikenal dengan sistem siklus. Penelitian ini direncanakan dilaksanakan dalam dua siklus setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, di mana setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi serta analisis dan refleksi.[1]

[1] Suharsimi Artikunto, *Penelitian Tindakan KelaS,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 98.