

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Dasar Belajar

1. Belajar

Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.¹

Menurut Winkel dalam Masdin, belajar adalah

Suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas.²

Definisi lain dikemukakan oleh Oemar Hamalik bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang berkat pengalaman dan pelatihan. Pengalaman dan pelatihan itu terjadi melalui interaksi antara individu dan lingkungannya. Tingkah laku yang baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan-kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat-sifat sosial emosional, dan pertumbuhan jasmaniah.³

Berdasarkan definisi belajar tersebut maka dapat peneliti simpulkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh individu dalam

¹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 20.

² Masdin, *Psikologi Belajar* (Kendari: Unhalu Press, 2007), h. 12.

³ Oemar Hamalik, *Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA* (Bandung: CV. Sinar jaya, 2009), h. 2.

berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku tersebut mengakibatkan bertambahnya pengalaman, pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, emosional, kesanggupan menghargai, dan pertumbuhan jasmaniah.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu peningkatan kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui penyampaian informasi dan pesan oleh guru setelah proses pembelajaran berlangsung untuk menyelesaikan tugas-tugas belajar, yang berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang diukur menggunakan tes ataupun nontes.

Munawar mengemukakan hasil belajar adalah

Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai bila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.⁴

Menurut Erma S. dalam Tukiran, bahwa hasil belajar adalah

Mencakup aspek yang berkenaan dengan perubahan dengan kemampuan yang telah dimiliki siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan kemampuan yang telah dimiliki tersebut bisa berupa komunikasi, interaksi, kreatif, dan sebagainya.⁵

Penilaian hasil belajar adalah kegiatan atau cara yang ditujukan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dan juga proses pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tahap ini seorang pengajar dituntut memiliki kemampuan dalam menentukan pendekatan dan cara-cara evaluasi, penyusunan alat-alat evaluasi, pengolahan dan penggunaan hasil evaluasi.

⁴ Munawar Indra, *Hasil Belajar (Pengertian dan Definisi)* (Bandung: PT. Remaja Rosda Jaya, 2009), h 2.

⁵ Tukiran dkk, *Penilaian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru* (Purwoerto: Alfabeta Bandung, 2010), h. 106.

Menurut Kingsley yang dikutip dari Sudjana hasil belajar dibagi atas tiga macam, yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita.⁶

Hal senada juga dikemukakan oleh Suryabrata yang menyebutkan bahwa:

Hasil belajar menunjuk sesuatu yang dicapai oleh seseorang yang belajar dalam selang waktu tertentu. Hasil belajar termasuk dalam kelompok atribut kognitif yang respon hasil pengukurannya tergolong pendapat (*judgment*), yaitu respon yang dapat dinyatakan benar atau salah.⁷

Pada pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa Hasil belajar adalah suatu kemampuan atau tingkat penguasaan yang dicapai seseorang sebagai akibat kegiatan belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar lebih ditekankan pada perubahan tingkah laku dan kemampuan siswa yang didapat dari pengalaman belajarnya. Perubahan dan kemampuan tersebut dapat dilihat dari kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotori (keterampilan) siswa, yang diukur dengan alat evaluasi berupa tes maupun non tes.

Adapun hasil belajar yang ideal dituntut memenuhi 3 aspek sekaligus yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

1. Aspek kognitif

Dalam hubungan dengan satuan pelajaran, ranah kognitif memegang peranan paling utama yang menjadi tujuan pengajaran pada umumnya adalah

⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), h. 22-23.

⁷ Sumadi Suryabrata, *Pengembangan Alat Ukur Psikologis* (Yogyakarta: Andi, 2005), h. 19.

peningkatan kemampuan siswa dalam aspek kognitif. Aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang menurut taksonomi Bloom antara lain meliputi:⁸

a. Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan adalah aspek yang paling dasar dalam taksonomi Bloom, seringkali disebut aspek ingatan (*recall*). Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah-istilah lain sebagainya tanpa mengerti atau dapat menggunakannya.

b. Pemahaman (*comprehension*)

Kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar, siswa dituntut memahami dan mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain.

c. Penerapan (*application*)

Dalam jenjang kemampuan ini dituntut kesanggupan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip serta teori dalam situasi baru dan konkret. Situasi dimana ide, metode dan lain-lain yang dipakai itu harus baru, karena apabila tidak demikian, maka kemampuan yang diukur bukan lagi penerapan tetapi ingatan semata-mata.

⁸ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : Rineka Cipta ,2001), h. 103.

d. Analisis (*analysis*)

Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentukannya.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Dalam jenjang ini seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dalam menggabungkan berbagai faktor yang ada.

f. Penilaian (*evaluasi*)

Dalam jenjang ini seorang dituntut untuk dapat mengevaluasi situasi keadaan, pernyataan dalam konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu.

2. Aspek Afektif

Aspek afektif meliputi 5 jenjang kemampuan, yaitu:

- a. Menerima (*receiving*), yakni kepekaan dalam menerima rangsangan (*stimulus*) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi dan gejala.
- b. Menjawab (*responding*), yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- c. Menilai (*valuing*), yakni berkenaan dengan penilaian dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
- d. Organisasi (*organization*), yakni pengembangan nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan suatu nilai dengan nilai lain dan kemantapan, prioritas nilai yang dimilikinya.
- e. Karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*Characterization bivalue or value complex*).⁹

3. Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak seseorang. Adapun tingkatan keterampilan itu meliputi:

⁹ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 154-155.

- a. Gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang sering tidak disadari sudah merupakan kebiasaan).
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan.
- c. Kemampuan dan ketepatan.
- d. Gerakan-gerakan yang berkaitan dengan skill, mulai dan keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- e. Kemampuan yang berkenaan dengan non discursive, komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretative.¹⁰

Dalam praktek belajar mengajar di sekolah, aspek kognitif cenderung dominan dari pada aspek afektif dan aspek psikomotorik. Misalnya, seorang siswa secara kognitif dalam mata pelajaran shalat baik, tetapi aspek afektif dan aspek psikomotorik kurang bahkan jelek, karena banyak di antara mereka yang tidak bisa mempraktekan secara baik. Kecenderungan yang sama juga terjadi pada mata pelajaran lainnya. Meskipun demikian tidak berarti aspek afektif dan psikomotorik diabaikan.

Hasil belajar merupakan penguasaan siswa pada mata pelajaran IPS pada saat proses pembelajaran. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah hasil nilai tes tertulis yang diperoleh dari siswa dalam mata pelajaran IPS. Tes tertulis pada mata pelajaran IPS dilakukan pada siswa setelah siswa menyelesaikan materi pada topik tertentu dan selang waktu tertentu. Tes tertulis ini terdiri dari seperangkat soal yang harus dijawab oleh siswa, dan tugas-tugas terstruktur yang berkaitan dengan konsep yang sedang dibahas.

B. IPS

1. Pengertian IPS

IPS merupakan mata pelajaran yang diberikan di tingkat sekolah dasar yang memadukan konsep-konsep ilmu sosial dan kemanusiaan dengan tujuan

¹⁰ *Ibid.*, h. 156.

memberikan pendidikan sosial dan kewarganegaraan. Pemberian mata pelajaran IPS dimaksud untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan praktis. Agar mereka dapat menelaah mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada disekitar mereka. Dalam mengkaji dan membahas persoalan-persoalan tersebut, IPS mendapat sumber materi dari berbagai bidang ilmu sosial, seperti: Ekonomi, Geografi, Sosiologi, Antropologi, Ilmu Politik dan Sejarah.¹¹

Aspek-aspek tersebut dipelajari untuk membantu anak didik mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. IPS merupakan subjek materi dalam pendidikan di Indonesia yang diarahkan bukan hanya kepada pengembangan ilmi-ilmu sosial saja, tetapi juga sebagai materi yang dapat mengembangkan kompetensi, sikap sosial serta rasa tanggung jawab sebagai individu dan juga sebagai warga masyarakat. Berikut ini adalah pengertian IPS menurut beberapa para ahli, antara lain:

Menurut Nu'man dalam Shafruddin menguraikan pendidikan IPS yang diajarkan di sekolah sebagai berikut: Pendidikan IPS yang menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarga negaraan, moral ideologi negara dan agama, pendidikan IPS yang menekankan pada isi dan metode berfikir keilmuan sosial, pendidikan IPS yang mengambil kebaikan-kebaikan dari butir-butir di atas.¹²

Dalam penyempurnaan/penyesuaian kurikulum 1994 (Suplemen GBPP) mata pelajaran untuk Sekolah Dasar/MI 1999 dijelaskan bahwa IPS adalah mata

¹¹ Syafruddin Nurdin, *Model Pembelajaran* (Ciputat: PT. Ciputat Press, 2005), h. 22.

¹² *Ibid.*, h. 23.

pelajaran yang mengkaji kehidupan bahannya didasarkan pada kajian Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi, dan Tata Negara. Khusus untuk IPS yang diajarkan di SD 1999 terdiri atas dua bahan kajian pokok: pengetahuan sosial dan sejarah. Bahan kajian pengetahuan sosial mencakup antropologi, sosiologi, geografi, ekonomi dan tata negara. Bahan kajian sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa kini.¹³

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah suatu mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi, dan Tata Negara. Serta bidang studi yang mempelajari, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu.

2. Tujuan Pembelajaran IPS di SD/MI

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai apabila program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Pembelajaran IPS di sekolah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, sikap, dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai sosial budaya.

¹³ *Ibid.*, h. 24.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin Tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.¹⁴

3. Ruang Lingkup IPS di SD/MI

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- b. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
- c. Sistem Sosial dan Budaya
- d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.¹⁵

4. Prestasi Belajar IPS

Prestasi belajar berkenaan dengan aspek pengetahuan. Sedangkan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, yang berkaitan dengan isu sosial. Prestasi belajar IPS adalah hasil penilaian usaha belajar selama pembelajaran IPS dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf maupun kalimat yang menggambarkan hasil yang sudah di capai oleh setiap peserta didik secara individu maupun kelompok pada periode tertentu.¹⁶

¹⁴ BSNP, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI (Jakarta: Depdiknas 2006), h. 175 <http://educloud.fkip.unila.ac.id/index.php> (15 Desember 2016).

¹⁵ *Ibid.*, h. 176.

¹⁶ Putri Sinta, "Efektivitas Media Pembelajaran Peta Buta Berbasil Puzzle Multimedia Ditinjau Dari Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Kasih Bantul Tahun Pelajaran

C. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative Learning*) 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*.¹⁷

Belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya didapat jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi. Johnson menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Karena siswa belajar dalam satu team, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan-keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah.¹⁸

Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan strategi pembelajaran yang menitik beratkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil. Siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, seperti menjelaskan kepada teman sekelompoknya,

2013/2014". Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FTIK) Universitas PGRI. *Jurnal PGSD Indonesia*. Volume 1, No. 1. Yogyakarta (April 2015).

¹⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 202.

¹⁸ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2009), h. 57.

menghargai pendapat teman, berdiskusi dengan teratur, siswa yang pandai membantu yang lebih lemah, memahami isi materi pelajaran¹⁹.

Trianto mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi dari model pembelajaran kelompok, dimana di dalamnya terdapat serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan belajar yang telah dirumuskan.²⁰

Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar terlibat secara aktif dalam proses berpikir pada kegiatan belajar mengajar.

2. Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif

Slavin dan Abrani dalam Wina Sanjaya mengungkapkan bahwa:

“Pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan dalam beberapa perspektif, yaitu perspektif motivasi artinya penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang dalam kegiatannya saling membantu untuk memperjuangkan keberhasilan kelompok, perspektif sosial artinya melalui kooperatif setiap peserta didik akan saling membantu dalam belajar, karena mereka ingin semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan, perspektif perkembangan kognitif artinya dengan adanya interaksi antar anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi peserta didik untuk berfikir mengolah informasi”.²¹

3. Prosedur pembelajaran kooperatif

Prosedur pembelajaran kooperatif pada dasarnya terdiri atas empat prinsip, yaitu:

¹⁹ Henry Guntur Tarigan, *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa* (Bandung: Angkasa, 2009), h.159.

²⁰ Trianto, “Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik (Jakarta: Prestasi Pustaka),” *Fakultas Ilmu Pendidikan* 3, No. 3 (2015), h. 9.
<http://kim.ung.ac.id/index.php/KIMFIP/article/view/8934/8821>(14 Desember 2016)

²¹ Wina Sanjaya, *op. cit.*, h. 244.

a. Penjelasan materi.

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

b. Belajar dalam kelompok

Setelah guru menjelaskan materi umum tentang pokok-pokok pelajaran, siswa diminta untuk belajar di kelompoknya masing-masing. Pengelompokan bersifat heterogen, artinya kelompok dibentuk berdasarkan perbedaan baik perbedaan gender, latar belakang agama, sosial ekonomi, etnis, serta perbedaan kemampuan akademik.

c. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individu ataupun kelompok.

d. Pengakuan tim

Pengakuan tim adalah penetapan yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah. Pengakuan tersebut diharapkan dapat memotivasi tim atau kelompok belajar untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.²²

4. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Manfaat model pembelajaran kooperatif bagi siswa dengan hasil belajar yang rendah, antara lain Linda Lundgren dalam Nurzil adalah:

- a. Rasa harga diri menjadi lebih tinggi
- b. Memperbaiki kehadiran
- c. Penerimaan terhadap individu menjadi lebih besar
- d. Perilaku mengganggu menjadi lebih kecil

²²*Ibid.*, h. 249.

- e. Konflik antar pribadi berkurang
- f. Pemahaman yang lebih mendalam
- g. Meningkatkan kebaikan budi pekerti, kepekaan dan toleransi
- h. Hasil belajar lebih tinggi.²³

D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* (MAM) atau mencari pasangan merupakan model pembelajaran yang dimana siswa memegang kartu soal atau jawaban dan siswa dituntut untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam menemukan kartu jawaban maupun kartu soal yang dipegang pasangannya dengan batas waktu tertentu, sehingga membuat siswa berpikir dan membutuhkan semangat kerjasama. Model pembelajaran *Make a Match* dikembangkan oleh Lorna Curro. Strategi ini dapat dilakukan dengan “cara siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat siswa”.²⁴

Model Pembelajaran *Make a Match* artinya model pembelajaran mencari pasangan. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Suasana pembelajaran *Make a Match* akan riuh, tetapi sangat asyik dan menyenangkan. *Make a Match* atau mencari pasangan adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan soal/jawaban yang tepat, siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan mendapatkan poin. Pasang-

²³ Nurzil, “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Number Heads Together (NHT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VB di MIN II Konseil”. *Skripsi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (2016), h. 22.

²⁴ Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung : Alfabeta, 2010), h. 77.

pasangan yang sudah terbentuk wajib memperlihatkan pertanyaan, jawaban kepada guru peneliti dan dibacakan di depan kelas.

Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan pembelajaran dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil dan mencari pasangan. Pembelajaran ini termaksud pembelajaran aktif dan merupakan salah satu teknik intruksional dari berpikir aktif yang dapat membantu peserta didik dalam hal mengingat apa yang telah mereka pelajari dan dapat menguji pemahaman peserta didik setelah guru menjelaskan materi pembelajaran.²⁵

Dalam model pembelajaran *Make a Match* ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Lebih lanjut supandi dalam Rukmana menyatakan bahwa:

Make a Match (mencari pasangan) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana siswa dituntut untuk menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu permasalahan yang diperoleh melalui undian secara bebas. Kartu-kartu tersebut dipersiapkan oleh guru dan dibagikan kepada setiap siswa. Pada prinsipnya siswa di dalam kelas dikelompokkan menjadi 2 atau 3 kelompok yaitu kelompok yang memecahkan masalah, kelompok yang membawa kartu soal dan kelompok penilai. Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk membina keterampilan menemukan informasi dan kerjasama dengan orang lain serta membina tanggung jawab untuk memecahkan masalah yang dihadapi melalui kartu permasalahan.²⁶ Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan

model *Make a Match* adalah kartu-kartu, yaitu kartu yang berisi pertanyaan, kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan dan kartu yang penilaian.

Dari uraian diatas penulis menyimpulkan model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan. Dimana siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dimana setiap kelompok mendapatkan sebuah kartu

²⁵ Febriani Sulstyaningsih dkk, "Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Isomer dan Senyawa Hidro Karbon ,Kelas X SMA Batik I Surakarta ". *JPK.Jurnal pendidikan kimia* .Vol 3.No.2.Tahun 2014. h. 83. <http://kim.ung.ac.id/index.php/KIMFIP/article/download/4126/4102>.

²⁶ Rukmana, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Metode Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Pemasaran pada Mata Pelajaran Menemukan Peluang Baru dari Pelanggan di SMK Islam Batu. (Skripsi FE. UM: 2010) h. 23.

yang berisi soal, jawaban ataupun kartu penilaian. Pembelajaran ini termaksud pembelajaran aktif dan merupakan salah satu teknik intruksional dari berpikir aktif yang dapat membantu peserta didik dalam hal mengingat apa yang telah mereka pelajari. adapun tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk membina keterampilan menemukan informasi dan kerjasama dengan orang lain serta membina tanggung jawab untuk memecahkan masalah yang dihadapi melalui kartu permasalahan.

Tujuan dari model pembelajaran *Make a Match* adalah 1) pendalaman materi, 2) penggalian materi, dan *edutainment*.²⁷ Beberapa persiapan khusus yang perlu dilakukan guru sebelum menerapkan model pembelajaran ini antara lain:

- a) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan tujuan materi yang dipelajari kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- b) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan jawaban berbeda warnanya.
- c) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (di sini guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa).
- d) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran prestasi.²⁸

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

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut:

- a) Buat potongan-potongan kertas/kartu berupa kertas/ kartu pertanyaan, jawaban sejumlah siswa di dalam kelas

²⁷ Miftakhul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 251.

²⁸ *Ibid.*, h. 252.

- b) Acak kartu soal dan jawaban agar tercampur rata dan perintahkanlah setiap siswa untuk mengambil kartu tersebut. Jelaskan bahwa ini adalah aktifitas yang dilakukan untuk memasangkan kartu sesuai dengan jawaban masing-masing siswa.
- c) Guru membagi komunitas kelas menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban.
- d) Guru mengatur posisi siswa menjadi dua bagian yang saling berhadapan, siswa yang mendapat kartu soal berkumpul satu tempat dan disuruh berbaris dan begitu pula siswa yang mendapat kartu jawaban berkumpul disatu tempat
- e) Guru membunyikan peluit atau aba-aba pertanda siswa yang memegang kartu soal dan jawaban saling mencari pasangan masing-masing. Siswa yang memegang kartu soal mencari pasangan jawaban kartu yang dipegang temannya, begitu pula sebaliknya siswa yang memegang kartu jawaban mencari pasangan siswa yang memegang kartu soal sesuai batas waktu yang telah ditentukan
- f) Siswa yang sudah menemukan jawabannya dari kartu soal yang dipegang temannya maka diharapkan membacakan jawabannya di depan kelas

- g) Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukan kepada guru. kemudian membacakan apakah pasangan pertanyaan dan jawaban sudah sesuai atau belum,
- h) Siswa yang lain diharapkan memberikan komentar atau masukan terkait pasangan kartu soal dan jawaban yang dibacakan oleh temannya.
- i) Guru memberikan klarifikasi atau penjelasan mengenai pertanyaan dan jawaban yang benar.²⁹

Langkah-langkah penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* dalam perbaikan pembelajaran adalah :

1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok
2. Menyiapkan beberapa kartu berisi konsep atau kartu yang cocok untuk sesi review
3. Membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada siswa
4. Memberikan kesempatan untuk mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal/jawaban) sesuai batas waktu yang telah ditentukan
5. Meminta siswa untuk mempresentasikan
6. Membimbing siswa memberikan tanggapan apakah kartu soal dan jawaban benar atau tidak
7. Memberikan hukuman kepada siswa yang tidak mampu menemukan jawaban dengan benar
8. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi
9. Mengevaluasi hasil kerja siswa yang dibuat secara idividu maupun kelompok.³⁰

²⁹ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 94.

³⁰ Dewi Septiati Anggraini dkk, "Penerapan *Make a Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan." *Jurnal Skripsi* (Bandar Lampung: April, 2015) h. 3.
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/ESE/article/viewFile/1312/942> (15Desember2016).

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* mempunyai kelebihan dan kelemahan.

Adapun kelebihan model pembelajaran *Make a Match* antara lain:

- a) Dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b) Karena ada unsur permainan, maka suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi,
- e) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.
- f) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- g) Munculnya dinamika gotong-royong yang merata diseluruh siswa.³¹

Pendapat Lorro Curron dalam Figita Afrilya, yang menyatakan bahwa *Make a Match* memiliki keunggulan, salah satu keunggulannya antara lain: pembelajaran dapat menggunakan permainan mencari pasangan sehingga guru mampu menciptakan ruang kelas dengan siswa yang aktif, dan suasana yang menyenangkan.³²

Adapun kelemahan model pembelajaran *Make a Match* antara lain:

- a) Tidak cocok digunakan pada kelas yang besar atau lebih dari 30 orang siswa, karena jika guru kurang bijaksana maka akan muncul suasana ramai dan sulit dikendalikan.
- b) Jika model ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- c) Pada awal-awal penerapan model, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- d) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.

³¹ Miftahul Huda, *op. cit.*, h. 253.

³² Figita Afrilya dkk, "Penerapan Model Kooperatif *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan". *Jurnal Matematika Pendidikan Sekolah Dasar* (November, 2012), h. 6. <http://ejournal.unpak.ac.id/download.php?file=mahasiswa&id=571&name=figita%20afrilya%20jurnal...pending%20dulu.pdf> (15 Desember 2016).

- e) Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.³³

4. Manfaat Model Pembelajaran *Make a Match*

Menurut Huda dalam Figita Afrilya ada berbagai manfaat dalam Pembelajaran Kooperatif adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat memotivasi siswa untuk saling membantu pembelajaran satu sama lain
- 2) Menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya (sebagaimana kepada diri mereka sendiri) untuk melakukan yang terbaik.
- 3) Meningkatkan keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk bekerja secara efektif
- 4) Dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas sesuatu masalah
- 5) Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengarjakan keterampilan berdiskusi.³⁴

E. Penelitian yang Relevan

Sebagai kajian pustaka dalam penelitian ini, berikut akan peneliti sajikan penelitian terdahulu sebagai berikut:

- 1) Penelitian dari Raehanun, 2011 dengan judul penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Sukarara 2010/2011. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari siklus I kesiklus II. Tampak peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 76,59 menjadi 84,04. Dengan peningkatan presentasi ketuntasan secara klasikal sebesar 71,43% menjadi 90,48%.³⁵

Penelitian di atas memiliki perbedaan dengan penelitian ini, pada penelitian yang dilakukan Raehanun yaitu meneliti tentang peningkatan prestasi belajar

³³ Miftahul Huda, *op. cit.*, h. 254.

³⁴ Figita Afrilya, *op. cit.*, h. 5.

³⁵ Raehanun, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dapat Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sukarara". *Skripsi*, (2011).

siswa kelas 4 SDN Sukarara pada mata pelajaran IPS dengan model kooperatif *Make a Match*. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VB SDN 05 Baruga dengan model kooperatif tipe *Make a Match*.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Sedangkan hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan tetapi kemampuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.

- 2) Penelitian skripsi oleh Ahmad program studi PAI Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Qaimuddin Kendari pada tahun 2012 berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Siswa Kelas III SDN 22 Mandonga Kota Kendari". Hasil Penelitian ini adalah bahwa hasil Belajar PAI siswa kelas III SDN 22 Mandonga Kota Kendari setelah menerapkan model Kooperatif tipe *Make a Match* Meningkat. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I mencapai 69%, siklus II mencapai 94% (melebihi standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan 85%).³⁶

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Memiliki perbedaan dengan penelitian ini, perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti.

³⁶ Ahmad, "Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Siswa Kelas III SDN 22 Mandonga Kota Kendari." (*Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Kendari*, (2012), h. 63.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad memfokuskan pada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran PAI, sedangkan penelitian ini lebih memfokuskan pada peningkatan hasil belajar IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Arno, dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII G di SMP Negeri 3 Singaraja Bali Tahun Ajaran 2004/2005. Pada presentase rata-rata aktivitas belajar siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Singaraja pada siklus I adalah 67,12% dengan kategori kurang aktif, meningkat menjadi 80,60% pada siklus II dengan kategori aktif, kemudian rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII G adalah 64,84 dengan kategori kurang baik, meningkat menjadi 80,90 pada siklus II dengan kategori baik, dan skor rata-rata respon siswa yaitu 44,00 pada siklus I dengan kategori “positif”, meningkat menjadi 45,00 pada siklus II dengan Kategori “positif”.³⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Arno dengan penelitian ini memiliki titik perbedaan yaitu” pada penelitian yang dilakukan oleh Arno memfokuskan pada peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII G SMPN Singaraja Bali pada mata pelajaran IPS dengan penerapan Model *Make a Match*. Sedangkan penelitian ini lebih memfokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa kelas VB pada mata pelajaran IPS di SDN 05 Baruga.

³⁷ Arno, “Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Mengkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII G di SMP Negeri 3 Singaraja Bali Tahu Ajaran (2004/2005)”.*Jurnal Tindakan Kelas (PTK)*

Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang saling berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal. Dalam aktivitas belajar ini peserta didik haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Sedangkan hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan tetapi kemampuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah pembelajaran dalam selang waktu tertentu yang diukur dengan menggunakan alat evaluasi.

F. Kerangka Pikir

Dalam proses belajar mengajar IPS di SDN 05 Baruga siswa Kelas VB tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi tidak aktif. Hal ini dilihat dari proses pembelajaran di dalam kelas, setelah guru menjelaskan semua materi dengan baik tidak ada antusiasme siswa untuk bertanya tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru di depan kelas, sehingga pembelajaran seperti ini berjalan satu arah saja yaitu pembelajaran berpusat kepada guru saja. Pembelajaran seperti ini dilakukan secara monoton dan kurang bervariasi sehingga peran guru lebih dominan yang menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kurang.

Dalam proses belajar mengajar khususnya pelajaran IPS, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran IPS. Karena kurangnya

partisipasi aktif siswa menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam mengikuti pelajaran IPS, yang didapat berdampak pada hasil belajar IPS siswa menurun.

Untuk dapat meningkatkan keterlibatan langsung siswa dalam belajar salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang menuntun keterlibatan siswa secara aktif dan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran dengan kooperatif tipe *Make a Match*, dalam pembelajaran ini siswa belajar secara kelompok. Dimana siswa disediakan kartu soal dan jawaban, setiap siswa memegang satu buah kartu dan mereka akan mencari pasangan yang cocok dari kartu yang dipegangnya. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* akan mengajarkan siswa untuk belajar dalam kelompok dan berperan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dalam proses belajar diharapkan aktivitas siswa dapat meningkat dan berakibat terhadap hasil belajar siswa yang meningkat pula