

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pengertian Model Pembelajaran**

Dalam pembelajaran, berbagai masalah sering dialami oleh guru. Untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran, maka perlu adanya model-model pembelajaran yang dipandang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Model dirancang untuk mewakili realitas sesungguhnya, walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia sebenarnya. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelompok maupun tutorial (Agus Suprijono, 2011: 46).

Sejalan dengan pendapat di atas, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran (Trianto, 2010: 51). Berbeda dengan pendapat di atas, dikemukakan bahwa model mengajar merupakan suatu kerangka konseptual yang berisi prosedur sistematik dan mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang befungsi sebagai pedoman bagi guru dalam proses belajar mengajar (Syaiful Sagala, 2010: 176)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang digunakan dalam pembelajaran

untuk mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelompok.

### **1. Pengertian Model *Cooperative Learning***

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Agus Suprijono, 2011: 54). Berbeda dengan pendapat di atas model pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi produktivitas dan perolehan belajar (Etin Solihatin dan Raharjo, 2009: 5).

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran (Robert E. Slavin, 2011: 4). Belajar dalam kelompok kecil dengan prinsip kooperatif berlangsung dalam interaksi saling percaya, terbuka, dan rileks di antara anggota kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh dan memberi masukan di antara siswa untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan moral, serta keterampilan yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, pembelajaran juga lebih baik digunakan dalam model ini, siswa diajak untuk lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran serta dapat saling membantu antar teman. Persainganpun menjadi

tidak begitu terasa dengan kegiatan pembelajaran yang memerlukan satu sama lain siswa.

Siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi, serta dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Oleh sebab itu, *Cooperative Learning* sangat baik untuk dilaksanakan karena untuk mendorong siswa agar dapat bekerjasama dengan baik dan saling tolong-menolong mengatasi tugas yang dihadapinya.

Dalam pembelajaran kooperatif ini peran guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran kooperatif. Peran guru dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

a. Fasilitator

Guru harus memiliki sikap sebagai berikut: (1) mampu menciptakan suasana kelompok yang nyaman dan menyenangkan, (2) mendorong siswa mengungkapkan gagasannya, (3) menyediakan sumber atau peralatan serta membantu kelancaran belajar mereka, (4) membina siswa, (5) menjelaskan tujuan kegiatan pada kelompok dan mengatur penyebaran dalam bertukar pendapat.

b. Mediator

Guru berperan sebagai penghubung dalam menjembatani materi pelajaran yang sedang dibahas melalui pembelajaran kooperatif dengan permasalahan yang nyata ditemukan di lapangan serta menyediakan sarana pembelajaran agar suasana belajar tidak monoton dan membosankan.

c. Director-motivator

Guru berperan dalam membimbing serta mengarahkan jalannya diskusi dan membantu kelancaran diskusi. Guru berperan sebagai pemberi semangat pada siswa untuk aktif berpartisipasi.

d. Evaluator

Guru berperan dalam menilai kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung tidak hanya pada hasil, namun lebih ditekankan pada proses pembelajaran. (Isjoni, 2011: 92-93).

Peranan guru sangat menentukan aktivitas siswa dalam belajar kooperatif. Pengajaran kelompok kecil memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap siswa serta terjadinya hubungan interpersonal antara guru dengan siswa dan juga siswa dengan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, guru sebelumnya harus merancang pembelajaran menurut model *Cooperative Learning* yang dipilih untuk mengaktifkan seluruh siswa dalam kelas. Berkaitan dengan hal ini, aktivitas siswa dalam bekerja sama dapat berjalan dengan lancar.

## **2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya sekedar belajar dalam kelompok, karena belajar dalam model *Cooperative Learning* harus ada “struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif” sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif diantara anggota kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif juga mempunyai karakteristik dasar yang membedakan pembelajaran kelompok dalam

pembelajaran koooperatif dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan dengan asal-asalan. Hal ini terlihat ketika seorang guru melaksanakan prosedur model kooperatif dengan benar, maka guru tersebut akan dapat mengelola kelompok lebih efektif.

Agar mencapai hasil maksimal perlu diterapkan karakteristik yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif. karakteristik kooperatif sebagai berikut kelompok dibagi atas kelompok-kelompok kecil, dengan anggota kelompok yang terdiri dari beberapa orang siswa yang memiliki kemampuan akademik bervariasi serta memperhatikan jenis kelamin dan etnis, disini siswa tidak pandang bulu dengan siapa mereka akan berkelompok, siswa belajar dalam kelompoknya dengan kerja sama untuk menguasai materi pelajaran dengan saling membantu, setiap siswa mempunyai peran di dalam kelompok, tidak ada orang yang menguasai yang bisa mengajari yang tidak bisa. Sistem penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu, jadi semua anggota akan merasakan kebanggaan yang sama apabila kelompoknya lebih unggul dari pada kelompok yang lain (Nur Asma, 2006: 22).

Belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa prespektif, prespektif motivasi, prespektif sosial, prespektif perkembangan kognitif, dan prespektif elaborasi kognitif.

- a. prespektif motivasi artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Karena penghargaan diberikan akan memotivasi siswa untuk dapat

menyelesaikan masalah sehingga anggota kelompok merasa senang apabila penghargaan tersebut diberikan untuk kelompoknya.

- b. Prespektif sosial artinya bahwa melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Bekerja secara *team* dengan mengevaluasi keberhasilan sendiri oleh kelompok, merupakan iklim yang bagus, dimana setiap anggota kelompok menginginkan semuanya memperoleh keberhasilan.
- c. Prespektif perkembangan kognitif artinya bahwa dengan adanya interaksi antar anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi.
- d. Elaboratif kognitif artinya bahwa setiap siswa akan berusaha untuk memahami dan menimba informasi untuk menambah pengetahuan kognitif. Dalam satu *team* siswa akan saling membantu dan saling memberi informasi sehingga pengetahuan anggota kelompok yang belum tahu menjadi tahu dengan adanya interaksi antar anggota kelompok (Slavin, Abrani, dan Chambers dalam Wina Sanjaya, 2010: 242-244).

Karakteristik pembelajaran kooperatif menurut Wina Sanjaya (2010: 242-244) dibagi menjadi empat yaitu 1) pembelajaran secara *team* merupakan tempat untuk mencapai tujuan, 2) didasarkan pada manajemen kooperatif, 3) kemauan untuk bekerja sama, 4) ketrampilan bekerja sama.

Berdasarkan penjelasan di atas oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran koopratif adalah tim atau kelompok yaitu pembelajaran yang membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, Komunikasi yaitu dalam pembelajaran kooperatif terjadi suatu komunikasi antar anggota kelompok, dimana anggota kelompok yang belum mengerti akan bisa bertanya kepada anggota kelompok yang tahu dalam satu kelompok. Kerjasama yaitu memecahkan masalah dalam pembelajaran akan terasa mudah dan cepat apabila dikerjakan secara bersama-sama oleh anggota kelompok. Aktif yaitu pembelajaran koopreatif bukan hanya guru aktif dalam proses belajar mengajar tetapi siswa juga terlibat aktif dalam pembelajaran karena adanya suatu kerja kelompok yang dilakukan.

### **3. Teori *Cooperative Learning*.**

Model *Cooperative Learning* sejalan dengan pendekatan konstruktivisme. konstruktivisme merupakan suatu paham yang memandang siswa datang ke bangku sekolah dengan membawa persiapan mental dan kognitifnya. Artinya siswa datang ke sekolah sudah memiliki konsep awal dari materi yang akan dipelajari, sehingga mereka dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dari sumber-sumber atau pengalaman yang ada dalam lingkungannya dalam hal ini guru bertindak hanya sebagai fasilitator dan narasumber (Bell dalam Isjoni, 2011: 31-32).

Dikemukakan bahwa dalam proses ini siswa membina pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Siswa bukanlah sebagai penerima informasi atau pengetahuan dari guru namun siswa belajar untuk

membina sendiri pengetahuannya. Pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang (Agus Suprijono, 2011: 31). Sejalan dengan pendapat tersebut konstruktivisme merupakan satu pandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada (Isjoni, 2011: 30). Dalam *Cooperative Learning* terdapat teori sebagai berikut.

a. Teori Ausubel

Menurut Ausubel (Isjoni, 2011: 35) bahan pelajaran yang dipelajari haruslah bermakna. Dimaksud dengan pembelajaran bermakna adalah ada suatu proses mengaitkan informasi baru pada suatu konsep-konsep relevan terdapat dalam struktur kognitif seseorang meliputi fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi telah dipelajari dan diingat siswa. dalam proses pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan konsep namun juga memperhatikan kualitas proses pembelajaran benar-benar bermakna.

Dalam pembelajaran kooperatif, guru menjadikan pembelajaran yang bermakna dengan cara memandang siswa bukan sebagai objek pembelajaran. Siswa dipandang sebagai seseorang pada saat pembelajaran telah memiliki pengetahuan sehingga pada saat proses belajar siswa mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan informasi baru secara berkelompok.

b. Teori Piaget

Dalam kaitanya dengan pembelajaran, teori ini mengacu pada kegiatan pembelajaran yang harus melibatkan partisipasi peserta didik (Isjoni 2011: 37)

pengetahuan tidak hanya diterima secara verbal oleh siswa namun juga dikonstruksi dan direkonstruksi oleh siswa, dengan melibatkan siswa secara aktif. Jadi dalam kegiatan belajar *Cooperative Learning* terjadi pembelajaran yang aktif dan partisipatif.

Pada masa ini siswa menyesuaikan dengan hal yang kongkret dan harus berpikir kritis. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan kualitas kognitif siswa, guru dalam melaksanakan pembelajarannya harus lebih ditujukan pada kegiatan pemecahan masalah atau latihan meneliti dan menemukan (Semiawan dalam Isjoni, 2011: 37). Dalam pembelajaran kooperatif, siswa hendaknya banyak diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan dapat dilakukan oleh siswa bersama teman-temannya secara berkelompok.

c. Teori Vygotsky

Pembelajaran merupakan suatu perkembangan pengertian baik pengertian yang spontan maupun ilmiah. Pengertian spontan merupakan pengertian yang didapat dari kehidupan sehari-hari, sedangkan pengertian ilmiah diperoleh dari pelajaran di sekolah. Keduanya saling berkaitan satu sama lain. Tingkat perkembangan sesungguhnya adalah kemampuan pemecahan masalah secara mandiri sedangkan tingkat perkembangan potensial adalah kemampuan pemecahan masalah dibawah bimbingan orang dewasa (Vygotsky dalam Isjoni, 2011: 40). Model kooperatif dapat digunakan untuk menerapkan tingkat perkembangan potensial siswa. Dalam pembelajaran kooperatif, guru bertindak sebagai fasilitator. Siswa bekerja dalam kelompok untuk memahami materi atau

memecahkan masalah bersama teman sebayanya, guru membimbing siswa dalam kelompok.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berlandaskan pada konstruktivisme. Siswa dalam kegiatan belajar bukan lagi ditempatkan sebagai objek, namun sebagai subjek sehingga guru bertindak sebagai fasilitator. Pembelajaran kooperatif yang diterapkan di kelas merupakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Hal tersebut dapat terealisasikan apabila guru memperhatikan proses belajar yang melibatkan siswa secara aktif untuk mengontruksi pengetahuan baik secara mandiri maupun dibawah bimbinganya.

#### **4. Tujuan *Cooperative Learning***

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial (Nur Asma, 2006: 12-14). Sedangkan pendapat lain model *Cooperative Learning* dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan sebagai berikut.

a. Hasil belajar akademik

Dengan *Cooperative Learning* siswa dapat bertukar pendapat dan saling mengajari satu sama lain. Hal ini dapat menguntungkan semua siswa, baik yang berprestasi tinggi maupun berprestasi lebih rendah karena mereka dapat mengerjakan semua tugas yang diberikan dalam kelompok sehingga akan meningkatkan prestasi akademik mereka.

- b. Toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman

*Cooperative Learning* memberikan kesempatan kepada siswa dengan latar belakang prestasi akademik, budaya, kelompok sosial maupun ras untuk belajar saling menghargai satu sama lain.

- c. Pengembangan keterampilan sosial, beberapa komponen keterampilan sosial adalah kecakapan berkomunikasi, kecakapan bekerja kooperatif dan kolaboratif, serta solidaritas (Agus Suprijono, 2009: 61).

Dengan penerapan *Cooperative Learning* siswa akan dilatih keterampilan sosialnya dengan cara mengemukakan pendapat, menerima saran dari teman, serta bekerjasama dalam mencari pemecahan masalah yang dihadapi siswa dalam kelompoknya saat proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakang (Trianto, 2010: 58).

Dari beberapa teori para ahli dapat disimpulkan tujuan pembelajaran kooperatif adalah agar siswa dapat belajar secara berkelompok dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mencapai hasil belajar.

## **B. Kajian tentang Teknik *Make a Match*.**

### **1. Pengertian Teknik *Make a Match* (mencari pasangan)**

Metode pembelajaran kooperatif dibedakan menjadi empat, antara lain metode STAD (*Student Teams Achivement Divisions*), metode *Jigsaw*, metode G (*Group Investigasion*) dan metode struktural. Berdasarkan beberapa metode di atas *Make a Match* merupakan bagian dari metode struktural yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi siswa. Struktur-struktur tersebut memiliki tujuan umum diantaranya untuk meningkatkan penguasaan isi akademik dan mengajarkan keterampilan sosial (Sugiyanto, 2010: 44-48).

Teknik *Make a Match* adalah teknik mencari pasangan, siswa di gabung suruh mencari pasangan dari kartu yang mereka pegang. Keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik (Lorna Curran dalam Miftahul Huda, 2011: 113).

Beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa teknik *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran dalam pembelajarannya siswa mencari pasangan dari kartu yang dibagikan oleh guru di awal pembelajaran selanjutnya menggabungkan pertanyaan dengan jawaban sesuai atau sebaliknya. Model pembelajaran *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa dalam proses

belajar mengajar. Penerapan model pembelajaran ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Secara garis besar *Make a Match* adalah teknik belajar mencari pasangan, siswa mencari pasangan sambil belajar. Dengan teknik ini diharapkan guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban paling tepat, selain itu teknik yang terdapat didalamnya juga mendorong siswa untuk semangat kerjasama.

## 2. Langkah-langkah Teknik *Make a Match*

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan untuk melakukan pembelajaran dengan teknik *Make a Match* (mencari pasangan):

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa pertanyaan dan jawaban, pertanyaan dan jawaban ini dibuat oleh guru sebelum proses belajar mengajar.
- b. Guru membagikan kartu kepada setiap siswa yang nantinya dengan kartu itu siswa akan mencari pasangan yang akan menjadi anggota kelompoknya.
- c. Kartu dibagikan, setiap siswa mencari pasangan dari kartu yang mereka terima/peroleh. Misalnya pemegang kartu yang bertuliskan “kentongan” berpasangan dengan pemegang kartu “alat komunikasi tradisional”.
- d. Siswa dapat bergabung dengan 2 atau 3 siswa lain yang memiliki kartu yang berhubungan dengan kartu yang ia pegang, misalnya pemegang kartu

“kentongan, lesung” bisa bergabung dengan pemilik kartu “alat komunikasi tradisional” (Miftahul Huda, 2011: 135).

Sejalan dengan pendapat Miftahul huda di atas langkah-langkah pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut.

- a. Langkah awal guru menyiapkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang dibuat sebelum pelajaran dimulai.
- b. Setelah semua kartu siap kartu-kartu tersebut siap dibagikan kepada siswa.
- c. Setelah masing-masing sudah mendapatkan kartu setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya LIMA akan berpasangan dengan pemegang kartu PERU. Atau pemegang kartu yang berisi nama KOFI ANAN akan berpasangan dengan pemegang kartu SEKERTARIS JENDERAL PERSATUAN BANGSA-BANGSA..
- d. Siswa dapat bergabung dengan 2 atau 3 siswa lain yang memiliki kartu yang berhubungan. Pasangan siswa mendiskusikan menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Selesai berdiskusi Presentasikan hasil kelompok atau kuis (Sugiyanto, 2010: 49-50).

Pendapat lain Langkah-langkah dalam *Make a Match* adalah:

- a. Langkah pertama guru mempersiapkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban.
- b. Guru membagi kelompok menjadi tiga kelompok, kelompok pertama membawa kartu pertanyaan kelompok kedua membawa kartu jawaaban dan kelompok ke tiga menjadi kelompok penilai.

- c. Posisikan ketiga kelompok membentuk huruf U, jika sudah berada diposisi yang ditentukan, guru membunyikan pluit sebagai tanda siswa mencari pasangan masing-masing, jika sudah menemukan pasangan siswa wajib melapor kepada kelompok penilai (Agus Suprijono, 2011: 94-95).

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah *Make a Match* yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran dimulai guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban tentang materi pelajaran yang akan diajarkan
- b. Ukuran kartu yang akan digunakan berukuran 20 cm X 20 cm dengan *background* kartu yang menarik untuk anak-anak.

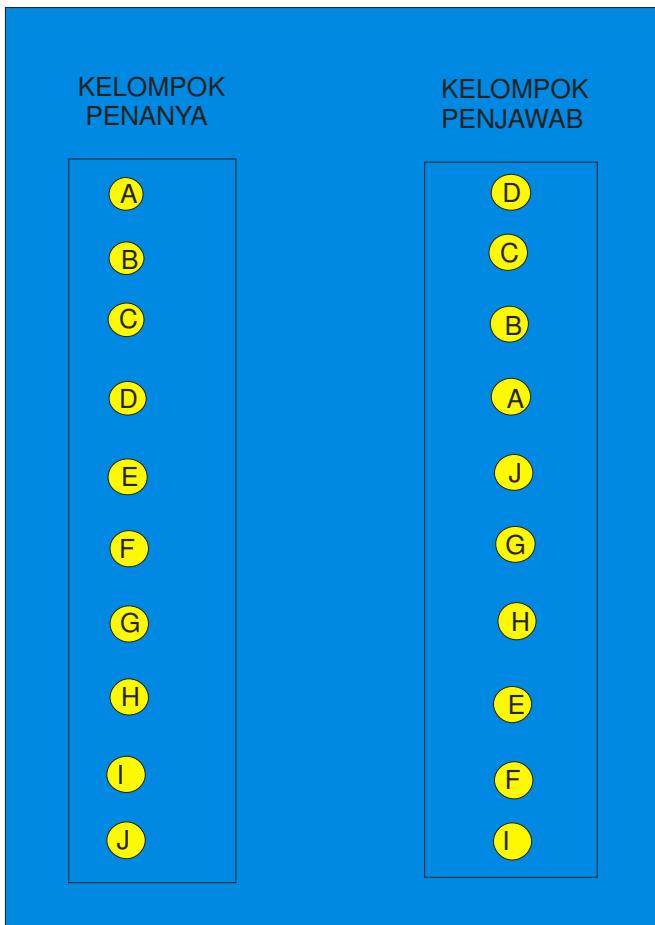


Gambar 1. kartu pertanyaan



Gambar 2. kartu jawaban

- c. Kartu siap, selanjutnya kartu-kartu itu dibagikan kepada setiap siswa secara acak.
- d. Semua mendapatkan kartu, kelompokkan antara pemegang kartu pertanyaan dan kelompok pemegang kartu jawaban, posisikan berdiri siswa saling berhadapan. Posisi ini bertujuan agar siswa mudah untuk mencari pasanganya.



Gambar 3. Posisi berdiri siswa

- e. Kedua kelompok saling berhadapan, siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan cara mencari tahu siapa yang memegang pasangan dari kartu yang ia pegang. Guru harus memberikan batasan waktu 2 menit untuk mencari pasangan agar siswa lebih semangat.
- f. Satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- g. Setelah bertemu dengan pasangan masing-masing, siswa bergabung menjadi satu kelompok belajar untuk mengerjakan tugas selanjutnya dari guru.

Diharapkan dengan model Cooperative Learning teknik *Make a Match* siswa tidak merasa bosan dengan pelajaran IPS, dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

### **3. Keunggulan Teknik *Make a Match***

Keunggulan teknik ini ialah siswa akan belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan dan teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran serta semua tingkatan usia anak didik Lorna curran dalam (Miftahul Huda, 2011: 118).

Menurut Saiful [2011/06/metode-make-match-tujuan-persiapan-dan.html.30/januari1/2:15](http://2011/06/metode-make-match-tujuan-persiapan-dan.html.30/januari1/2:15). mengemukakan *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* mempunyai kelebihan yaitu secara kognitif contohnya hasil belajar siswa meningkat, dari segi fisik siswa dapat bekerja kelompok dengan baik. Pembelajaran lebih menyenangkan karena adanya unsur permainan yang membuat siswa merasa senang dengan pembelajaran tersebut, dengan adanya kerjasama yang saling membantu memahami materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.siswa yang bekerja dalam satu kelompok dapat memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas sehingga motivasi belajar siswa yang mula-mula rendah akan dapat meningkat.

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan dengan menerapkan model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* siswa diajak untuk belajar sambil bermain, dengan cara saling menjodohkan kartu yang dimilikinya. Pembelajaran IPS menjadi lebih menarik, siswa dapat menyukai pembelajaran IPS, siswa lebih

mudah memahami isi materi yang di sampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

### **C. Tinjauan tentang Model Pembelajaran Konvensional**

#### **1. Pengertian Metode Ceramah**

Metode ceramah adalah suatu cara penyajian bahan subjek dengan penuturan secara lisan yang sangat sesuai untuk memberikan informasi kepada siswa mengenai bahan subjek yang baru dan memberikan penjelasan tentang suatu masalah yang dihadapi siswa (Dhari, 1994 dalam Isjoni dan Ismail, 2008: 158-159).

Syaiful Sagala (2010: 201) menyatakan bahwa metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada siswa. Metode ceramah sesuai digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Djamarah, 1996 (Isjoni dan Ismail, 2008: 158) berpendapat model pembelajaran konvensional atau disebut juga model ceramah adalah model yang digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar yang ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan.

#### **2. Langkah-langkah Metode Ceramah**

Dalam kehidupan sehari-hari di sekolah, metode ceramah paling populer di kalangan guru. Sebelum metode lain digunakan untuk mengajar, metode ceramah yang digunakan terlebih dahulu. Metode ceramah harus digunakan secara efektif dan efisien. Adapun langkah-langkah metode ceramah dijelaskan sebagai berikut (Syaiful Sagala, 2010: 202):

- a. Melakukan pendahuluan sebelum bahan baru diberikan dengan cara sebagai berikut:
  - 1) Menjelaskan tujuan kepada siswa agar siswa mengetahui arah kegiatan dalam pembelajaran.
  - 2) Mengemukakan pokok-pokok materi yang akan dibahas.
  - 3) Memancing pengalaman siswa sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
- b. Menyajikan bahan baru dengan memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut:
  - 1) Memelihara perhatian siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.
  - 2) Menyajikan pelajaran secara sistematis.
  - 3) Menciptakan kegiatan pembelajaran yang variatif agar siswa aktif.
  - 4) Memberi ulangan pelajaran kepada responsi.
  - 5) Membangkitkan motivasi belajar siswa secara terus-menerus selama pelajaran berlangsung.
  - 6) Menggunakan media pembelajaran yang variatif sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Menutup pelajaran pada akhir pelajaran. Kegiatan yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:
  - 1) Mengambil kesimpulan dari pelajaran yang diberikan.
  - 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan terhadap materi pelajaran yang telah diberikan.
  - 3) Melaksanakan penilaian secara komprehensif untuk mengukur perubahan tingkah laku.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode ceramah yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik agar siswa mengetahui arah kegiatan dalam belajarnya.
- b. Guru menyampaikan pokok-pokok materi yang akan dibahas agar peserta didik mengetahui luasnya bahan ajaran yang akan dipelajari.
- c. Memancing pengetahuan awal peserta didik yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
- d. Menyajikan pembelajaran dengan memberikan perhatian kepada peserta didik dari awal sampai akhir pembelajaran.
- e. Menyampaikan pembelajaran secara sistematis, tidak berbelit-belit, dan tidak meloncat-loncat.
- f. Kegiatan pembelajaran dibuat bervariatif sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir.
- g. Memberi ulangan pelajaran kepada siswa atau dengan kata lain guru memberikan tekanan pada jawaban yang salah dan yang benar atas pertanyaan yang dilontarkan.
- h. Menggunakan media pembelajaran yang variatif.
- i. Memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
- j. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- k. Melaksanakan penilaian secara komprehensif.

### **3. Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah**

Syaiful Sagala (2010: 202) menjelaskan kelebihan dan kekurangan metode ceramah. Metode ceramah akan menjadi metode yang baik, apabila: (a) metode ceramah cocok digunakan apabila jumlah siswa cukup banyak, (b) metode ceramah sesuai digunakan jika guru akan memperkenalkan materi pelajaran baru, (c) metode ceramah baik digunakan jika siswa telah mampu menerima informasi melalui kata-kata, (d) ceramah akan efektif jika diselingi oleh penjelasan melalui gambar dan alat-alat visual lainnya, dan (e) sebelum ceramah dimulai, sebaiknya guru berlatih dulu memberikan ceramah. Adapun kekurangan metode ceramah diantaranya yaitu:

- a. Metode ceramah tidak dapat memberikan kesempatan untuk berdiskusi memecahkan masalah sehingga proses penyerapan pengetahuan kurang.
- b. Metode ceramah kurang memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan keberanian mengemukakan pendapatnya.
- c. Pertanyaan lisan dalam ceramah kurang dapat ditangkap oleh indera pendengar.
- d. Metode ceramah kurang cocok dengan tingkah laku kemampuan anak yang masih kecil.

## **D. Kajian Tentang Belajar, Hasil Belajar**

### **1. Definisi Belajar**

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas (Gagne dalam Agus Suprijono, 2011: 2). Adapun belajar juga dapat dilihat secara mikro maupun secara makro. Dalam pengertian secara makro

atau luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Dalam hal ini, belajar dapat berarti sebagai penambahan pengetahuan, baik penambahan dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Aunurrahman, 2010: 38). Ahli lain menyatakan bahwa belajar merupakan suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan (Oemar Hamalik, 2005: 21).

Definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Kemampuan seseorang untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan mahluk lain karena pada dasarnya manusia merupakan mahluk yang unik sehingga kemampuan manusia dalam belajar juga mempunyai kapasitas yang berbeda-beda. Oleh karena itu pengertian belajar secara umum merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan dan pengalaman-pengalaman.

## **2. Definisi Hasil Belajar**

Proses belajar didahului dengan adanya perubahan, dengan kata lain tidak ada tujuan pengajaran yang dicapai sebelum siswa menjadi berbeda dalam beberapa hal antara sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran (Agus Suprijono, 2011:

5). Proses belajar mengajar di kelompok mempunyai tujuan yang bersifat transaksional, artinya diketahui secara jelas oleh guru dan siswa. Tujuan tercapai jika siswa memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan di dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap sasaran belajar pada topik bahasan yang dipelajari, kemudian diukur dengan berdasarkan jumlah skor jawaban benar pada soal yang disusun sesuai dengan sasaran belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya ( Nana Sudjana, 2009: 22).

Menurut Bloom dalam (Nana Sudjana, 2009: 22-32) mengkalsifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah. Ketiga ranah tersebut adalah:

- a. Ranah kognitif adalah ranah yang membahas tentang intelektual siswa sehingga ranah ini mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif adalah ranah yang membahas tentang sikap, nilai-nilai dan apresiasi siswa. Ranah afektif mencakup tentang sikap penerimaan, merespon, menghargai, mengorganisasi, dan karakterisasi nilai.
- c. Ranah psikomotorik adalah suatu ranah yang mencakup keterampilan siswa. Ranah psikomotorik adalah ranah yang mencakup persepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, menyesuaikan, dan menciptakan.

Beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami atau mengikuti aktivitas

atau kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar sebagian besar peranan guru menentukan hasil belajar siswa dengan kata lain kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan dalam belajar. Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil aspek kognitif karena hanya melihat pengaruh kognitif saja tanpa melihat pengaruh, selain itu karena sudah pasti jika menggunakan model Cooperative Learning otomatis aktifitas dan kegiatan anak (psikomotor) mengalami perubahan.

### **3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Dalam proses belajar pasti ada faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar. Ada dua faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu yang berasal dari dalam diri terdiri dari kesehatan, inteligensi dan bakat, minat dan motivasi, cara belajar, sedangkan faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri terdiri dari keluarga, sekolah, masyarakat lingkungan sekitar (M.Dalyono, 2009: 55-60).

Sejalan dengan M. Dalyono faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup keadaan jasmani dan kecerdasan, motivasi, minat, sikap serta bakat yang ada pada diri siswa. Faktor eksternal mencakup insturmental, materi pelajaran dan lingkungan sekitar yang mendukung, seperti lingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarga (Baharuddin dan Esa. N. Wahyuni, 2010: 19).

Sejalan dengan pendapat Baharuddin dan Esa. N. Wahyuni, menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datang dari dalam diri individu itu sendiri yang meliputi faktor jasmani, psikologis dan kelelahan. Faktor jasmani meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan rohani. Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar individu meliputi faktor sosial dan faktor non sosial. Faktor sosial adalah segala sesuatu yang berada di luar individu berupa manusia yang diantaranya adalah pengaruh teman, pengaruh guru, pengaruh orang tua dan pergaulan darinya. Faktor non sosial adalah segala sesuatu yang berada diluar individu berupa selain manusia, juga sarana dan prasarana keadaan ekonomi serta keadaan alam (Slameto, 2003: 56).

Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar seseorang dipengaruhi oleh dua faktor. Faktor tersebut adalah faktor *intern* dan faktor *eksteren*, dimana faktor intern adalah faktor yang ada pada diri seseorang dan faktor eksteren adalah faktor yang ada akibat pengaruh orang lain. Kedua faktor ini sangat berperan dalam suatu proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan bahwa pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila siswa mengikuti pelajaran dengan minat, motivasi yang tinggi. Kemampuan siswa ini juga harus didukung dari faktor luar, seperti lingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarga. Oleh karena itu, kedua faktor ini saling berhubungan, saling melengkapi, dan saling berkaitan satu sama lain.

## **E. Kajian Hakikat IPS**

### **1. Pengertian IPS**

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan padanan dari studies dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat. Istilah IPS digunakan Amerika Serikat pada tahun 1913, mengabdopsi nama lembaga *social studies* yang mengembangkan kurikulum di Amerika Serikat Marsh dan Martorella dalam (Etin Solihatin dan Raharjo, 2009: 14). Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaanya bagi siswa dan kehidupanya (Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh, 1998: 1). Pendapat lain, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD, SMP, IPS mengakaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Sa'dun Akbar, 2010: 77).

Dari pemaparan definisi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan terjemahan dari *sosial studies*, yang diartikan sebagai penilaian tentang masyarakat. Belajar tentang IPS berarti belajar tentang bagaimana seseorang memahami dirinya berhubungan dengan alam maupun dengan manusia lain. Pada dasarnya manusia tidak dapat hidup sendiri dan selalu memerlukan bantuan dengan orang lain. Oleh karena itu, manusia dituntut mampu melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu pembelajaran tentang kehidupan sosial manusia. Hakikat dari

pengertian IPS selalu mengalami perubahan. Perubahan dilakukan berdasarkan kurikulum yang ada dan yang sedang digunakan.

Dengan pembelajaran IPS ini, siswa dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan berbagai tantangan hidup yang ada. Ilmu Pengetahuan Sosial memusatkan perhatian pada hubungan antara manusia dan pemahaman sosial. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa IPS mendorong kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial.

## **2. Tujuan IPS**

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi ( etin solihatin dan Raharjo, 2009: 15).

Menurut Sa'dun Akbar dkk (2010: 78) mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Siswa dapat 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, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran yang dapat memperluas wawasan siswa tentang informasi dan pengetahuan dunia luar yang akan terus berkembang dan berubah. Mata pelajaran ini tetap memiliki nilai penting sebagai bekal anak untuk menghadapi perkembangan kehidupan sosial di sekitar siswa. Pelajaran IPS, anak diharapkan dapat mengetahui seputar dunia sosial kemasyarakatan yang akan selalu diperlukan nantinya. Bahan belajar dalam pengajaran IPS cukup beragam. Banyak bahan ataupun materi yang dapat menarik dan memberikan tantangan kepada siswa Sekolah Dasar. Melalui pengajaran IPS mereka dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya (Djojo Suradisastra, 1991: 4).

Berdasarkan uraian di atas pada dasarnya tujuan dari IPS adalah mendidik dan memberi bekal kemampuan kepada siswa untuk mengembangkan dirinya sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan yang dimilikinya. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang melatih siswa untuk menjadi siswa yang menghargai, menjaga dan menjunjung tinggi nilai-nilai dalam kehidupan masyarakat. ini dapat dilatih sejak siswa duduk dibangku Sekolah Dasar dengan memberikan pembelajaran yang bervariasi seperti dengan kelompok-kelompok dalam proses belajar di kelompok. Penerapan teknik *Make a Macht* diharapkan dapat menumbuhkan toleransi, kerja sama dan tanggung jawab siswa dalam mengikuti pembelajaran.

### **3. Ruang lingkup IPS**

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 (Sa'dun Akbar dkk, 2010: 78).

Ruang lingkup materi pelajaran dalam penelitian ini adalah materi IPS kelas IV. Senada dengan pendapat di atas kurikulum 1968 mengungangkapkan ruang lingkup materi IPS SD kelas IV terpadu dengan pelajaran Ilmu Bumi, sejarah dan pengetahuan Kewarganegaraan yaitu mempelajari seluruh tanah air, tokoh-tokoh proklamasi serta pemerintahan daerah Djojo Suradisastra (1991: 10-11).

Ruang lingkup mata pelajaran IPS secara umum meliputi

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraaa

Pada jenjang Sekolah Dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan agar menjadi warga negara Indonesia yang demokrsatis, bertanggungjawab dan cinta damai terhadap warga seluruh penjuru dunia (E.Mulyasa, 2006: 126).

Definisi di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS di Sekolah Dasar hanya menyangkup materi sosial, geografi yang terpisah. Siswa belajar tentang sosial diharapkan agar siswa mampu berinteraksi dengan orang lain. Disamping itu materi tentang sosial juga membahas tentang sejarah negara. Oleh karena itu, materi tentang sosial harus dipelajari oleh siswa.

Sejalan dengan materi sosial, materi geografi juga dibutuhkan oleh siswa untuk mengetahui kondisi alam dan letak geografis negaranya maupun negara tetangga. Letak Indonesia berada pada garis khatulistiwa dan alam Indonesia beragam maka perlu dipelajari dengan baik. oleh karena itu, pembelajaran IPS suatu materi pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa. Materi IPS yang dipelajari siswa kelas IV SD berdasarkan KTSP (Tim penyusun KTSP, 2008: 44-45) antara lain: 1) membaca dan menggambar peta lingkungan setempat, 2) keragaman sosial dan budaya berdasarkan kenampakan alam, 3) persebaran sumber daya alam dilingkungan setempat, 4) menghargai keragaman suku bangsa dan budaya, 5) menghargai peninggalan sejarah, 6) semangat kepahlawanan dan cinta tanah air, 7) kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam, 8) koperasi dan kesejahteraan rakyat, 9) teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi, 10) masalah-masalah sosial di lingkungan setempat.

Penelitian ini mengambil materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Standar kompetensi, mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi. Kompetensi

dasar, mengenal perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakanya.

#### **4. Hasil Belajar IPS**

Hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan” (Agus Suprijono, 2009: 5). Winkel juga menyatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya” winkel dalam (Purwanto, 2010: 45). Hasil belajar menurut Bloom mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yaitu sebagai berikut.

- a. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).
- b. Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).
- c. Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*.

Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, atau psikomotor tergantung dari tujuan pengajaran yang dilakukan. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, hasil belajar lebih banyak diartikan sebagai

perubahan dalam kemampuan kognitif yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan penjelasan hasil belajar di atas, maka hasil belajar IPS dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai siswa setelah siswa mengalami proses belajar mengajar dalam mata pelajaran IPS. Hasil belajar IPS yang diamati dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa.

### **5. Tinjauan IPS dengan Teknik *Make a Match***

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD, SMP, IPS mengakaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Sa'dun Akbar, 2010: 77). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Trianto, 2010: 171). Para ahli ilmu-ilmu sosial berpendapat bahwa sifat-sifat kemanusiaan itu perlu dipelajari (Perry dan Seidler, dalam Djojo Suradisastra, 1991: 6). Proses belajar terhadap sifat-sifat tersebut sejak masa kanak-kanak dan berlangsung dalam interaksi akrab antara anak dengan orang-orang dewasa disekitarnya berada.

Dengan pembelajaran IPS ini, siswa dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan berbagai tantangan hidup yang ada. Ilmu Pengetahuan Sosial memusatkan perhatian pada hubungan antara manusia dan pemahaman sosial. sehingga dapat disimpulkan bahwa IPS mendorong kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dapat diajarkan melalui beberapa model pembelajaran, model pembelajaran yang di pandang sangat cocok untuk pembelajaran IPS diantaranya adalah model-model rumpun sosial antara lain: investigasi kelompok, bermain peran, *juris prudensial inquire*, kooperatif, IPS terpadu, *social science inquire*, dan model pembelajaran yang dibangun berdasarkan pendekatan komperhensif untuk pendidikan nilai dan karakter (Sa'dun Akbar dkk, 2010: 186).

Kooperatif terdiri dari beberapa teknik salah satunya adalah teknik *Make a Match*. Salah satu teknik yang digunakan untuk mengajarkan IPS adalah *Make a Match*. Dalam hal ini *Make a Match* sesuai diterapkan pada siswa Sekolah Dasar karena konsep-konsep pembelajaran IPS yang cenderung abstrak dapat divisualisasikan agar menjadi konkret. Melalui penerapan model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* guru dapat melibatkan siswa dalam materi pembelajaran. Hal ini terjadi karena *Make a Match* merupakan model pembelajaran *Cooperative Learning* yang membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan proses pembelajarannya siswa seperti sedang bermain, jadi siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu *Make a Match* dapat menjadi sarana yang memungkinkan guru mengorganisir materi, memvisualisasikan dan menghubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa.

## **F. Tinjauan tentang Karakteristik Anak SD**

Usia Sekolah Dasar sering pula disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Siswa Sekolah Dasar merupakan siswa yang berada pada masa peralihan dari taman kanak-kanak menuju remaja awal. Siswa Sekolah Dasar umumnya berusia 7-13 tahun. Pendidikan karakter adalah suatu ukiran yang kuat dan melekat diatas benda yang diukir (Abdullah Munir, 2010: 3).

Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik anak Sekolah Dasar merupakan ciri-ciri yang ada pada diri peserta didik. Pada hakikatnya karakteristik siswa melekat pada dirinya dan tidak mudah hilang pada dirinya. Oleh karena itu setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Sebagai seorang guru harus mengetahui karakteristik setiap anak didiknya agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Karakteristik peserta didik dapat dilihat dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ciri-ciri ini akan terlihat antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain.

Dalam proses belajar mengajar, guru perlu mengenal dan memahami karakteristik siswa sesuai tingkat perkembangannya. Hal tersebut dilakukan agar guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran. Tingkat-tingkat perkembangan kognitif siswa menurut piaget dapat dibedakan menjadi 4 tahap yaitu sebagai berikut.

1) *Sensorimotor* (0-2 tahun)

Pada tahap ini anak mempelajari seperti apa benda-benda melalui alat inderanya seperti dengan meraba, mencium, dan mengecap. Apabila benda-benda itu tidak tampak, maka akan dianggap tidak ada.

2) *Praoperasional* (2-7 tahun)

Anak mulai dapat memikirkan satu benda pada satu waktu, mulai menguasai lambang-lambang. Akan tetapi penalaran masih sangat dipengaruhi *persepsi* dan masih *egosentrис*.

3) *Operasi konkret* (7-11 tahun)

Mampu memikirkan lebih dari satu benda pada saat bersamaan dan mampu berfikir logis, tetapi belum bisa berfikir abstrak

4) *Operasi formal* (11 tahun ke atas)

Pada tahap ini anak telah mampu berfikir abstrak, serta telah bertambah kemampuannya untuk berfikir secara proporsional dan membentuk hipotesis Piaget dalam (Djodjo Suradisastra, 1991: 66).

Untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV berada pada tahap operasi konkret dengan ciri-ciri seperti yang diungkapkan Piaget (M. Dalyono 2009: 97) sebagai berikut.

- 1) Kritis dan realistik.
- 2) Banyak ingin tahu dan suka belajar.
- 3) Memperhatikan hal-hal yang praktis dan konkret dalam kehidupan sehari-hari.

- 4) Mulai timbul minat terhadap bidang-bidang pelajaran tertentu.
- 5) Umur 11 tahun anak suka minta bantuan kepada orang yang lebih dewasa untuk menyelesaikan tugas-tugas belajarnya.
- 6) Mendambakan angka-angka raport yang tinggi tanpa memikirkan tingkat prestasi belajarnya.
- 7) Suka berkelompok dan memilih teman yang sebaya dalam bermain dan belajar.

Siswa kelompok IV SD N 1 Limbasari termasuk dalam tahap operasi konkret karena berada pada rentang usia 7-11 tahun. Dengan demikian siswa kelompok IV SD N Limbasari juga mempunyai karakteristik seperti di atas. Siswa sudah dapat berfikir secara kritis dan selalu ingin tahu, serta dapat bekerja secara berkelompok, sehingga siswa dinilai sudah bisa menerima pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* yang diterapkan dalam pelajaran IPS.

#### **G. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian Somantri Tisep Dali (2011) tentang UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* mengemukakan bahwa teknik *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelompok V, hal ini dapat dibuktikan pada hasil belajar siswa yang meningkat. Pada siklus satu mengalami peningkatan nilai rata-rata 9,4 angka yaitu dari nilai rata-rata 55 sebelum penerapan model pembelajaran *Make a Match* menjadi 64,4. Pada

siklus II terjadi hasil belajar siswa mencapai rata-rata 80,88, dan ketuntasan belajar mencapai 76%.

2. Penelitian Nurhasanah Rina (2011) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu, Budha dan Islam di Indonesia dalam Pembelajaran IPS melalui Model *Cooperative Learning* Teknik *Make a Match*. Penerapan model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelompok dan ketuntasan belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata kelompok meningkat menjadi 69,2 dengan ketuntasan belajar 65% (21 dari 32 siswa mencapai KKM), sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelompok lebih meningkat menjadi 76,9 dengan ketuntasan belajar sebesar 84% ( 27 dari 32 siswa mencapai KKM).
3. Penelitian Riswati (2011) PEMBELAJARAN *COOPERATIF LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI DI INDONESIA. Mengemukakan bahwa hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian tindakan kelompok yang telah dilaksanakan, pada siklus 1 nilai rata-rata kelompok siswa meningkat menjadi 65,7 dengan ketuntasan belajar mencapai 68% (23 dari 34 siswa mencapai KKM). Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelompok lebih meningkat menjadi 78,8 dengan ketuntasan belajar sebesar 88% (29 dari 34 siswa mencapai KKM).

## H. Kerangka Pikir

Pembelajaran IPS di kelas IV SD melibatkan guru dan siswa dalam praktiknya. Keberhasilan pembelajaran IPS dipengaruhi oleh proses belajar mengajar di kelas, artinya sangat dipengaruhi oleh aktivitas guru dan siswa di dalam kelas. Dalam proses belajar mengajar guru dan siswa memiliki peran yang sangat penting. Guru berperan sebagai fasilitator memiliki tanggung jawab untuk menyiapkan diri dalam proses belajar mengajar dan memberi penjelasan serta membimbing siswa dengan teknik yang sudah dipersiapkan. Sedangkan siswa sebagai peserta didik juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Siswa diwajibkan menyimak penjelasan dari guru dan mengamati teknik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Hal tersebut dilakukan agar siswa memahami materi yang disampaikan guru.

Pada hakikatnya hasil belajar IPS di kelas IV SD N Limbasari kurang sesuai dengan harapan, sikap dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Hal ini dikarenakan beberapa alasan, antara lain mata pelajaran IPS sangat membosankan karena guru dalam mengajar masih menggunakan cara konvensional. Timbulnya motivasi siswa dalam pembelajaran menimbulkan siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran.

Rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pemaparan ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *Make a Match* dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran, maka perlu

adanya model-model pembelajaran yang dipandang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah model Cooperative Learning. Belajar secara berkelompok atau dalam bentuk kelompok pada hakikatnya adalah belajar kooperatif.

Model belajar *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang 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. Stahl dalam Etin Solahudin dan Raharjo (2009: 5) menyatakan bahwa model pembelajaran *cooperatif learning* menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerjasama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar.

Model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Teknik ini mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka. Dengan menerapkan model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* ini, siswa dapat saling bertukar informasi atau pengetahuan yang mereka miliki sehingga dapat tercapai hasil pembelajaran yang optimal. Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok akan memberikan motivasi kepada individu untuk berkompetisi sehingga akan memberikan hasil belajar yang diinginkan. Hasil belajar merupakan

realisasi tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung pada tujuan pendidikannya.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan di atas, bahwa jika dalam pembelajaran IPS dilakukan dengan menggunakan model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* maka diduga akan berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Dengan demikian peneliti memilih melakukan penelitian mengenai penerapan model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* terhadap hasil belajar IPS.

## **I. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir seperti yang disebutkan di atas maka dapat diajukan rumusan hipotesis untuk penelitian yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Limbasari.