

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Mills (Agus Suprijono, 2009:45) model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa (Isjoni, 2009:14). Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends (Agus Suprijono, 2009:46), model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme (Isjoni, 2009:14). Pembelajaran kooperatif

merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Pembelajaran kooperatif menurut Etin Solihatin (2007: 4) adalah suatu perilaku bersama dalam membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja dipengaruhi oleh setiap anggota kelompok.

Menurut Roger, dkk (Miftahul Huda, 2011:29) pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggotanya yang lain. Dalam pembelajaran kooperatif ini mempunyai tujuan tidak hanya meningkatkan kegiatan proses pembelajaran melalui kerja kelompok tetapi juga meningkatkan aktivitas sosial.

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Agus Suprijono, 2009:54). Berdasarkan hal itu pembelajaran kooperatif secara umum dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah.

Menurut Sunal dan Haas (Isjoni & Mohd. Arif Ismail, 2008) bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan atau serangkaian strategi yang khas dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Definisi lain menurut Parker (Miftahul Huda, 2011: 29) kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Siswa harus aktif dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran kooperatif akan berhasil dengan tercapainya tujuan. Siswa dapat belajar dengan senang dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan berbagai pendapat tentang definisi pembelajaran kooperatif, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberikan dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong menolong mengatasi tugas yang dihadapi.

a. Unsur Pembelajaran Kooperatif

Roger dan David Johnson (Anita Lie, 2005:31) berpendapat bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur gotong royong harus diterapkan, sebagai berikut:

1) Saling ketergantungan positif

Perasaan antar kelompok siswa untuk membantu setiap orang dalam kelompok. Kegagalan dan keberhasilan kelompok merupakan tanggung jawab setiap anggota kelompok oleh karena itu sesama anggota kelompok harus merasa terikat dan saling tergantung positif. Cara untuk

membangun saling ketergantungan positif yaitu dengan memberi tugas kepada siswa yang saling mendukung dan saling berhubungan, saling melengkapi, dan saling terkait dengan siswa lain dalam kelompok (Agus Suprijono, 2009:59).

2) Tanggung jawab perseorangan

Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran karena keberhasilan belajar kelompok ditentukan dari seberapa besar sumbangan hasil belajar secara perseorangan. Agus Suprijono (2009:59) menyatakan, tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama.

3) Tatap muka

Interaksi yang terjadi melalui diskusi akan memberikan keuntungan bagi semua anggota kelompok karena memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing anggota kelompok. Pertemuan langsung semua anggota kelompok dan melakukan kegiatan bersama dapat meningkatkan kerja sama antar anggota kelompok.

4) Komunikasi antar anggota

Keterampilan berkomunikasi antar anggota kelompok sangat penting karena dalam setiap tatap muka terjadi diskusi dalam kelompok. Tanpa adanya keterampilan berkomunikasi tujuan pembelajaran dalam kelompok tidak akan tercapai. Keterampilan komunikasi antar kelompok

dapat digunakan untuk saling memotivasi dalam memperoleh keberhasilan bersama.

5) Evaluasi proses kelompok

Keberhasilan belajar dalam kelompok ditentukan oleh proses kerja kelompok. Untuk mengetahui keberhasilan proses kerja kelompok dilakukan melalui evaluasi proses kelompok. Melalui proses kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok (Agus Suprijono, 2009:61). Hal itu dapat digunakan untuk mengetahui anggota kelompok yang sangat membantu dan anggota yang tidak membantu dalam mencapai tujuan kelompok.

Thompson, et al (Isjoni, 2009:17) mengemukakan, pembelajaran kooperatif turut menambahkan unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran. Unsur-unsur dasar dalam pembelajarn kooperatif menurut Lungdren (Isjoni, 2009:16-17) sebagai berikut:

- 1) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
- 2) Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain itu tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- 3) Para siswa harus berpandangan bahwa mereka memiliki tujuan yang sama.
- 4) Para siswa membagi tugas dan berbagai tanggung jawab diantara para anggota kelompok.
- 5) Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- 6) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- 7) Setiap siswa akan dimintai mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Berdasarkan berbagai pendapat tentang unsur-unsur pembelajaran kooperatif, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif menambahkan unsur-

unsur interaksi sosial pada pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dalam praktiknya harus memuat hubungan sosial untuk mencapai tujuan bersama. Anggota kelompok harus memiliki kemampuan untuk berinteraksi, bekerja sama, dan bertanggung jawab dalam mencapai tujuan yang sama. Setiap siswa mempunyai tanggung jawab secara individu dan kelompok dalam evaluasi atau penghargaan. Melalui pembelajaran kooperatif yang mencakup unsur-unsur sosial, siswa dapat memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.

b. Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif, terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas (Isjoni, 2009), yaitu:

1) Mencari Pasangan (*Make a Match*)

Salah satu keunggulan *Make a Match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. *Make a Match* dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia. Sebelum pembelajaran dimulai guru menyediakan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Siswa mendapatkan satu kartu dan harus mencari kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan guru.

2) Bertukar Pasangan

Prosedur teknik bertukar pasangan diawali dengan siswa mendapat satu pasangan yang ditunjuk guru (Sugiyanto, 2010:50). Guru memberikan tugas dan mengerjakannya dengan pasangannya, setelah selesai setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan yang lain. Kedua pasangan tersebut saling bertukar pasangan. Siswa diberi kesempatan untuk bekerjasama dengan orang lain. Pasangan bisa ditunjuk oleh guru atau berdasarkan Teknik Mencari Pasangan.

3) Berpikir Berpasangan Berempat (*Think Pair Share*)

Menurut Agus Suprijono (2009:91), *Think Pair Share* yaitu seperti namanya *Thinking*, diawali dengan guru mengajukan pertanyaan atau isu terkait dengan pelajaran. Selanjutnya, *Pairing* yaitu guru memberi kesempatan siswa untuk bekerja berpasangan. Hasil diskusi berpasangan dibicarakan dengan pasangan lain, tahap ini disebut *Sharing*. Memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sendiri dan bekerjasama dengan orang lain. Keunggulan model ini adalah memberi partisipasi siswa secara optimal.

4) Berkirim Salam dan Soal

Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih pengetahuan dan keterampilan siswa. Siswa membuat pertanyaan sendiri dan mengerjakan soal yang dibuat oleh temannya. Masing-masing siswa saling mengirimkan salam berupa soal yang telah dibuat sendiri, dan mengerjakan soal yang dibuat oleh teman yang lain.

5) Kepala Bernomor (*Numbered Heads*)

Pembelajaran dengan kepala bernomor diawali dengan *numbering*. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil sesuai dengan jumlah konsep yang akan dipelajari. Tiap-tiap anggota kelompok diberikan nomor sesuai dengan jumlah anggota kelompoknya. Guru memberikan materi untuk didiskusikan dalam kelompok. Guru memberi pertanyaan dengan memanggil nomor yang sama pada semua kelompok dan memberikan kesempatan untuk menjawab. Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan pertimbangan jawaban yang paling tepat.

6) Kepala Bernomor Terstruktur

Teknik kepala bernomor terstruktur prosedurnya hampir sama dengan *Numbered Heads*. Teknik ini dalam pelaksanaannya lebih terstruktur. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil sesuai dengan jumlah konsep yang akan dipelajari. Tiap-tiap anggota kelompok diberikan nomor sesuai dengan jumlah anggota kelompoknya. Guru memberikan materi untuk didiskusikan dalam kelompok. Siswa bisa belajar melaksanakan tanggungjawab pribadinya dan saling keterkaitan dengan teman-teman kelompok.

7) Dua Tinggal Dua Tamu (Two Stay Two Stray)

Pembelajaran dengan metode ini diawali dengan pembagian kelompok dan pemberian tugas atau permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi selesai, dua anggota kelompok sebagai duta meninggalkan kelompok dan bertamu kepada kelompok lain. Dua anggota yang tidak bertugas sebagai duta, mempunyai kewajiban menerima tamu dari kelompok lain. Selesai menyelesaikan tugas, semua kembali ke kelompoknya masing-masing dan membahas hasil kerja yang telah dilakukan. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membagikan hasil informasi dengan kelompok lain.

8) Keliling Kelompok

Teknik keliling kelompok diawali dengan membagi kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil. Guru memberikan permasalahan untuk didiskusikan masing-masing kelompok. Selesai berdiskusi kelompok-kelompok saling berkunjung ke kelompok lain untuk melihat pekerjaan kelompok yang lain. Masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dan mendengarkan pengalaman anggota lain.

9) Kancing Gemerincing

Model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing merupakan teknik dimana siswa yang mendapatkan *chips* atau koin berfungsi sebagai tiket untuk berbagi informasi pada diskusi. Masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota lain.

10) Keliling Kelas

Model pembelajaran kooperatif keliling kelas diawali dengan kerja siswa dalam kelompok. Selesai berdiskusi, masing-masing kelompok memamerkan hasil kerja kelompok masing-masing, kemudian semua anggota kelompok lain berkeliling untuk melihat hasil kerja dari semua kelompok yang telah dipamerkan. Teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memamerkan hasil kerja dan melihat hasil kerja orang lain.

11) Lingkaran Kecil Lingkaran Besar (*Inside Outside Circle*)

Pembelajaran dengan *Inside Outside Circle* diawali dengan pembentukan kelompok. Kelas dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok lingkaran besar (luar) dan lingkaran kecil (dalam). Atur kedua kelompok lingkaran sehingga saling berhadapan. Guru memberikan tugas untuk didiskusikan berpasangan. Selesai berdiskusi, kelompok bergerak berlawanan arah. Setiap pergerakan itu akan membentuk pasangan-pasangan baru dan saling memberi informasi hasil diskusi. Teknik *Inside Outside Circle* memberikan kesempatan kepada siswa agar saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan.

12) Tari Bambu (*Bamboo Dancing*)

Pembelajaran diawali dengan pengenalan topik oleh guru dan membagi kelas menjadi dua kelompok besar. Atur dua kelompok dalam posisi berdiri sejajar. Dengan demikian siswa akan berhadapan berpasangan. Guru memberikan tugas untuk didiskusikan berpasangan. Selesai diskusi, atur kembali siswa berjajar berhadapan dan bergeser searah jarum jam. Pergeseran akan berhenti ketika tiap-tiap siswa kembali ke pasangan awal. Model ini merupakan modifikasi dari Lingkaran Kecil Lingkaran Besar, karena keterbatasan ruang kelas.

13) Jigsaw

Pembelajaran dengan jigsaw diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh guru (Agus Suprijono, 2009:89). Selanjutnya guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok lebih kecil sesuai dengan jumlah konsep yang ada pada topik. Dalam pembelajaran jigsaw terdapat kelompok ahli yang nantinya akan berkumpul dengan ahli dari kelompok lain dan berdiskusi. Model ini guru memperhatikan skema atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skema ini agar pembelajaran lebih bermakna.

14) Bercerita Berpasangan (*Paired Storytelling*)

Model ini dikembangkan sebagai pendekatan interaktif antara siswa, pengajar, dan bahan pengajaran. Dalam kegiatan ini siswa dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir berimajinasi sehingga siswa terdorong untuk belajar.

Selain Isjoni (2009), Miftahul Huda (2011) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif mempunyai 14 teknik yang jelas prosedur-prosedurnya. Teknik-teknik pembelajaran kooperatif menurut Isjoni dan Miftahul Huda macamnya sama,

yaitu berjumlah 14 dan salah satunya adalah *Make a Math*. Peneliti dalam penelitian ini mengambil teknik pembelajaran kooperatif Mencari Pasangan (*Make a Match*) untuk mengetahui pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal itu, karena *Make a Match* dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat digunakan pada semua tingkatan usia.

B. Teknik *Make a Match*

1. Pengertian *Make a Match*

Make a Match merupakan teknik belajar mengajar mencari pasangan yang dikembangkan oleh Lorna Curran (Anita Lie, 2005:55). Siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan (Miftahul Huda, 2011: 135). Menurut Agus Suprijono (2009:94), hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make a Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Jika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok. Berikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.

a. Langkah-langkah *Make a Match*

Langkah-langkah *Make a Match* (Anita Lie, 2005:55) adalah:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang memungkinkan cocok untuk sesi *review*.
- 2) Guru membagikan kartu kepada semua siswa. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan LIMA akan berpasangan dengan pemegang kartu PERU. Atau pemegang kartu yang berisi nama KOFI ANNAN akan berpasangan dengan pemegang kartu SEKRETARIS JENDRAL PBB.
- 4) Siswa juga bisa bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok. Misalnya, pemegang kartu 3+9 akan membentuk kelompok dengan pemegang kartu 3x4 dan 6x2.
- 5) Setiap pasangan siswa mendiskusikan menyelesaikan tugas secara bersama-sama (Sugiyanto, 2010:50).
- 6) Guru memberikan poin kepada siswa yang menemukan pasangannya sebelum batas waktu habis.
- 7) Presentasi hasil kelompok atau kuis. Proses terakhir siswa membacakan soal dan jawaban kepada teman-teman yang lain. Siswa yang lain bersama guru membari koreksi benar atau salah. Yang salah akan diberi hukuman sesuai kesepakatan (Menurut Agus Suprijono, 2009:95).
- 8) Pemberian *reaword* atau penghargaan kepada pasangan yang mendapat poin paling banyak.

b. Manfaat *Make a Match*

Salah satu keunggulan *Make a Match* menurut Anita Lie (2005:55) adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

C. Motivasi Belajar IPS

1. Pengertian Motivasi Belajar

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya (Sardiman, 2011:20). Belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik. Menurut Ngalim Purwanto (1990:85), belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.

Sugihartono, dkk (2007:74), menyatakan belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Tujuan belajar secara umum menurut Sardiman (2011) adalah untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap. Proses belajar dipengaruhi oleh keinginan untuk melakukan belajar yang disebut motivasi. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi (Hamzah B. Uno: 2006:23).

Ngalim Purwanto (1990:60), lebih memperjelas bahwa motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Di sekolah banyak siswa yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos, dan sebagainya. Hal ini berarti bahwa guru tidak berhasil memberikan motivasi yang tepat untuk mendorong agar siswa belajar dengan segenap tenaga dan pikirannya.

Istilah motivasi berasal dari kata *motif* yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Hamzah B. Uno, 2006:3). Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Menurut Sugihartono, dkk (2007:20), motivasi diartikan sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar (dimiyati & Mudjiono, 2006:80).

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu (Sardiman, 2011:75). Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang.

Menurut Abin Syamsuddin (2005), meskipun para ahli mendefinisikan motivasi dengan cara yang berbeda namun semua mempunyai maksud yang sama, bahwa motivasi itu ialah suatu kekuatan (*power*) atau tenaga (*forces*) atau daya (*energy*). Motivasi adalah suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam

diri individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari.

Motivasi belajar pada mulanya adalah suatu kecenderungan alamiah dalam diri manusia, tetapi kemudian terbentuk sedemikian rupa dan secara berangsur-angsur, tidak hanya sekedar menjadi penyebab atau mediator belajar tetapi sebagai hasil belajar itu sendiri.

Winkel (2004:169), menegaskan motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kehidupan belajar dan memberi arah kepada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Hamzah B. Uno, 2006:23). Berdasarkan berbagai pendapat tentang motivasi belajar, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan untuk melakukan kegiatan belajar demi mencapai tujuan pembelajaran.

2. Sifat Motivasi Belajar

Motivasi seseorang dapat bersumber dari dalam diri sendiri, yang dikenal dengan motivasi internal dan dari luar seseorang yang dikenal sebagai motivasi eksternal (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:90).

Hamzah B. Uno (2006:7), menyatakan motivasi yang terkait dengan dengan pemaknaan dan peranan kognisi lebih merupakan motivasi intrinsik, yaitu

motivasi yang muncul dari dalam, seperti minat atau keinginan, sehingga seseorang tidak lagi termotivasi oleh bentuk-bentuk insentif atau hukuman. Motivasi ekstrinsik ialah motivasi yang disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman, motivasi yang terbentuk oleh faktor-faktor eksternal berupa ganjaran atau hukuman. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada di luar perbuatan yang dilakukan (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:91).

3. Fungsi Motivasi

Motivasi bertujuan untuk menggerakkan seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai tujuan (Ngalim Purwanto, 1990:73). Tujuan motivasi bagi seorang guru, ialah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauan belajar sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan kurikulum.

Motivasi mempengaruhi adanya kegiatan. Menurut Sardiman (2011:85) ada tiga fungsi motivasi:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang akan dicapai. Motivasi dapat memberikan arah kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan yang sudah dirumuskan.
- c. Menyeleksi perbuatan, motivasi menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat.

4. Peran Motivasi dalam Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran menurut Hamzah B. Uno (2006:27), antara lain:

- a. Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar.

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila siswa yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan. Dengan motivasi siswa dapat menentukan hal-hal yang ada di lingkungan yang dapat memperkuat belajar untuk menyelesaikan masalah.

- b. Memperjelas tujuan yang hendak dicapai.

Siswa akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sudah dapat diketahui manfaatnya bagi siswa.

- c. Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar

- d. Menentukan ketekunan belajar.

Seorang siswa yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun dengan harapan mendapat hasil yang baik. Dalam hal itu, terlihat bahwa motivasi belajar membuat seseorang tekun belajar.

5. Indikator dan Ciri-ciri Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2006:23), indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang

menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik. Siswa yang memiliki motivasi belajar kuat karena adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil. Keberhasilan tersebut dapat dicapai dengan dorongan dan kebutuhan dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif.

Ciri-ciri motivasi pada diri seseorang menurut Sardiman (2011:83), sebagai berikut: (a) tekun menghadapi tugas. Seseorang dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum selesai; (b) ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa); (c) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah; (d) lebih senang belajar mandiri; (e) cepat merasa bosan dengan tugas-tugas yang rutin (berulang-ulang); (f) dapat mempertahankan pendapat yang sudah diyakini; (g) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini; (h) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Seseorang yang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang itu memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri tersebut sangat penting dalam kegiatan proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar akan berhasil baik, kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri. Siswa yang belajar dengan baik tidak akan berada pada sesuatu yang rutinitas dan mekanis. Siswa harus mempertahankan pendapat yang sudah yakin. Siswa harus peka terhadap permasalahan sosial dan pemecahan masalahnya.

Berdasarkan indikator dan ciri-ciri motivasi yang sudah dijelaskan di atas, dapat diambil beberapa indikator motivasi sebagai berikut: (a) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; (b) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (c)

mampu bekerja mandiri dalam belajar; (d) tekun dalam menghadapi tugas; (e) ulet dalam menghadapi kesulitan; (f) adanya penghargaan dalam belajar; (g) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah; (h) senang mencari dan memecahkan soal masalah.

6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Konsep Dasar IPS

Konsep dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (Fakih Samlawi & Bunyamin Maftuh, 1998: 1) terdiri dari konsep-konsep sosial sebagai berikut: (1) Konsep dasar ilmu sejarah meliputi pemahaman peristiwa-peristiwa masa lalu dan bagaimana peristiwa itu dihubungkan dengan masa kini dan masa akan datang; (2) Konsep dasar geografi meliputi hubungan interaksi antara orang-orang, ruang atau tempat, dan jarak. Kesamaan dan perbedaan permukaan bumi dan asal usul tempat; (3) Konsep dasar ekonomi meliputi kebutuhan manusia dan sumber daya alam, kelangkaan, spesialisasi, saling ketergantungan, pasar, dan kebijakan umum; (4) Konsep dasar ilmu politik meliputi system politik, ide dan doktrin pemerintahan. Konsep yang lain adalah sosialisasi politik, kewenangan, kekuasaan, perilaku politik, dan kebijaksanaan umum; (5) Konsep dasar sosiologi mencakup kelompok dan lembaga, hubungan antar kelompok, peran individu dalam kelompok, norma, nilai, sosialisasi, dan masyarakat; (6) Konsep dasar antropologi terdiri dari persamaan dan perbedaan karakteristik fisik dan budaya manusia. Hubungan aspek-aspek budaya yang meliputi kebudayaan, adat istiadat, etika, ras, tradisi, hukum, dan keyakinan.

b. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis dan kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya (Fakih Samlawi & Bunyamin Maftuh, 1998:1). Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar.

Djodjo Suradisastra, dkk (1991:4), lebih menegaskan bahwa pada dasarnya IPS merupakan kajian tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Kajian pokok IPS adalah hubungan antar manusia. Latar telaahnya adalah kehidupan nyata manusia. Apa yang dikaji dalam IPS menurut Barth dan Shermis (Djodjo Suradisastra, dkk, 2001:4) adalah pengetahuan, pengolahan informasi, telaah nilai dan keyakinan, peran serta dalam kehidupan.

Ciri khas IPS (Sapriya, 2009:7) adalah bersifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi siswa sehingga pengorganisasian materi atau bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan siswa. IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan (Sapriya, 2009:20).

Melalui mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan

humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut. Martorella (Etin Solihatin & Raharjo, 2007:14), mengatakan bahwa pembelajaran Pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” daripada “transfer konsep”.

Berdasarkan berbagai pendapat tentang hakikat pembelajaran IPS dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimiliki.

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta memberi bekal kepada siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Etin Solihatin & Raharjo, 2007:15).

Tujuan pembelajaran IPS mengembangkan siswa menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang memadai untuk berperan dalam kehidupan demokrasi di mana konten mata pelajarannya digali dan diseleksi berdasar sejarah dan ilmu sosial serta dalam banyak hal termasuk humaniora dan sains (Ichas Hamid & Tuti Istianti, 2006:15). Pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi

sehingga menjadikan semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat.

Menurut Fakhri Samlawi dan Bunyamin Maftuh (1998:3), pembelajaran IPS bertujuan untuk:

- 1) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat
- 2) Mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap masalah yang dihadapinya
- 3) Mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya
- 4) Mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Tujuan mata pelajaran IPS SD (Sapriya, 2009:194), sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar berfikir logis dan kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam memecahkan masalah; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Dengan IPS siswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai sosial masyarakat; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan berbagai pendapat tentang tujuan pembelajaran IPS, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran IPS untuk mengembangkan siswa menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang memadai untuk berperan dalam kehidupan sosial. Tujuan yang lain untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS di SD mempunyai tujuan

mengenalkan konsep-konsep sosial dan menumbuhkan keterampilan dalam memecahkan masalah sosial.

d. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD Kelas IV

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lahir dari pakar para pakar pendidikan untuk membekali para siswa supaya mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tidak terduga dan menimbulkan masalah sosial. Dengan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar diharapkan siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab.

Djodjo Suradisastra, dkk (1991:5), berpendapat bahwa sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa Sekolah Dasar belum mampu memahami secara luas dan dalam masalah-masalah sosial secara utuh. Akan tetapi siswa dapat diperkenalkan kepada masalah-masalah tersebut. Melalui pelajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup.

Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih penting adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir siswa yang bersifat holistik (Sapriya, 2009:20). Pelajaran IPS di Sekolah Dasar diberikan mulai kelas I sampai kelas VI. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD. Djodjo Suradisastra, dkk (2001:10), mengatakan siswa kelas IV memperoleh bahan ajar tentang beberapa lingkungan wilayah dan kebudayaan di dunia. Ditegaskan bahwa titik berat terutama tentang kebudayaan dan komunitas tertentu dalam kebudayaan tersebut. Kelas IV sudah

mempelajari seluruh tanah air, termasuk propinsi-propinsi. Tokoh-tokoh proklamasi dan pemerintahan daerah.

Dalam materi kelas IV SD ada dua bab materi yang harus dipelajari siswa, menurut Sujatmoko Adisukarjo (2006) diantaranya, bab satu mempelajari materi mengenai “Peta, Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya, Sumber Daya Alam, Suku Bangsa dan Budaya Indonesia, Berbagai bentuk Peninggalan Sejarah, dan Kepahlawanan dan Patriotisme”. Bab kedua mempelajari materi mengenai “Aktivitas Ekonomi yang berkaitan dengan SDA, Koperasi, Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Teknologi, dan Masalah Sosial”.

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah:

SK : 2. Menenal Sumber Daya Alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

KD : 2.3 Menenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

7. Kaitan Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* terhadap Motivasi Belajar IPS

Sharan (Isjoni, 2009:43), berpendapat bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung dari rekan sebaya. Pembelajaran kooperatif juga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagai informasi, dan meningkatkan motivasi siswa memperbaiki sikap

terhadap sekolah dan belajar mengurangi perilaku yang kurang baik. Begitu juga untuk belajar sangat diperlukan adanya motivasi. *Motivation is an essential condition of learning*. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka pembelajaran yang dilaksanakan makin berhasil (Sardiman, 2011:84).

Memotivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa, karena fungsinya yang mendorong, menggerakkan, dan mengarahkan kegiatan belajar (Oemar Hamalik, 2001). Motivasi belajar siswa dapat tumbuh dalam pembelajaran yang menyenangkan. Model Pembelajaran Kooperatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya adalah *Make a Match*. Siswa dengan *Make a Match* dapat mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan (Miftahul Huda, 2011: 135). *Make a Match* dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memuat konsep dan topik materi yang sangat luas. *Make a Match* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran IPS.

D. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Rita Eka, dkk (2008:104), berpendapat masa kanak-kanak akhir sering disebut sebagai masa usia sekolah atau masa sekolah dasar. Masa ini dialami anak pada usia enam tahun sampai masuk ke masa pubertas dan masa remaja awal pada usia sebelas sampai tigabelas tahun. Pada masa ini anak sudah siap bersekolah dan masuk sekolah dasar. Mulai umur enam tahun ini, seorang anak pertumbuhan badannya relatif seimbang, pertumbuhan fisik yang berlangsung baik berpengaruh

terhadap perkembangan psikis anak (Abu Ahmadi & Munawar Sholeh, 2005:111). Pada masa tersebut anak sudah matang untuk masuk sekolah dasar.

Kriteria kematangan anak untuk masuk sekolah dasar sebagai berikut: (1) Anak harus sudah dapat bekerja sama dalam suatu kelompok bersama anak-anak yang lain. Anak sudah tidak bergantung dengan ibunya dalam kegiatan; (2) anak harus sudah mampu mengamati secara terurai terhadap bagian-bagian dari objek pengamatan; (3) anak harus sudah mampu menyadari pentingnya orang lain, *to take and give*. Di Indonesia kriteria umur yang ditetapkan adalah kurang lebih tujuh tahun, untuk dapat masuk ke sekolah dasar (SD).

Masuk sekolah dasar untuk yang pertama kalinya menjadi hal penting bagi siswa dan memberikan pengalaman baru yang menuntut anak untuk belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah. Pengalaman baru anak sebagai siswa sekolah dasar dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku. Pada masa ini anak sudah semakin luas lingkungan pergaulannya.

Masa kanak-kanak akhir merupakan masa dimana anak sudah siap masuk sekolah dasar. Masa kanak-kanak akhir dibagi menjadi dua fase dalam Rita Eka,dkk (2008: 116), yaitu anak masa kelas rendah sekolah dasar yang berlangsung antara usia enam atau tujuh tahun sampai Sembilan atau sepuluh tahun, biasanya duduk di kelas I, II, III, dan anak masa kelas tinggi sekolah dasar yang berlangsung antara usia sembilan atau sepuluh tahun sampai duabelas atau tigabelas tahun, biasanya duduk di kelas IV, V, VI.

1. Ciri Anak Masa Kelas Rendah Sekolah Dasar

- a. Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah
- b. Suka memuji diri sendiri

- c. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaannya itu dianggap tidak penting
- d. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya
- e. Suka meremehkan orang lain

2. Ciri-ciri Anak Masa Kelas Tinggi Sekolah Dasar

- a. Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari
- b. Ingin tahu, ingin belajar dan realistis
- c. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus

Masa usia sekolah menurut Abu Ahmadi & Munawar Sholeh (2005: 38) disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa ini anak usia 6 atau 7 tahun sudah dapat dikatakan matang untuk masuk sekolah dasar. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelumnya dan sesudahnya. Masa ini dibagi menjadi 2, yaitu masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, dan masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar. Beberapa sifat masa keserasian bersekolah sebagai berikut:

1. Masa Kelas-kelas Rendah Sekolah Dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain adalah seperti berikut.

- a. Adanya korelasi positif tinggi antara keadaan kesehatan, pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah.
- b. Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan tradisional.
- c. Ada kecenderungan memuji sendiri.
- d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain.
- e. Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting.
- f. Pada masa ini, anak menghendaki nilai (angka raport) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

2. Masa Kelas-kelas Tinggi Sekolah Dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini adalah sebagai berikut:

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan praktis.
- b. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor.
- d. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya.

Piaget (Arif Rohman, 2009:124), mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung dalam empat tahap, sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, operasional formal. Anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret merupakan tahap anak berusia tujuh sampai dua belas tahun. Usia tersebut merupakan usia anak SD. Perkembangan anak pada tahap ini, siswa sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang tingkatannya bervariasi.

E. Kerangka Pikir

Pada dasarnya, pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sebagai salah satu pembelajaran yang memiliki cakupan materi yang sangat luas. Seorang guru harus mampu manstruktur materi pelajaran dengan cermat sesuai dengan tujuan pembelajaran agar hasil belajar siswa menjadi baik. Namun pada kenyataannya, guru masih kesulitan dalam menciptakan pembelajaran. Pembelajaran yang direncanakan guru relatif monoton, sehingga menimbulkan rasa bosan pada siswa terhadap pelajaran IPS.

Guru dalam menyampaikan materi IPS yang begitu banyak selalu menggunakan metode ceramah tanpa adanya variasi. Guru menjelaskan dan siswa mendengarkan. Proses pembelajaran hanya berlangsung satu arah, guru bercerita panjang lebar ketika pelajaran IPS dan siswa mendengarkan. Pembelajaran tidak menuntut keaktifan siswa untuk berperan dalam proses pembelajaran. Hal itu, membuat motivasi siswa untuk belajar IPS semakin menurun. Siswa tidak memiliki motivasi belajar IPS terlihat dari persepsi negatif siswa terhadap pembelajaran IPS. Mereka menganggap mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang membosankan, tidak menarik, tidak relevan dengan kehidupan yang sekarang, dan selalu membutuhkan hafalan yang baik.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran IPS. Perbaikan yang penting dilakukan, adalah perbaikan cara mengajar guru mencakup metode dan teknik mengajar. Dengan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan diharapkan dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.

Salah satu cara untuk memperbaiki proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Menurut Sunal dan Haas (Isjoni & Mohd. Arif Ismail, 2008) bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan atau serangkaian strategi yang khas dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Make a Match merupakan metode atau teknik pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Prosedur dalam *Make a Match*, siswa dibagi menjadi dua kelompok yang

masing-masing kelompok akan mendapatkan pertanyaan dan kelompok yang lain mendapatkan jawaban. Dalam waktu yang ditentukan siswa harus menemukan pasangan pertanyaan dengan jawabannya. Dengan *Make a Match* siswa dapat mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Materi IPS yang banyak dapat dipelajari siswa melalui proses mencari pasangan. Suasana yang menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hal-hal tersebut dapat diajukan hipotesis bahwa ada pengaruh *Make a Match* terhadap motivasi belajar siswa. Besar kemungkinan ada peningkatan motivasi belajar IPS dengan *Make a Match* karena siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori di atas maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Pada Pelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrenak Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012.