

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Diskripsi Teori

##### 1. *Cooperative Learning*

###### a. *Pengertian Cooperative Learning*

*Cooperative Learning* mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari dua sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dan kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. (Rusman, 2011: 202).

Lebih lanjut Ethin Solihatin dan Raharjo, (2007: 4-5) menjelaskan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* berangkat dari asumsi mendasar dalam kehidupan masyarakat yaitu “*getting better together*” atau “raihlah yang lebih baik secara bersama-sama. Kemudian Sharon (1990) mengemukakan, siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung dari rekan sebaya.

Stahl, 1994 (dalam Ethin Solihatin dan Raharjo, 2007: 6-9) menyebutkan prinsip-prinsip dasar dalam *Cooperative Learning*, adalah :

- 1) Perumusan tujuan belajar siswa harus jelas, 2) penerimaan menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar, 3) ketergantungan yang sangat positif, 4) interaksi yang bersifat terbuka, 5) tanggung jawab individu, 6) kelompok bersifat heterogen, 7) interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif, 8) tindak lanjut (*follow up*), 9) kepuasan dalam belajar.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas pembelajaran yang menggunakan pola belajar siswa berkelompok untuk menjalin kerjasama dan saling ketergantungan positif sehingga tercapai proses dan hasil belajar yang produktif. Siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong oleh rekan sebaya.

#### **b. Langkah-langkah *Cooperative Learning***

Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang sesuai dengan prinsip *cooperative learning*, maka dibutuhkan suatu langkah untuk mewujudkan hasil pembelajaran yang efektif. Adapun langkah-langkah *cooperative learning* yang dijelaskan oleh Stahl, 1994 dan Slavin, 1983 (dalam Etin solihatin dan Raharjo) sebagai berikut:

- “1) Langkah pertama, yang dilakukan oleh guru adalah merancang program pembelajaran; 2) langkah kedua, dalam aplikasi pembelajaran di kelas guru merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan siswa dalam belajar secara bersama dalam kelompok-kelompok kecil; 3) langkah ketiga, dalam melakukan observasi terhadap kegiatan siswa guru mengarahkan dan membimbing

siswa, baik secara individual maupun kelompok, baik dalam memahami materi maupun mengenai sikap dan perilaku siswa selama kegiatan belajar berlangsung; 4) langkah keempat, guru memberikan kesempatan kepada siswa dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya”.

Dari keempat langkah yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan untuk mewujudkan proses pembelajaran *cooperative learning* secara maksimal, peran guru sangat menentukan terutama dalam menetapkan sebuah target. Menyusun langkah-langkah dalam sebuah sistem pembelajaran disampaikan guru. Setelah itu guru melakukan pengamatan terhadap hasil kerja dari para siswa. Kemudian melakukan pengarahan dan bimbingan baik secara individual maupun kelompok.

Untuk melihat hasil kinerja para siswa, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok yang telah mereka lakukan. Langkah-langkah tersebut harus dijalankan dengan baik, guna mencapai motivasi belajar yang efektif dan memuaskan sesuai dengan yang diharapkan.

### **c. Model-Model *Cooperative Learning***

Dalam proses pembelajaran dengan model *cooperative learning*, guru maupun mengalami beberapa kendala, misalnya dari materi yang meluas, siswa cenderung mendominasi dalam diskusi serta fasilitas tidak memadai. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut maka perlu dirancang sebuah model yang menunjang dan mempermudah proses pembelajaran dengan *cooperative learning*.

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, (Rusman, 2011: 213-222) menjelaskan jenis-jenis model tersebut, adalah sebagai berikut:

“Pertama model *Team-Game Tournament*, dalam model ini siswa dalam kelompok-kelompok untuk saling membantu dalam memahami dalam bentuk permainan. Kedua model *Student Team-Achievement Divisions* merupakan model yang siswa berada dalam kelompok kecil dan menggunakan lembaran kerja untuk menguasai suatu materi pelajaran. Mereka saling membantu satu sama lain melalui tutorial, kuis atau diskusi kelompok. Ketiga model *Jigsaw*, dalam model ini siswa dibagi kelompok-kelompok kecil yang bahan pelajaran dibagi setiap anggota kelompok dan mereka mempelajari materi yang akan menjadi keahliannya. Keempat, model *make a match* merupakan model yang mempunyai keunggulan siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Kelima, model *Group Investigation* merupakan model yang siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menanggapi berbagai macam proyek kelas”.

Dari beberapa jenis model-model pembelajaran yang telah dijelaskan, dapat ditarik benang merah bahwa proses pembelajaran *cooperative learning* lebih mudah disampaikan oleh guru kepada siswa apabila dibagi menjadi beberapa teknik seperti yang telah diuraikan. Guru mempunyai variasi model yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun *cooperative learning* dibagi menjadi beberapa teknik, tapi pada dasarnya keseluruhan dari teknik tersebut menekankan pada proses pembelajaran kerja kelompok.

#### d. Keunggulan dan kelemahan *Cooperative Learning*

Keunggulan yang dijelaskan oleh Isjoni (2010: 23-24), dilihat dari berbagai aspek siswa meliputi:

“1) Memberi kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman yang diperoleh siswa belajar secara bekerjasama dalam merumuskan satu pandangan kelompok; 2) memungkinkan siswa dapat meraih keberhasilan dalam belajar, melatih siswa memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir maupun keterampilan sosial seperti keterampilan mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja sama, rasa setiakawan dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelasnya; 3) memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis; 4) memungkinkan siswa memiliki motivasi yang tinggi, peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagai informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar, mengurangi tingkah laku yang kurang baik serta membantu menghargai pokok pikiran orang lain”.

Selanjutnya Jarolimek dan Parker dalam Isjoni (2010: 24) mengatakan bahwa keunggulan yang diperoleh dari pembelajaran kooperatif adalah :

1) saling ketergantungan positif, 2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, 3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, 4) suasana rileks dan menyenangkan, 5) terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru, 6) memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan”.

Dari uraian tentang keunggulan *cooperative learning* yang disampaikan oleh Isjoni dan Jarolimek, maka dikatakan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* dapat menunjang suatu

pandangan, pengalaman belajar secara bekerja sama dalam suatu kelompok. Selain itu proses perkembangan pengetahuan siswa, kemampuan dan keterampilan dalam berpikir kritis akan terus diasah untuk mewujudkan ketergantungan secara positif.

Adapun kelemahan pembelajaran *cooperative learning* yang dikutip dari Isjoni (2010: 25) meliputi:

“1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu; 2) agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai; 3) selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan; 4) saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif”.

Pembahasan mengenai keunggulan *cooperative learning* yang telah disampaikan, dalam prakteknya mengalami beberapa kendala yang memungkinkan terhambatnya proses belajar mengajar di dalam kelas. Kendala-kendala itu dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalkan kualitas guru, fasilitas dan dari siswanya itu sendiri. Secara rinci dijelaskan keberhasilan belajar kooperatif tampaknya juga dipengaruhi bagaimana ciri-ciri guru yang berhasil atau guru yang efektif.

Pendapat dari para ahli pendidikan tentang bagaimana ciri-ciri guru yang berhasil harus mempunyai rasa cinta dengan belajar dan menguasai sepenuhnya bidang studi yang menjadi beban tugasnya. Pendapat lain mengatakan guru efektif adalah seorang

individu yang dapat memotivasi siswa-siswanya untuk bekerja tidak sekedar mencapai suatu prestasi lebih, namun juga menjadi anggota masyarakat yang pengasih.

## 2. *Make a Match*

Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu menguasai dan memahami model-model dalam mengajar, misalkan *make a match* yang termasuk dalam salah satu teknik *cooperative learning*. Hal ini dikarenakan kondisi siswa, materi pembelajaran, keadaan fasilitas yang menuntut pengaplikasian kreativitas seorang guru. Dalam materi yang berbeda tentu saja penyampaiannya membutuhkan metode yang bervariasi. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai contoh materi ajar yang membutuhkan kerja kelompok atau berpasangan.

Teknik belajar mengajar Mencari Pasangan (*Make a Match*) dikembangkan oleh Lorna Curran. Teknik ini merupakan teknik belajar yang menarik untuk digunakan dalam mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Teknik baru juga bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan bahwa siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan akan bahan ajar yang akan dipelajari.

Adapun Langkah-langkahnya oleh (Anita Lie, 2007: 55-56) sebagai berikut:

“a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi *review* (persiapan

menjelang tes atau ujian; b) setiap siswa mendapat satu buah kartu; c) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya; d) siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok”.

*Make a Match* juga dapat dilakukan dengan variasi yang lain , yaitu sebagai berikut: (<http://www.sriudin.com/2010/08/model-pembelajaran-make-match-lorna.html>)

- a. Dibuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas
- b. Kertas-kertas tersebut dibagi menjadi dua bagian yang sama
- c. Pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan ditulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya. Setiap kertas berisi satu pertanyaan
- d. Pada separuh kertas lain, ditulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat
- e. Semua kertas dikocok, sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban
- f. Masing-masing siswa mendapatkan satu lembar kertas. Guru menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan
- g. Separuh siswa akan mendapatkan soal separuh siswa yang lain akan mendapatkan jawaban
- h. Siswa diminta untuk menemukan pasangan mereka. Siswa yang sudah menemukan pasangannya, diminta untuk duduk berdekatan.
- i. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, setiap pasangan diminta secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan suara keras kepada teman-teman yang lain.



Ada beberapa keunggulan dari model *make a match* yang dikutip dari (<http://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match/>), antara lain:

- a. dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik
- b. karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan
- c. meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari
- d. dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

Dari penjelasan yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran *make a match* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, misalnya dalam mata pelajaran IPS. Teknik *make a match* dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa serta kelancaran dan kekompakan dalam semangat kerja kelompok. Dengan menggunakan langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Membuat potongan kertas berbentuk kartu yang berisi soal maupun jawaban
- b. Seluruh kartu dikocok, sehingga tercampur antara kartu soal dan jawaban
- c. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu, diberikan waktu untuk menemukan pasangan dari kartu tersebut.
- d. Siswa yang berhasil menemukan pasangan dari kartunya sebelum batas waktu ditentukan akan mendapatkan nilai tambahan

- e. Setelah seluruh siswa menemukan pasangan diminta untuk duduk berdekatan dan membacakan hasilnya secara bergantian.

### 3. Motivasi Belajar

Pengertian Motivasi Belajar secara sederhana adalah sesuatu yang menggerakkan orang baik secara fisik atau mental untuk belajar. Sesuai dengan asal katanya yaitu motif yang berarti sesuatu yang memberikan dorongan atau tenaga untuk melakukan sesuatu (Oemar Hamalik, 2008: 146). Lebih lanjut, Agus Suprijono (2011: 162) menjelaskan bahwa dari tiga faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu latar belakang keluarga, kondisi atau konteks sekolah dan motivasi, maka faktor terakhir merupakan faktor yang paling baik. Bahwa ada korelasi signifikan antara motivasi dan belajar

Motivasi memiliki peranan yang penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Motivasi ini memiliki pengaruh yang besar terhadap proses belajar siswa. Sebelum membahas lebih lanjut mengenai seberapa besar peran dari motivasi, terlebih dahulu dibahas mengenai pengertian motivasi. Motivasi berasal dari kata motif, motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat pada individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Hamzah B. Uno, 2008: 3).

Mc Donald menjelaskan “*motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*”. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi)

seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Oemar Hamalik, 2005: 158).

Di dalam perumusan ini dapat dilihat bahwa terdapat tiga unsur yang saling berkaitan yang diterangkan oleh (Martinis Yamin, 2007: 217-218), yakni sebagai berikut:

“a) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu di dalam sistem neuropsyologis dalam organisme manusia; b) motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *affective arousal*. Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi; c) motivasi ditandai dengan reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respons-respons yang tertuju ke arah suatu tujuan”.

Berdasarkan beberapa definisi dari beberapa pakar, motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh dari dalam diri seseorang.

Setelah merumuskan apa yang dimaksud dengan motivasi, pengertian belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Winkel (1991: 92) menjelaskan motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat belajar,

sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki energi banyak untuk melakukan kegiatan belajar.

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Selanjutnya Sardiman (2008: 75) menjelaskan siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah kepada kegiatan belajar dan sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya Hamzah B. Uno (2008: 31).

Belajar sangat memerlukan adanya motivasi. "*Motivation is an essential condition of learning*" (Sardiman. AM, 2008: 84). Menggunakan motivasi yang tepat kegiatan belajar akan semakin berjalan dengan sangat efektif. Dengan menimbulkan motivasi dalam diri siswa akan semakin mempermudah seorang guru untuk menyampaikan ilmu dan nilai (*transfer knowledge and value*) kepada siswa atau anak didik. Motivasi sangat diperlukan untuk mencapai suatu tujuan.

Terdapat beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi yang dikemukakan oleh Sardiman. AM (2008: 91-95) dalam kegiatan belajar sekolah, antara lain:

“a) Memberi angka, sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya; b) hadiah, juga dapat dijadikan motivasi bagi siswa; c) saingan/kompetisi, dapat dijadikan alat motivasi untuk mendorong prestasi belajar siswa; d) *ego-involvement*, menumbuhkan kepada siswa agar merasakan pentingnya dan menerimanya sebagai tuntutan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri; e) memberi ulangan, siswa akan rajin dan giat belajar apabila ada ulangan; f) mengetahui hasil, semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat; g) pujian, bentuk *reinforcement* positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik; h) hukuman, *reinforcement* negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak akan dapat menjadi alat motivasi; i) hasrat untuk belajar, j) minat, proses belajar akan berjalan lancar; k) tujuan yang diakui, dengan memahami tujuan yang hendak dicapai, akan menimbulkan atau menumbuhkan rasa pentingnya sebuah pembelajaran itu dan akan menimbulkan semangat belajar terhadap siswa”.

Dari sekian banyak cara yang telah dijelaskan, beberapa diantaranya dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran dengan penerapan teknik *make a match*. Seperti memberikan hadiah ketika siswa dapat menjodohkan kartunya dengan tepat sebelum batas waktu ditentukan, memberikan hukuman saat siswa tidak tepat menjodohkan kartunya, dan hasrat untuk belajar.

Adapun ciri-ciri orang yang termotivasi yang dijelaskan oleh Sardiman. AM (2008: 83), yaitu:

“a) Tekun dalam menghadapi tugas (seseorang harus dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai); b) ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa dan tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya); c) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah; d) lebih senang bekerja mandiri; e) cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-

ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif); f) dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu); g) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu; dan h) senang mencari dan memecahkan soal-soal”.

Dari penjelasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang dapat membuat siswa tekun, ulet, semangat dalam belajar dalam menghadapi kesulitan-kesulitan dalam belajar guna memperoleh prestasi atau hasil belajar yang diharapkan. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Melalui usaha yang tekun dan didasari motivasi, maka seseorang yang belajar akan dapat berprestasi yang baik.

Adapun ciri-ciri orang yang termotivasi yaitu: a) tekun dalam menghadapi tugas (seseorang harus dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai); b) ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa dan tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya); c) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah; d) lebih senang bekerja mandiri; e) cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif); f) dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu); g) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu; dan h) senang mencari dan memecahkan soal-soal”.

#### **4. Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS)**

##### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Istilah IPS mulai muncul pada tahun 1975-1976, yaitu pada saat penyusunan kurikulum Pendidikan PSP, sebuah “label” untuk mata pelajaran sejarah, ekonomi, geografi dan mata pelajaran ilmu sosial lainnya untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah. IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu mata pelajaran yang menggunakan pendekatan “integrasi” dari beberapa pelajaran yang menggunakan “integrasi” dari beberapa pelajaran itu agar lebih mempunyai arti bagi peserta didik serta untuk mencegah tumpang tindih (Sumantri, 2001: 101).

Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi social masyarakat. Seperti yang dikutip dari John Jarolimek (1986: 3), sebagai berikut:

*‘The expert from the National Council for the Social Studies publication that opens this chapter defines social studies as an important component of the school curriculum. The major mission of the Social Studies education is to help children learn about the social world in which they live and how it got that way; to learn to cope with social realities; and to develop the knowledge, attitudes, and skill needed to help shape an enlightened humanity’.*

Berdasarkan pengertian tersebut, maka Ilmu Pengetahuan Sosial bukan ilmu sosial. Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS tidak hanya terbatas di Perguruan Tinggi, melainkan diajarkan mulai dari tingkat Sekolah Dasar. Pengajaran IPS yang telah

dilaksanakan sampai saat ini, baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi, tidak menekankan kepada spek teoritis keilmuannya, melainkan lebih ditekankan kepada segi praktis mempelajari, menelaah-mengkaji gejala dan masalah sosial, yang tentu saja bobotnya sesuai dengan jenjang pendidikan masing-masing. Studi sosial ini lebih bersifat multidimensional dalam arti meninjau suatu gejala atau masalah sosial dari berbagai dimensi (segi sudut, aspek) kehidupan.

Jadi dapat dikatakan bahwa Studi Sosial ini lebih memperlihatkan bentuknya sebagai ilmu sosial gabungan. Nursid Sumaatmadja (1980: 8-9) mengemukakan yang disebut studi sosial (*social studies*) yang ada di Amerika atau di beberapa perguruan tinggi lainnya di Indonesia, tidak lain adalah IPS.

Lebih lanjut Numan Sumantri (2001: 74) mendefinisikan Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari Social Studies. NCSS (National Council for Social Studies) dalam Sapriya (2011, 10) mendefinisikan Social Studies sebagai berikut.

*“Social Studies are the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the*



*school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and the natural sciences”.*

Berdasarkan pengertian tersebut, Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diartikan sebagai kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan untuk mengembangkan potensi kewarganegaraan. Di dalam program persekolahan Ilmu Pengetahuan Sosial dikoordinasikan sebagai bahasan sistematis dan dibangun diatas beberapa disiplin ilmu antara lain Anthropologi, Arkeologi, Ekonomi, Geografi, Sejarah, Hukum, Filsafat, Ilmu politik, Agama, Sosiologi dan juga mencakup materi yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu-ilmu alam.

Jadi, Ilmu Pengetahuan Sosial (*social studies*) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan seperangkat fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan lingkungannya berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang. Dari berbagai definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian-kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah.

#### **b. Pembelajaran IPS di SMP**

Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu mata pelajaran akademis yang sengaja

dirancang dan dilaksanakan untuk mengembangkan karakteristik Warga Negara Indonesia yang baik, khususnya dalam cara berfikir, bersikap, dan berperilaku sosial dalam kehidupan masyarakat.

Bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu unsur kurikulum pendidikan yang secara formal dan material menjabarkan esensi Tujuan Pendidikan Nasional. Untuk itu, merupakan suatu keharusan bagi bidang studi ini untuk menjabarkan tujuan tersebut dalam wawasan dan perspektif keilmuan sosial. Tujuan dari bidang studi ini esensinya yaitu untuk menciptakan karakter pada setiap siswa sesuai dengan materi- materi yang terkait dan dapat sejalan dengan esensi Tujuan Pendidikan Nasional.

Mata pelajaran IPS di SMP/ MTs yang dikemukakan oleh Trianto (2010: 175) memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut:

“Pertama, IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama; kedua, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu; ketiga, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner; keempat, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses, dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar

*survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan”

Begitu pula dengan tujuan pendidikan IPS di Indonesia tingkat SMP dan MTs sebagaimana yang diungkapkan oleh Arnie Fajar (2005: 114), yakni: 1) mengembangkan kemampuan berpikir, inquiri, pemecahan masalah dan keterampilan sosial; 2) mengembangkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan; 3) meningkatkan kemampuan berkompetisi dan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Jadi melalui pembelajaran IPS diharapkan para peserta didik memiliki karakter yang baik, rasa ingin tahu, inkuiri (*learning skill*), kemampuan berkomunikasi, bekerjasama serta dapat berpikir logis, kritis dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional maupun global untuk kemudian ikut berpartisipasi dalam memecahkan berbagai masalah sosio kebangsaan.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan topik mengenai peningkatan motivasi pembelajaran IPS melalui implementasi pendekatan *cooperative learning* dengan model *make a match*, antara lain:

1. Penelitian oleh Agustina Ernis tahun 2011, skripsi tentang “Penerapan Model Kooperatif *Make a Match* untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Siswa Kelas 3 di SDN Tanjungrejo 5 Kecamatan Sukun Kota Malang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *make a match* untuk pembelajaran IPA siswa kelas 3B SDN Tanjungrejo 5 dengan standar kompetensi “Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca, dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam ” dapat dilaksanakan dengan efektif. Keaktifan siswa meningkat dari 50,00 pada awal siklus I menjadi 93,75 pada akhir siklus II. Hasil belajar juga meningkat dari rata-rata 69,10 dan ketuntasan kelas 46,67% sebelum tindakan menjadi rata-rata 85,57 dan ketuntasan kelas mencapai 86,67% pada akhir siklus II. Kesimpulan dari penelitian adalah penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat meningkatkan pembelajaran IPA siswa kelas 3B SDN Tanjungrejo 5 Malang. Diharapkan dalam menerapkan model ini guru hendaknya membuat kesepakatan dengan siswa terlebih dahulu tentang aturan/tata tertib yang berlaku agar situasi di kelas tidak terlalu gaduh.

2. Penelitian oleh Sri Suhartini tentang “Upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar sejarah melalui metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) pada siswa kelas XI IPS 1 semester II SMA Negeri 1 Ngemplak tahun ajaran 2009/2010”. Penerapan metode pembelajaran *crosswrod puzzle* yang didukung peran guru di dalam kelas terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar karena dengan membuat siswa tertarik untuk mengisinya dan guru menggunakan media kertas yang berwarna-warni yang berisi untuk membangkitkan motivasi siswa sehingga siswa

tertarik untuk berdiskusi. Perolehan rata-rata nilai motivasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 semester II SMA N 1 Ngemplak Tahun Ajaran 2009/2010 mengalami naik turun, namun pada hasil akhir di siklus III mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus rata-rata nilai motivasi kelas sebelum tindakan adalah 69.41% sesudah tindakan rata-rata nilai motivasi kelas adalah 71.8% atau mengalami peningkatan sebesar 3.53%. rata-rata nilai motivasi kelas sesudah tindakan yang dicapai pada siklus I adalah dengan kategori tinggi. Pada siklus II rata-rata nilai motivasi kelas sebelum tindakan adalah 68.66%, sesudah tindakan rata-rata nilai motivasi kelas adalah 74.95% atau mengalami peningkatan sebesar 9.16%. rata-rata nilai motivasi kelas sesudah tindakan yang dicapai pada siklus II adalah dengan kategori tinggi. Pada siklus III rata-rata nilai motivasi kelas sebelum tindakan adalah 69.04%, sesudah tindakan rata-rata nilai motivasi kelas adalah 80.61% atau mengalami peningkatan sebesar 16.8%. rata-rata nilai motivasi kelas sesudah tindakan yang dicapai pada siklus III adalah dengan kategori tinggi. Selain itu juga peningkatan terjadi karena guru lebih aktif dalam memantau dan membimbing jalannya diskusi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Defi Anggraeni tentang “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi belajar IPS Sejarah melalui model *Card & Sort* Siswa kelas VII SMP N 4 Yogyakarta tahun Ajaran 2009/2010. Pelaksanaan model *Card Sort* dalam pembelajaran IPS dapat berjalan dengan lancar. Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 sampai 3 kali pertemuan. Berdasarkan dari

pelaksanaan pembelajaran dengan model *Card Sort* dapat diambil kesimpulan bahwa, model *Card Sort* merupakan model menarik dan dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS. Model ini dapat dijadikan alternatif oleh guru dalam melakukan pembelajaran di kelas, selain dengan model ceramah. Penerapan model ini dapat digunakan untuk anak-anak SMP. Mereka nampak antusias dan bersemangat belajar dengan menggunakan model *Card Sort*. Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Card Sort* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terbukti dengan model ini siswa semakin termotivasi untuk belajar IPS. Peningkatan motivasi siswa dapat terlihat dari pengakuan siswa yang telah diwawancarai, bahwa mereka merasa senang dan antusias belajar dengan menggunakan model *Card Sort*. Selain itu dari hasil observasi yang dilakukan peneliti bersama kolaborator juga terlihat terjadi peningkatan motivasi siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Mutia, Tuti. 2009, tentang Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Make A Match* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kondisi Geografis Dan Penduduk Indonesia Siswa Kelas VII E Semester II SMP Negeri 24 Malang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar dengan hasil observasi motivasi belajar siswa kelas VII E SMP Negeri 24 Malang semester II dalam pembelajaran pada siklus I rata-rata motivasi belajar dalam kelompok 49% meningkat menjadi 73% pada siklus II. Sedangkan motivasi belajar siswa secara klasikal rata-rata 53,5% dan meningkat menjadi 75,3% pada siklus II dan motivasi belajar

menggunakan angket secara klasikal rata-rata 57,38% meningkat menjadi 77,83% pada siklus II.

### **C. Kerangka Pikir**

Permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan sangat kompleks. Salah satunya adalah sistem pengajaran yang monoton. Seorang guru dituntut profesionalismenya dalam menghadapi siswa, dan cukup cermat dalam melihat kebutuhan setiap individu yang berbeda.

Kepribadian juga muncul dari kalangan guru IPS di berbagai sekolah, sebab mata pelajaran yang penting ini justru masuk dalam kategori mata pelajaran yang membosankan bagi siswa. Alasannya pun bermacam-macam, dari materi yang terlalu rumit dan sulit dipahami, hingga menyampaikan materi yang monoton, yaitu ceramah dan mencatat. Anggapan yang melekat pada siswa ini berusaha dihilangkan oleh sebagian guru, dengan cara mengubah strategi mengajar yang selama ini mereka gunakan dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Sehingga terdapat suasana yang selalu berbeda pada setiap kesempatan pembelajaran IPS. Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Untuk menghindari rasa bosan siswa salah satu model yang dapat dijadikan alternatif untuk melakukan pembelajaran IPS adalah dengan

menggunakan pembelajaran kooperatif dengan model *Make a Match*. Model *Make a Match* ini termasuk dalam kategori model pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang sedang diajarkan sehingga motivasi belajarnya pun akan meningkat. Adapun kerangka berpikir ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: implementasi teknik *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas VIII A SMP N 1 Wedi, Klaten.