

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Acuan Teori dan Fokus yang Diteliti

1. Hasil Belajar IPS

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Waluyo hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Selanjutnya dikatakan hasil belajar meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan kemampuan/kecepatan belajar.¹ Adapun menurut Hamalik hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari yang tidak tahu menjadi tahu.² Sedangkan menurut Winkel hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku.³ Orang yang dikatakan belajar adalah orang yang pengetahuannya bertambah dan memiliki perubahan sikap dan tingkah laku yang baik. Penambahan pengetahuan dan perubahan sikap dan tingkah laku itu merupakan hasil belajar yang telah dicapai.

Menurut Abdul Rahmad hasil belajar adalah perubahan keterampilan dan kecakapan, kebiasaan sikap, pengertian, pengetahuan, dan apresiasi

¹Waluyo, ddk, *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar*, (Jakarta: Karunika Jakarta, 1987), h.18

²Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2003), h.30

³Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), h.45

yang dikenal dengan istilah kognitif, afektif, dan psikomotor melalui perbuatan belajar.⁴ Jadi hasil belajar dapat dicapai melalui perbuatan dalam proses belajar. Hal yang sama yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa siswa dikatakan berhasil dalam belajarnya, apabila dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan dan pengembangan sikap.⁵

Dengan demikian hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil atau gambaran yang diperoleh siswa sebagai akibat dari proses atau kegiatan belajar, dan perubahan tingkah laku yang dari tidak tahu menjadi tahu.

Menurut Alwasiyah, dapat diartikan sebagai penilaian untuk mendapatkan gambaran kemajuan siswa secara menyeluruh.

Di mana ada sejumlah prinsip yang mendasari penilaian sebagaimana dirangkum oleh Weaver dalam Alwasiyah yaitu: 1) Penilaian seyogyanya bersifat kolaboratif, dalam artinya melibatkan guru siswa itu sendiri, teman dan orang tua; 2) Penilaian berdimensi banyak, yakni bukan hanya terfokus pada produk tapi juga proses dan persepsi (strategi, sikap, kebiasaan siswa dan sebagainya); 3) Penilaian seyogyanya berkelanjutan, artinya berdasarkan pengamatan kegiatan siswa sehari-hari di dalam kelas; 4) Penilaian seyogyanya tidak sekedar hanya pemberian angka tetapi mencerminkan dan menumbuhkan tujuan pengajaran bagi siswa dan guru.⁶

Dari beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa hasil belajar adalah salah satu hasil ujian dalam proses pengajaran yang dilaksanakan secara formal. Menurut Bloom seperti dikutip Dimiyati dan Mudjiono menyatakan bahwa hasil belajar adalah perilaku dan kemampuan internal

⁴ Abd Rachman Abror, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2003), h.65

⁵ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h.97

⁶ Chaedar Alwasilah, *Perspektif Pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia dalam Konteks Persaingan Global*, (Bandung: Andira, 2000), h.90-91

akibat belajar.⁷ Jadi perubahan yang dimaksud adalah perubahan dalam tingkah laku dan kemampuan mental siswa yang diakibatkan dari pemberian pengalaman pada saat proses belajar.

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran.

Bloom dalam Dimiyati dan Mudjiono, mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu:

(1) Ranah kognitif, (2) Ranah afektif, (3) Ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu ingatan (*remember*), pemahaman (*understand*), aplikasi (*apply*), analisis (*analyze*), evaluasi (*evaluate*), dan kreatifitas (*create*). Dimensi pengetahuan diklasifikasi menjadi empat kategori, yaitu pengetahuan yang faktual (*factual knowledge*), pengetahuan konseptual (*conceptual knowledge*), pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*), dan pengetahuan metakognisi (*metacognitive knowledge*). Ranah efektif, dan ranah psikomotoris.⁸

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak nilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

⁷ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.26-27

⁸ *Ibid.*, hh.22-23

Sedangkan menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.⁹ Dalam hal ini hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa karena mengalami aktivitas belajar.

Dari uraian di atas dapat dideskripsikan bahwa hasil belajar adalah suatu perilaku baru yang merupakan hasil pemberian pengalaman yang diterima siswa pada proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Baharuddin dan Wahyuni, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

Faktor Internal dan faktor Eksternal. Faktor Internal meliputi faktor fisiologis yaitu faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu dan faktor psikologi yaitu keadaan psikologi seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar seperti kecerdasan siswa, motivasi belajar, minat, sikap dan bakat. Faktor Eksternal meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Faktor lingkungan sosial meliputi sekolah, masyarakat dan keluarga. Sedangkan faktor lingkungan non sosial meliputi lingkungan alamiah (cuaca), faktor instrumental (perangkat belajar) dan faktor materi pembelajaran.¹⁰

Adapun menurut Nana Sujana faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seorang individu tentunya tidak sama dengan individu lain. Faktor yang

⁹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hh. 22-34

¹⁰ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Tori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media, 2007), hh. 19-28

mempengaruhi hasil belajar siswa yakni faktor dalam diri siswa dan faktor datangya dari luar siswa atau lingkungan.faktor dari diri siswa yaitu kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor dari luar seperti motivasi belajar, minat, perhatian, sosial ekonomi, serta fisik siswa.¹¹

Jadi beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal (dari dalam diri) dan factor eksternal (dari luar diri). Faktor internal meliputi keadaan fisik dan psikologi siswa sedangkan faktor eksternal meliputi keadaan lingkungan sosial, lingkungan alam, materi dan perangkat pembelajaran.

c. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Nasution Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial.¹²

Berkenaan dengan ilmu sosial, Sardjiyo dalam bukunya Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenan dengan

¹¹ Nana Sujana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: CV. Sinar Batu 1980), h.38

¹² Chadijah SP Kaluku, *Dasar-dasar IPS* (Jakarta: UNJ, 2008),h.9

manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.¹³

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu ilmu yang membahas tentang kehidupan manusia dalam ruang lingkup masyarakat yang memiliki suatu perasaan. Adapun menurut pendapat Marsh dalam Etin Solihatin, mengungkapkan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan padanan dari *social studies* dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat.¹⁴ Istilah tersebut pertama kali digunakan di Amerika Serikat pada tahun 1913 mengadopsi nama lembaga “*social studies*” yang mengembangkan kurikulum di Amerika Serikat. Tujuan dari pendirian lembaga itu adalah sebagai wadah himpunan tenaga ahli yang berminat pada kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat sekolah dan ahli Ilmu Pengetahuan Sosial yang mempunyai minat yang sama.

Maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pengetahuan tentang manusia dengan aktivitasnya di dalam kehidupan masyarakat, adapun pembahasan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan ilmu sosial yang materinya diambil dari kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Kehidupan masyarakat tersebut menunjukkan adanya

¹³ Sardjiyo, Didik Sugandi & Ischak, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h.122

¹⁴ Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h. 14

kejadian yang disebabkan oleh aktivitas manusia dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Somantri pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.¹⁵

Ilmu Pengetahuan Sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat di mana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial mengikuti cara pandang yang bersifat tepadu dari cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, ilmu politik, ekonomi psikologi sosial, filsafat, dan sebagainya.

Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Kurikulum IPS 2006 pada satuan pendidikan SD/MI, adalah

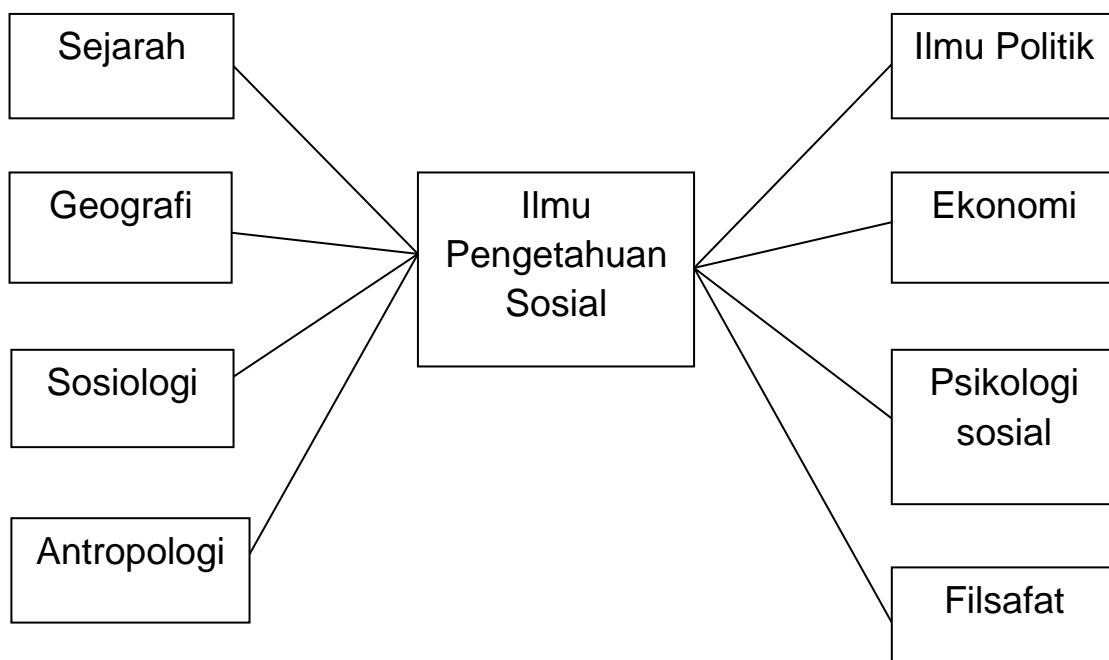
IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, warga dunia yang cinta damai.¹⁶

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bukan hanya memuat tentang materi Geografi, sejarah, Sosiologi, dan ekonomi. Namun, pembelajaran IPS

¹⁵ Somantri, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001), h.92

¹⁶ *Standar Isi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006), h 575

juga memuat tentang materi Antropologi, Ilmu Politik, Psikologi Sosial, dan Filsafat. Keterpaduan cabang Ilmu Pengetahuan Sosial sangat banyak agar tujuan pembelajaran IPS pada kurikulum 2006 bisa tercapai. Keterpaduan cabang Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Keterpaduan Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial¹⁷

Dari pengertian-pengertian di atas disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain semua ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat

¹⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 125

d. Pengertian Hasil Belajar IPS

Setiap mata pelajaran memiliki target sebagai hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan siswa yang dimiliki setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹⁸ Terdapat dua faktor agar hasil belajar dapat tercapai, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi segala hal yang ada dalam diri siswa. Apa yang dibutuhkan siswa, menjadi tugas guru untuk mengetahuinya, termasuk memberikan stimulus dan motivasi dalam belajar. Adapun yang termasuk faktor eksternal adalah guru, lingkungan serta segala hal yang tepat disekitar tempat belajar. Dengan memperhatikan kedua faktor tersebut maka pada akhirnya akan menghasilkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

Berdasarkan konsep di atas maka dapat diperoleh suatu pengertian bahwa hasil belajar IPS adalah kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti belajar mata pelajaran IPS terhadap kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Tingkat kemampuan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk nilai hasil belajar IPS meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kategori ranah hasil belajar IPS, pertama ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Tingkat ingatan seseorang tidak mengetahui apakah pengetahuannya berubah atau tidak, jika siswa itu tidak diminta untuk melakukan sesuatu. Menurut Bloom, segala upaya yang

¹⁸ Nana Sudjana, *op. cit.*, h. 22

menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang prose berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi.

Menurut Bloom, ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni, (a) ingatan (*remember*), contohnya pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, definisi, istilah, pasal dalam Undang-undang, istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep lainnya. (b) pemahaman (*undastand*), contohnya menjelaskan dengan susunan kalimat, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau mengungkapkan petunjuk penerapan pada kasus lain. (c) aplikasi, yakni penerapan didasarkan atas realita yang ada di masyarakat atau realita yang ada di dalam teks bacaan. (d) Analisis, yaitu usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya dan susunannya. (e) Evaluasi, yaitu pemberian keputusan tentang nilai suatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan masalah, metode, materi, dll. Dalam hal ini, kemampuan yang diperoleh anak setelah memulai kegiatan belajar. (f) create, yakni kemampuan menemukan hubungan yang unik, kemampuan menyusun

rencana atau langkah-langkah operasi dari satu tugas atau problem yang ditengahkan, kemampuan mengabstraksikan sejumlah besar gejala, data, dan hasil observasi menjadi terarah.

Sedangkan belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh intelegensi dari penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari.

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu: 1). *Receiving* atau *attending* (menerima atau memperhatikan); 2). *Responding* (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif; 3). *Valuing* (menilai atau menghargai); 4). *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan); 5). *Characterization by value or value complex* (karakteristik dengan suatu nilai atau kelompok nilai). Untuk mengetahui sikap siswa terhadap kerjasama, semangat, disiplin dan mutu kinerja dalam kerja kelompok atau individu.

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima

pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktifitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya. Ranah ini diterapkan kepada siswa dengan kerja otot yang menjadi penggerak tubuh, keterampilan dan kemampuan siswa terhadap membentuk, memulai, menggunakan, menempatkan, dan mengumpulkan di dalam metode komperatif tipe *make a match*.

Hasil belajar keterampilan (psikomotorik) dapat diukur melalui: 1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktek berlangsung; 2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap; 3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah suatu perilaku baru yang merupakan hasil pemberian pengalaman yang diterima siswa pada proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

B. Metode Kooperatif Tipe *Make a Match*

a. Pengertian Metode

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang diinginkan dicapai setelah pembelajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satu pun metode mengajar yang dirumuskan dan dikemukakan para psikologi dan pendidikan.¹⁹

Dalam penggunaan metode terkadang guru harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Jumlah siswa mempengaruhi penggunaan metode. Dalam mengajar, guru jarang sekali menggunakan satu metode, karena menyadari bahwa semua metode ada kebaikan dan kelemahannya. Penggunaan satu metode lebih cenderung menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang membosankan bagi siswa. Dalam pengajaran pun tampak kaku. Siswa terlihat kurang bergairah belajar. Kejenuhan dan kemalasan menyelimuti kegiatan belajar siswa. Guru mendapatkan kegagalan dalam menyampaikan pesan-pesan keilmuan dan siswa dirugikan, ini berarti metode tidak dapat difungsikan oleh guru sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar.

¹⁹ Syaiful Bahri Djamarah. *op. cit.*, h. 46.

Metode adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan. Dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran. Metode adalah jalan pengajaran menuju tujuan. Ketika dirumuskan agar siswa memiliki keterampilan tertentu, maka metode yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan. Dalam proses belajar guru sebaiknya menggunakan metode yang tepat dan bervariasi untuk siswa dapat dijadikan alat motivasi ekstrinsik dan menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat dijadikan alat yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah untuk mencapai tujuan pengajaran.

Dengan demikian yang dimaksud dengan metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Pengertian Kooperatif

Kooperatif berasal dari kata kooperatif yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim.

Menurut Megawangi, Latifah, dan Dina yang dimaksud metode kooperatif learning yaitu siswa bekerja bersama-sama, berhadapan muka dalam kelompok kecil dan melakukan tugas yang sudah terstruktur.²⁰

Menurut Johnson, kooperatif adalah pengelompokan siswa di dalam kelas ke dalam kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan

²⁰ Ratna Megawangi, Melly Latifah dan Wahyu Farrah Dina, *Pendidikan Holistik* (Bogor: PT. Indonesia Heritage Fundation, 2008), h.65

kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.²¹

Metode kooperatif sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam kooperatif learning karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran kooperatif dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan kooperatif, seperti dijelaskan Rusman bahwa “pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama diantara peserta belajar itu sendiri.”²²

Menurut Anita Lie bahwa metode pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan.²³

Kooperatif adalah suatu metode pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Karena dengan mencampurkan para siswa dengan kemampuan yang

²¹ Isjoni, *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*, (Bandung: ALFABETA, 2010), h. 17

²² Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2010), h.203

²³ Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Grasindo, 2007), h.20

beragam tersebut, maka siswa yang kurang akan sangat terbantu dan termotivasi oleh siswa yang lebih. Demikian juga siswa yang lebih akan semakin bertambah pemahamannya.

Penerapan Metode kooperatif tipe *make a match*, diperoleh beberapa temuan bahwa metode ini dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan siswa, proses pembelajaran lebih menarik dan tampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, ada keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Lie bahwa, kooperatif adalah pembelajaran yang menitikberatkan pada gotong royong dan kerja sama kelompok.

Metode kooperatif bukan hal yang sama sekali baru bagi guru. Metode pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.²⁴ Pada kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar siswa dapat bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan permasalahan

²⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Surabaya: Pustaka Belajar, 2009), h. 54.

untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Saat ini banyak metode pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif sehingga siswa tertarik dan tidak merasa bosan. Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah metode kooperatif tipe *make a match*

Menurut Stahl menyatakan bahwa perbedaan kooperatif menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar.²⁵ Adapun menurut Anita Lie menyebut kooperatif dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur.²⁶

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Kooperatif adalah kegiatan pembelajaran yang berkelompok sehingga siswa-siswi dapat bekerja sama, berdiskusi, saling membantu menyelesaikan persoalan, mengajak satu sama lain dan mengkondisikan siswa untuk aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok untuk menuntaskan masalah dalam belajar.

²⁵ Etin Solihatin dan Raharjo. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. (Jakarta: Bumi aksara, 2005), h. 5

²⁶ *Ibid.*, h.21

C. Pengertian Metode *kooperatif Tipe Make a Match*

Metode kooperatif Tipe *Make a Match* mengutamakan saling kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Metode kooperatif Tipe *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan pada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari siswa di tugaskan untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban-pertanyaan sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point.

Tipe *make a match* merupakan tipe yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun, materi baru pun dapat diajarkan dengan tipe ini dengan catatan peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

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.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode kooperatif tipe *make a match* adalah cara pembelajaran berkelompok

dimana siswa-siswi dapat bekerja sama, berdiskusi, saling membantu menyelesaikan persoalan, mengajak satu sama lain dan mengkondisikan siswa untuk aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Unsur-unsur Metode Kooperatif

Ciri khusus kooperatif mencakup lima unsure yang harus diterapkan.

Bennet menyatakan ada lima unsur dasar dalam kooperatif , yaitu:

(1) *Positive Interdependence* (saling ketergantungan positif) yaitu mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok dan menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut, (2) *Personal Responsibility* (tanggung jawab perseorangan) setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama, (3) *Face to face Promotive Interaction* (interaksipromotif) yaitu saling membantu dalam memberikan informasi, mengingatkan, saling percaya, saling memotivasi, dll, (4) *Interpersonal Skill* (komunikasi antar anggota) yaitu mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius, saling mengenal dan mempercayai, (5) *Group Processing* (pemrosesan kelompok) yaitu untuk meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan untuk mencapai tujuan kelompok.²⁷

Roger dan David Johnson dalam Suprijono, mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif.²⁸ Menurut Mac Millan dalam Isjoni, kooperatif memiliki beberapa keunggulan member peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu

²⁷ Agus Suprijono, *op. cit.*, h. 58

²⁸ Agus Suprijono, *op. cit.*, h. 58

pandangan, pengalaman yang diperoleh siswa belajar secara bekerja sama dalam merumuskan ke arah satu pandangan kelompok.²⁹

e. Langkah-langkah Metode *kooperatif*

Metode *kooperatif* memiliki beberapa langkah-langkah pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran metode *kooperatif* ini harus dikuasai oleh guru yang ingin mengajar menggunakan metode *kooperatif*. Langkah-langkah metode *kooperatif* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Fase Sintak Metode *kooperatif*³⁰

Fase		Perilaku Guru
I	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
II	Menyajikan Informasi	Mempresentasikan informasi secara verbal
III	Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta tentang tata cara pembentukan tim belajar
IV	Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
V	Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
VI	Memberikan penguatan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

²⁹ Isjoni, *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok* (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 23

³⁰ *Ibid.*, 65.

1. Kajian Metode Kooperatif Tipe *Make a Match*

a. Pengertian Metode kooperatif Tipe *Make A Match*

Make a match atau mencari pasangan adalah metode pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan soal/jawaban yang tepat, siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan mendapat poin.

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.³¹

Tipe *make a match* (kartu berpasangan) merupakan salah satu jenis dari tipe dalam pembelajaran kooperatif. Tipe ini dikembangkan oleh Lorna Curan. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.³²

Metode pembelajaran *make a match* merupakan pembelajaran dimana setiap siswa memegang kartu soal atau jawaban dan siswa dituntut untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam menemukan kartu jawaban maupun

³¹ Sugiyanto, op. cit., hh. 44-48

³² Rusman, *loc, cit.*

kartu soal yang dipegang pasangannya dengan batas waktu tertentu, sehingga membuat siswa berfikir dan menumbuhkan semangat kerja sama.

Dalam buku Rusman mengemukakan metode *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.³³

Menurut Megawangi, Latifah, dan Dina agar dapat tercipta lingkungan yang kondusif untuk kooperatif tipe *make a match*, maka ada tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu:

(1) Siswa harus merasa aman dari ancaman dan beban, namun harus merasa tertantang dengan tugas yang diberikan, (2) Kelompok harus cukup kecil untuk membuat setiap anggota kelompok terlibat dalam memberikan kontribusi. Kelompok yang terlalu besar akan menciptakan beberapa *free-rider* (anggota kelompok yang tidak ikut kerja). Instruksi mengenai tugas harus diberikan dengan jelas dan siswa memahami tujuan yang dicapai.³⁴

Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, yaitu: 1) Guru menyiapkan kartu-kartu, terdiri dari kartu gambar dan kartu berisi pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban, 2) setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, 3) Setiap siswa dalam kelompok berkerja sama mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya. Siswa yang benar mendapat *reward*, kartu dikumpul

³³ *Ibid.*, h. 223

³⁴ Ratna Megawangi, Melly Latifah dan Wahyu Farrah Dina, *op. cit.*, h 65

lagi dan dikocok, untuk babak berikutnya. Demikian seterusnya, evaluasi dan kesimpulan.

Tidak semua peserta didik mengetahui secara pasti apakah kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Berdasarkan kondisi inilah guru memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik menginformasikan hal-hal yang mereka telah lakukan

b. Langkah-langkah Penerapan Metode kooperatif Tipe *Make a Match*

Hal-hal yang perlu disiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu tersebut dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu yang lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.³⁵

Adapun langkah-langkah teknik belajar mengajar mencari pasangan (*make a match*) menurut Suprijono hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah:³⁶

- a) Mempersiapkan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan.
- b) Guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu berisi pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu berisi jawaban dan kelompok ketiga adalah kelompok penilai.

³⁵ Agus Suprijono, *loc. cit.*

³⁶ *Ibid.*, 70

- c) Guru mengatur posisi kelompok-kelompok tersebut berbentuk huruf U. Upayakan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan.
- d) Jika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan pertanyaan-pertanyaan yang cocok.
- e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi.
- f) Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok membawa kartu jawaban.
- g) Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai.
- h) Kelompok penilai kemudian membacakan apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok.
- i) Setelah penilaian dilakukan, guru mengatur sedemikian rupa kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memposisikan dirinya menjadi kelompok penilai. Sementara, kelompok penilaian pada sesi pertama tersebut di atas dipecah menjadi dua, sehingga anggota memegang kartu pertanyaan sebagian lainnya memegang kartu jawaban. Posisikan mereka dalam bentuk huruf U.
- j) Guru kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak mencari, mencocokkan dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban. Berikutnya adalah masing-masing pasangan pertanyaan-jawaban menunjukkan hasil kerjanya kepada penilai.

Perlu diketahui bahwa tidak semua siswa baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilaian mengetahui dan memahami secara pasti apakah kartu pertanyaan jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya bagi siswa kelompok penilaian, Siswa juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan-jawaban. Berdasarkan kondisi inilah guru memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh siswa

mengkonfirmasi hal-hal yang mereka telah lakukan yakni memasang pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian.

C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang dianggap relevan oleh peneliti adalah penelitian-penelitian yang berkaitan dengan hasil belajar khususnya mata pelajaran IPS dan menggunakan metode kooperatif tipe *make a match*. Penelitian yang berkaitan dengan judul peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh 1) Rosita Sari, dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Metode kooperatif tipe *make a match* siswa kelas IV SDN Kemayoran 17 Pagi Jakarta Pusat.”³⁷ Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh hanya mencapai 65 dan pencapaian presentase 65%. Pada siklus II, nilai rata-ratanya meningkat telah mencapai 71 dan pencapaian presentase 71%. Sedangkan pada siklus III, nilai rata-ratanya lebih meningkat mencapai 80 dan pencapaian presentase 80%. Dengan menggunakan Metode kooperatif tipe *make a match* maka dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Selain itu, dalam laporan penelitian yang dikemukakan oleh Nita Rahmawati dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Pada Siswa Kelas

³⁷ Rosita Sari, dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Metode Cooperative Learning tipe *make a match* siswa kelas IV, *Skripsi* (Jakarta: FIP, UNJ, 2012)

II SDN Melaka Sari 05 Jakarta Timur.³⁸ Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan hasil, pada siklus pertama mencapai 69,23% dan pada siklus kedua mencapai 89,74%.

Menurut hasil penelitian Ginna Desari Prima pada tahun 2012 dengan judul “Meningkatkan Pemahaman Vocabulary Bahasa Inggris Melalui Model kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Siswa Kelas IV SDN BatuTulis 1 Bogor Selatan.”³⁹ Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan hasil, pada siklus pertama mencapai 71,43% dan pada siklus kedua mencapai 100,00%.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan tindakan

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik bukan saja salah satu aspek potensi saja. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai setelah dilaksanakan program kegiatan belajar mengajar di sekolah. Hasil belajar dalam periode tertentu dapat dilihat dari nilai raport yang secara nyata dapat dilihat dalam bentuk angka-angka. Dalam melaksanakan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial guru dapat menerapkan metode kooperatif tipe *make a match* salah satu wujud aplikasi pembelajaran bermakna dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

³⁸ Nita Rahmawati, “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas II SDN Melaka Sari 05 Jakarta Timur”, *Skripsi*, (Jakarta: FIP, UNJ, 2011)

³⁹ Ginna Desari Prima, “Meningkatkan Pemahaman Vocabulary Bahasa Inggris Melalui Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas IV SDN BatuTulis 1 Bogor Selatan”, *Skripsi*, (Jakarta: FIP, UNJ, 2012), h. 89

Melalui metode kooperatif tipe *make match*, siswa dilibatkan secara holistik baik aspek fisik, emosional, dan intelektual. Ciri-ciri kooperatif tipe *make a match* jika diuraikan adalah sebagai berikut: saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok.

Dengan menganalisis karakteristik tersebut, maka metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan peluang kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman yang bermakna, karena siswa dikondisikan selalu aktif dalam pembelajaran dan tidak selalu bergantung pada guru. Memang keberadaan guru masih diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, tetapi fungsi dan peranan guru berbeda. Pada kooperatif tipe *make a match* fungsi dan peranan guru sebagai fasilitator yang mengarahkan dan membimbing kegiatan siswa dalam belajarnya. Dengan menerapkan pembelajaran yang berbeda maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa ditentukan oleh faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal adalah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini, banyak melibatkan aktivitas siswa untuk belajar mandiri, berkelompok dan pembelajaranpun akan lebih bermakna bagi siswa.