

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dengan demikian akan menimbulkan perubahan pada dirinya. Melalui pendidikan diharapkan dapat membangun manusia yang bertanggung jawab, serta berguna bagi dirinya, keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara serta memberikan nama baik dan menjadikan contoh bagi generasi yang akan datang.

Tujuan utama pendidikan dan pembelajaran di sekolah adalah mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar serta potensi yang dimiliki peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, berbagai kegiatan yang dilaksanakan di sekolah adalah untuk memajukan perkembangan kemampuan peserta didik. Rendahnya kualitas pembelajaran, antara lain pembelajaran belum dikondisikan sebagai kegiatan yang memberikan peluang besar dalam mengembangkan potensi siswa secara optimal.

Guru belum dapat menggunakan metode bervariasi dalam pembelajaran dan cenderung mengabaikan penggunaan metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh motivasi belajar

melalui aktivitas yang menyenangkan. Umumnya pembelajaran yang digunakan adalah metode yang berorientasi pada aktivitas siswa. Menurut Gagne belajar adalah sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Adapun menurut Henry E. Garret belajar adalah merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lebih lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu rangsangan tertentu.¹

Proses belajar seorang pendidik harus dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Salah satu usaha bahwa seseorang pendidik dapat menggunakan metode pembelajaran yang inovatif sehingga siswa dapat menikmati kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pembelajaran khususnya IPS diperlukan sesuatu yang dapat meningkatkan anak belajar. Misalnya pembelajaran disajikan dengan menarik dan menggunakan metode, strategi maupun pendekatan yang bervariasi, belajar tidak hanya selalu terjadi didalam kelas, di luar kelas pun siswa dapat belajar melalui lingkungan sekitar, proses belajar dapat mengembangkan bakat dan minat siswa, suasana kelas yang menyenangkan. Mc Donald dalam Hamalik berpendapat

¹Sfaify Sagala. *Konsep dan makna pembelajaran*. (Bandung : ALFABETA, 2009), h 13

mengenai motivasi adalah suatu perubahan energy dalam diri (pribadi) seseorang yang timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.²

Keberhasilan mengajar IPS dapat ditunjukkan dari motivasi dalam belajar, sedangkan yang ditemui peneliti dilapangan motivasi siswa terhadap belajar kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil Ulangan Akhir Semester (UAS) IPS kelas IV SDN Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan. Lebih dari 60% dari jumlah siswa mendapatkan nilai di bawah 6,2. Keadaan ini disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar siswa tersebut terhadap mata pelajaran IPS. Situasi yang terjadi di SDN Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan kelas IV ketika guru menerangkan materi pelajaran, ada siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya, ada siswa yang mlamun dikelas, ada siswa yang tidur diatas meja, dan ada siswa juga yang sibuk dengan mengerjakan tugas mata pelajaran lain.

Hal tersebut diperkirakan karena kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran IPS. Mereka menganggap pembelajaran IPS sulit dipahami. Untuk anak-anak yang taraf berfikirnya masih berada pada tingkat konkret, maka semua yang diamati, diraba, dilihat, didengar, dan dikecap akan kurang berkesan kalau sesuatu itu hanya diceritakan dalam pembelajaran bermain anak-anak dilibatkan kedalam bentuk-bentuk permainan baik permainan secara individu. Aturan-aturan yang dipakai

² Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Bumiaksara, 2009),h 106

disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan memodifikasi sarana prasarana yang ada. Modifikasi sarana dan prasarana ini penting karena dilihat usia dan karakteristik anak sekolah dasar yang masih dalam kategori anak-anak.

Metode pembelajaran kooperatif (*cooperative Learning*) tipe *Make a Match* sangat tepat untuk siswa sekolah dasar karena usia dan karakteristik mereka sesuai dengan konsep bermain. Dengan konsep pembelajaran bermain anak-anak akan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran karena tidak merasa tertekan dan cenderung diberi kebebasan dalam bergerak sehingga hasrat berkompotensi akan muncul sebagai modal untuk mencapai tujuan pendidikan.

Peneliti melihat masih banyak kekurangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Karet 04 Pagi Jakarta Selatan Setiabudi Jakarta Selatan

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengambil judul “Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Melalui Metode *Cooperative Learning Tipe Make a Match*” tentang koperasi dikelas IV SD Karet 04 Pagi setiabudi Jakarta Selatan.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam proses pembelajaran IPS dikelas IV SDN Karet 04 Pagi setiabudi Jakarta Selatan,

yakni melalui penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Karet 04 Pagi Jakarta Selatan, antara lain:

1. Guru menggunakan metode yang menoton atau "*teacher centered*"
2. Terdapat kelemahan pada penggunaan metode pembelajaran, sehingga motivasi siswa masih kurang pada kegiatan pembelajaran.
3. Perlunya perbaikan dan penerapan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative Learning*) tipe *make a match* pada pelajaran IPS.
4. Pada pembelajaran *cooperative learning tipe make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV SDN Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Identifikasi masalah di atas menunjukkan banyaknya masalah yang terkait dengan pembelajaran IPS. Dari berbagai masalah tersebut di atas masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi dengan meningkatkan motivasi belajar IPS melalui metode pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *make a match* pada siswa kelas IV SD Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan, materi yang disampaikan adalah koperasi. Pembatasan masalah ini berdasarkan keterbatasan waktu yang tersedia dan pertimbangan untuk lebih memfokuskan kajian agar lebih efektif.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi area dan fokus penelitian maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut

1. Bagaimana pembelajaran *cooperative tipe make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan pada materi mengenal permasalahan social di daerahnya?
2. Apakah pembelajaran *cooperative tipe make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV SDN Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoretis maupun praktik. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Saran secara teoretis

Secara teorites hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan memberikan kontribusi ilmu khususnya tentang penerapan metode *cooperative learning tipe make a match* dalam pembelajaran IPS kelas IV.

2. Secara praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi siswa SD Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan, untuk memotivasi diri mereka memperoleh

pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan penguasaan konsep di dalam proses pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah.

b. Guru diharapkan dapat memperhatikan lebih baik lagi motivasi siswa ketika belajar di sekolah.

c. Sekolah, sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektifitas dan efesian pembelajaran, meningkatkan kreaktifitas guru dalam mengolah pembelajaran melalui peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan.

d. Mahasiswa, terutama bagi siswa di Universitas Negeri Jakarta diharapkan hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sarana untuk bahan referensi dalam melaksanakan penelitian sebagai tugas akhir proses pendidikan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan.

f. Peneliti, dijadikan sebagai pedoman pada materi pembelajaran berikutnya

g. Penelitian selanjutnya, dapat dijadikan sebagai pedoman untuk merapkan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Acuan Teoritik dan Fokus yang Diteliti

1. Motivasi Belajar IPS

a. Hakikat IPS

Ilmu-ilmu social bersifat pengetahuan faktual dan bertujuan membentuk warga Negara yang baik. Materi ajar *sosial student* berupa organisasi dan perkembangan sosial diadopsi dari ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu pembentukan warga negara yang baik. Ilmu Pengetahuan Sosial, biasanya disingkat IPS adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penelitian dengan cakupan yang luas dalam berbagai lapangan meliputi perilaku dan interaksi manusia di masa kini dan masa lalu. Menurut Samlawi, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan dan psikososial serta kelayakan dan kebermaknaan bagi siswa dan kehidupannya.³

Menurut penjelasan di atas bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mengaitkan konsep-konsep ilmu sosial melalui pendekatan psikologi serta kelayakan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Ilmu sosial dipelajari

³ Fakhri Samlawi. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Depdikbud Dikti. Hlm 1

berdasarkan cabang-cabang dalam ilmu tersebut. Secara ruang lingkup ilmu pengetahuan sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya.

Menurut M. Numan Somantri, IPS merupakan suatu *syntethetic discipline* antara berbagai ilmu-ilmu sosial (untuk pengajaran di sekolah biasanya terdiri dari sejarah, ekonomi, geografi, dan kewarganegaraan). Selain harus mampu mensintesis konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu sosial tersebut, juga perlu dimasukkan unsur-unsur pendidikan dan pembangunan serta masalah-masalah sosial dalam hidup bermasyarakat.⁴

Pada dasarnya tujuan dari IPS adalah untuk mendidik dan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut.

Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan dan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga Negara yang baik.⁵

⁴ Lim Waslim, M. Numan Somantri. *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. (Bandung: Rosda, 2002). Hlm 37

⁵ Etin Solihatini. *Copperative Learning analisis model pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008. Hlm. 14

Memperhatikan tujuan dan esensi pendidikan IPS sebaiknya penyelenggaraan pembelajaran IPS mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Istilah pendidikan IPS dalam menyelenggarakan pendidikan di Indonesia masih relatif baru digunakan.

Pendidikan IPS merupakan padanan dari *sosial studies* dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat. Istilah tersebut pertama kali digunakan di AS pada tahun 1913 mengadopsi nama lembaga *social studies* yang mengembangkan kurikulum di AS.⁶

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan membekali kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tujuan tersebut.

Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran pendidikan IPS benar-benar mampu

⁶ Etin Solihatini. *Cooperative Learning analisis model pembelajaran IPS*. (Jakarta: Bumi Aksara), 2008. h14
<http://id.Wikipedia.org/Wiki/Ilmu-Sosial>, artikel diakses pada 14 Desember 2012

mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga Negara yang baik.⁷

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial dan kewarganegaraan, yang disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan dimasyarakat. Di samping itu ilmu sosial juga mempelajari ras manusia, pendidikan, lingkungan, ruang dan waktu.

b. Ruang Lingkup IPS Sekolah Dasar

Pengajaran IPS sangat berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya IPS juga berkaitan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya. Pengajaran IPS juga menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Dengan kata lain pengajaran IPS juga meupakan masyarakat atau yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak mencapai tujuannya.

⁷ *Ibid, h 35*

Tabel 1.2

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas IV Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/kota dan provinsi	2.4mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

c. Hakikat Belajar

Menurut Lester D Crow dan Alice Crow menyebutkan bahwa belajar adalah perubahan individu dalam kebiasaan, pengetahuan dan sikap.⁸

Belajar menurut *Kamus Umum Bahas Indonesia*, artinya berusaha berlatih supaya mendapat suatu kepandaian. Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan,kecakapan, daya pikir, sikap, dan kebiasaan. Terdapat prinsip-prinsip belajar yaitu:

1. Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas
2. Proses belajar akan terjadi apabila seseorang dihadapkan pada situasi problematik
3. Belajar dengan pemahaman akan lebih bermakna dari pada belajar dengan hafalan

⁸ Darwyan Syah,dkk. *Stretegi Belajar Mengajar*.Jakarta.DIADIT MEDIA,2009.Hlm.35

4. Belajar secara menyeluruh akan berhasil dari pada belajar pada secara terbagi-bagi
5. Belajar memiliki kemampuan dalam menangkap intisari pelajaran itu sendiri.
6. Belajar merupakan suatu proses yang kontinu.
7. . Proses belajar memerlukan metode yang tepat.
8. Belajar memerlukan minat dan perhatian siswa.

Menurut Arthur T. Jersil menyatakan bahwa belajar adalah “*Modification of behavior through experience and training*” yaitu perubahan atau membawa akibat perubahan tingkah laku dalam pendidikan Karena mengalami latihan. Dalam mengalami perubahan tingkah laku itu anak belajar terus menerus antara anak didik dengan lingkungannya secara sadar dan sengaja. Belajar akan terarah kepada tercapainya tujuan, dalam aspek ini dapat dilihat dari pihak siswa untuk mencapai sesuatu yang berarti baginya.⁹

Skinner berpendapat bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut: i) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pembelajar, ii) respon terjadinya pembelajar, dan iii) konskuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut.

Para ahli Psikologi sering kali mendefinisikan bahwa belajar adalah perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman. Ada juga yang mendefinisikan sebagai perolehan informasi, walaupun dalam beberapa situasi anak belajar tanpa memperoleh informasi, walaupun dalam beberapa

⁹ Saiful Sgala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfa Beta. 2009, h 12

situasi anak belajar tanpa memperoleh informasi baru. Hal ini terjadi pada perkembangan keterampilan motorik yang lebih menekankan praktek mengubah perilaku secara berangsur.

Belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku, mencakup pertumbuhan-pertumbuhan afektif, motorik, dan kognitif yang tidak dihasilkan oleh sebab-sebab lain. Misalnya, perilaku yang berubah Karena kelelahan, obat-obatan atau kematangan, tidak dianggap sebagai belajar. Telah banyak upaya yang dilakukan untuk mengintegrasikan berbagai teori belajar agar lebih memahami tentang cara manusia belajar, dikemukakan oleh Bandura.¹⁰

Menurut definisi ini seorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila didalam dirinya telah terjadi perubahan. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap, tingkah laku, keterampilannya, kecakapannya, kemampuan, daya reaksinya dan daya penerimaannya. Menurut Hamalik Suyadi belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.¹¹

Pengertian ditemukan dalam berbagai sumber dan literatur. Meskipun dapat dilihat ada perbedaan-perbedaan di dalam rumusan pengertian belajar tersebut dari para ahli, namun secara prinsip dapat ditemukan kesamaan-

¹⁰ Mulyana dan Nana Syaodih. *Model Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2001 hlm 1.35

¹¹ Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2007. Hlm 29

kesamannya. Dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung telah terjadi interaksi yang bertujuan. Guru dan anak didiklah yang menggerakannya. Interaksi yang bertujuan itu disebabkan gurulah yang memaknainya dengan menciptakan lingkungan yang bernilai edukatif demi kepentingan anak didik dalam belajar. Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.

Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan pengetahuan (kognitif). Pada hakikatnya belajar adalah suatu aktivitas yang mengharapkan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar.

Perubahan individu terjadi karena adanya usaha dari individu yang relativ menetap sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku, sifat perubahan relativ permanen dan perubahan tersebut dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu misalnya minat, perhatian, kebiasaan, motivasi dan usaha serta faktor dari luar misalnya lingkungan, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara siswa dengan sumber-sumber belajar.

Menurut *Watson* belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah

laku yang dapat diamati (*observable*) dan dapat diukur. Dengan kata lain, walaupun ia mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun ia menganggap hal-hal tersebut sebagai factor yang tak perlu diperhitungkan, ia tetap mengakui bahwa perubahan-perubahan mental dalam benak siswa itu penting namun semua itu tidak dapat menjelaskan apakah seseorang telah belajar atau belum karena tidak dapat diamati.¹²

Dari beberapa pengertian belajar yang telah diungkapkan oleh para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada setiap individu melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir bahkan sebelum lahir sehingga antara belajar dan perkembangannya sangat erat kaitannya. Proses belajar dapat terjadi secara disengaja dan berlangsung sepanjang waktu sehingga dapat menuju suatu perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu yang dapat bermanfaat bagi lingkungan maupun individu.

d. Hakikat Motivasi

1. Pengertian Motivasi

¹² Nana Sudjana. *Penelitian Proses Belajar Mengajar*. (Bandung : PT. Remaja Rosadkarya, 2011), h 33

Menurut Hoy dan Miskel dalam buku *Education Administration* bahwa motivasi dapat didefinisikan sebagai kekuatan-kekuatan yang kompleks, bahwa dorongan-dorongan, kebutuhan-kebutuhan lainnya yang memulai dan menjaga kegiatan-kegiatan yang diinginkan kearah pencapaian tujuan-tujuan personal.¹³

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik, karena seseorang mempunyai motivasi yang kuat dengan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya.

Atkinson mengemukakan bahwa seseorang siswa termotivasi dalam belajar karena keinginannya memenuhi keperluan untuk sukses dan keperluan untuk menjauhi kegagalan dalam belajar.¹⁴

Motivasi bukanlah hal yang dapat diamati, tetapi hal yang dapat disimpulkan karena adanya sesuatu yang dapat disaksikan. Banyak para ahli yang sudut pandang mereka masing-masing berbeda, namun intinya sama, yakni sebagai pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas untuk mencapai tujuan tertentu.

Mc Donald dalam Hamalik merumuskan bahwa *motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*, yang diartikan bahwa motivasi adalah suatu

¹³ M Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung. Remaja Rosda Karya. 2009), h 72

¹⁴ Mohamad Arif, *Model-model Pembelajaran Mutakhir*. (Yogyakarta :pustaka belajar. 2008). h 162

perubahan energi dalam diri seseorang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.¹⁵

Berdasarkan pendapat para ahli diatas bahwa motivasi suatu proses psikologi yang mencerminkan interaksi antara sikap, kebutuhan, persepsi, dan keputusan yang terjadi pada diri seseorang guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya motivasi siswa menjadi tekun dalam proses pembelajaran, dan dengan motivasi itu pulalah kualitas hasil belajar siswa juga kemungkinan akan terwujud. Siswa yang dalam proses pembelajaran mempunyai motivasi yang kuat dan jelas pasti akan tekun dan berhasil belajarnya.

Wallberg, menyatakan bahwa motivasi mempunyai kontribusi antara 11 sampai 20% terhadap prestasi belajar. Studi yang dilakukan suciati menyimpulkan bahwa motivasi berprestasi mempunyai kontribusi motivasi sebesar 36%, sedangkan McClland menunjukkan bahwa motivasi berprestasi mempunyai kontribusi sampai 64% terhadap hasil belajar. Hakikat belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno dapat diklasifikasi sebagai berikut: 1) adanya hasrat atau keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita yang menarik dalam belajar, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan

¹⁵ Oemar Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : (Bumi Aksara, 2009.), h 106

yang menarik dalam belajar, 6) adanya lingkungan peserta didik dapat belajar dengan baik.¹⁶

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang berhubungan dengan sebab atau alasan seseorang bertindak laku. Motivasi berhubungan dengan diri seseorang yang mengajjar terjadinya suatu perubahan energy yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosional, kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong dengan adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Berdasarkan teori-teori motivasi di atas dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan atau usaha-usaha dari diri seseorang untuk melaksanakan kegiatan dan meningkatkan partisipasi sehingga seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai kegiatan yang diinginkan.

a. Manfaat Motivasi Belajar

Motivasi belajar sangat bermanfaat bagi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Bagi siswa manfaat motivasi belajar adalah:

a) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir, b) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan

¹⁶ Agus Supriono, *Cooperative Learning*. (Yogyaaar: Pustaka Belajar, 2009), h 163

dengan teman-teman sebayanya, c) mengarahkan kegiatan belajar, d) membesarkan semangat belajar, dan e) menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan.

Motivasi belajar juga bermanfaat bagi seorang guru, yaitu untuk: a) membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil; b) mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa dikelas bermacam-macam peran guru; d) memberi peluang guru untuk kerja rekayasa pedagogik, dan; e) mengubah siswa tak berminat menjadi bersemangat belajar.¹⁷

Manfaat motivasi belajar yaitu untuk membangkitkan semangat belajar siswa terhadap pembelajaran,.

b. Motivasi Belajar IPS

Motivasi belajar IPS adalah adanya dorongan internal yaitu dorongan dari dalam diri siswa itu sendiri sedangkan dorongan eksternal merupakan dorongn dari luar diri siswa seperti dorongan guru yang terjadi pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku dalam pelajaran IPS.

Pada umumnya dengan berbagai indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peran besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: 1) adanya hasrat atau keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan

¹⁷ Saiful Bahri Djamarah, Psikologi Belajar (.Jakarta: Rineka Cipta, 2008), .h 150

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 peserta didik dapat belajar dengan baik.

2. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia tujuh tahun hingga kira-kira usia dua belas tahun. Karakteristik utama siswa Sekolah Dasar (SD) adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Menurut Piaget dalam Rahayu salah satu cirri anak Sekolah Dasar adalah tumbuhnya rasa ingin tahu tentang segala sesuatu yang ada dalam dunia realita sekitar.¹⁸

Melihat karakteristik siswa tersebut, guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada dilingkungan sekitar siswa sehari-hari sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi anak. Selain itu, siswa diberi kesempatan untuk proaktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun kelompok.

¹⁸ Siti Rahayu. *Psikologi Perkembangan* (.Jakarta. UGM.2009), h 192

Karakteristik anak usia SD kelas tinggi (4-6), yaitu kira-kira umur 12 atau 13, karakteristiknya adalah adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis. Amati realistik, ingin tahu dan ingin belajar. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang yang dewasa lainnya, untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya setelah kira-kira umur 11 pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri.¹⁹

Asumsi bahwa anak adalah orang dewasa dalam skala kecil (anak adalah orang dewasa mini) telah ditonggalkan orang sejak lama, sebagaimana dimaklumi bahwa masa kanak-kanak adalah suatu tahap yang berbeda dengan orang dewasa. Adapun tahapan perkembangan masa kanak-kanak (usia 6-12) yaitu: 1).Belajar keterampilan fisik yang perlu untuk permainan sehari-hari; 2). Pembentukan kesatuan sikap terhadap dirinya sebagai suatu organism yang tumbuh; 3). Belajar bermain dengan teman-temannya; 4). Belajar memahami peran-peran kepriaan atau kewanitaan; 5).Pengembangan kemahiran dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung; 6).Pengembangan konsep-konsep yang perlu untuk kehidupan sehari-hari; 7).Pengembangan kesadaran diri,morsilitas, dan suatu skala niali-nilai; 8),Pengembangan kebebasan diri; 9). Pengembangan sikap-sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga.²⁰

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan psikis pada masa kanak-kanak dapat membentuk sikap terhadap kelompok sosial lembaga dan mampu menciptakan sesuatu yang baru sesuai dengan pola pikirnya.

¹⁹ Ibid,h.193

²⁰ Ibid, h 194

Karakteristik siswa yang telah diuraikan seperti di atas, guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari, sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi anak. Selain itu siswa diberi kesempatan untuk proaktif dan mendapatkan pengalaman langsung secara individual maupun dalam kelompok.

B. Acuan Teori Rancangan Interval Tindakan

1. Hakikat Metode *Cooperative Learning*

a. Pengertian Metode *Cooperative Learning*

menurut Slavin, dalam Isjoni pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.²¹

Beberapa para ahli mengemukakan bahwa model ini tidak hanya unggul dalam membentuk siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman. Dalam pembelajar sehingga memberikan dampak positif pada kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

²¹ Isjoni. Pembelajaran Kooperatif. (Yogyakarta: Pustaka Belajar 2010), h 15

Menurut Anita Lie dalam menyebutkan *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik dengan kata lain dalam tugas-tugas yang terstruktur.²²

Ada beberapa istilah untuk menyebut pelajaran berbasis sosial yaitu pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dan pembelajaran kolaboratif. Pnitz dalam Suprijono membedakan kedua hal tersebut. Pembelajaran kolaboratif didefinisikan sebagai falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Peserta didik bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk mereka. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan guru.²³

Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu metode pembelajaran dimana system belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga merangsang lebih bergairah dalam belajar.²⁴

Istilah *cooperative learning* dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Ada banyak alasan mengapa

²² Isjhoni. *Cooperatave Learning* .(Bandung: AlfaBeta,2010), h 16

²³ Agus Suprijono. *Cooperative learning*. Yogyakarta :Pustaka Belajar,2009.hlm 54

²⁴ Ibid,hlm 15

cooperarive learning tersebut mampu memasuki *mainstream* (kelaziman) praktek pendidikan.

Menurut Jhonson dan Jhonshon *cooperative learning* adalah mengelompokan siswa di dalam kelas dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka memiliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut. Dengan mempraktekan *cooperative learning* di ruang-ruang kelas, suatu hari kelak akan menuai buah persahabatan dan perdamaian, karena *cooperative learning* memandang siswa sebagai makhluk sosial, bukan homo hormini lupus. Dengan kata-kata lain, *cooperative learning* adalah cara belajar mengajar berbasis *peace education* (metode belajar mengajar masa depan) yang pasti mendapat perhatian.

Berdasarkan definisis di atas, dapat dirumuskan bahwa metode pembelajaran kelompok terarah dan efektif bagi siswa dalam mencari dan mengkaji materi yang dipelajari melalui proses kerja sama, saling membantu belajar siswa lainnya sehingga tercapainya prose pembelajaran yang aktif.

2. Pengertian *Make a Match*

Menurut Agus Suprijono *make a match* adalah kartu-kartu yang terdiri dari kartu lainnya yang berisi tentang jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Teknik mencari pasangan (*make a match*) memiliki salah satu

unggulan adalah siswa mencari pasangan sambil mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.²⁵

Metode *Cooperative Learning tipe make a match* mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Metode *Cooperative Learning tipe make a match* atau mencari pasangan kartu yang merupakan salah satu alternative yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari siswa, siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi *point*.

Metode *Cooperative Learning tipe make a match* dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Dalam situs internet salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.²⁶

Menurut Suyanto, metode *cooperative learning tipe make a match* adalah:

Suatu metode pembelajaran dengan pengujian pemahaman menggunakan kartu berisi persoalan-permasalahan dan kartu yang berisi jawabannya, setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai-reward, kartu dikumpul lagi dan dikocok, untuk babak berikutnya pembelajaran lagi dan dikocok, untuk

²⁵ Ibid, hlm 94

²⁶ <http://www.tarmizi.wordpress.com/.../ pembelajaran-koperatif-make-a-match. Html>), Rabu, 5 Januari 2011

babak berikutnya pembelajaran seperti babak pertama, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.²⁷

Melalui metode *cooperative learning* tipe *make a match* ini siswa lebih memahami setiap materi yang telah dipelajari dengan cara bermain, dimana setiap anak diberikan batasan waktu untuk mencocokkan kartu yang berisikan tentang pertanyaan dan jawaban.

3. Langkah-langkah metode make a match

1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu sosial dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban): 2) setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang: 3) Siswa mencari pasangan yang mencari pasangan yang mempunyai kartu dari yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban): 4) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point: 5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.²⁸

Melalui pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *make a match* ini, siswa lebih aktif mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru, dimana

²⁷ Suyanto, h. 72-73

²⁸ [http://ifzanul.blogspot.com/2010/06/cooperative-learning-pembelajaran .html](http://ifzanul.blogspot.com/2010/06/cooperative-learning-pembelajaran.html)

semua siswa terlibat aktif menjawab setiap pertanyaan yang dibacakan oleh temannya

Berdasarkan kesimpulan inilah guru memfasilitas diskusi untuk menerbitkan kesempatan kepada seluruh peserta didik menginformasikan hal-hal yang telah mereka lakukan yaitu memasang pertanyaan dan jawaban dan melaksanakan penilaian. Jadi dalam pembelajaran *cooperative* siswa lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka saling mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan temannya.

Menurut Arends, dalam situs internet terdapat 6 fase atau langkah utama dalam pembelajaran kooperatif, yaitu²⁹

Tabel 2.2:

6 fase atau langkah utama dalam pembelajaran kooperatif

Langkah	Indikator	Tingkah Laku Guru
Langkah 1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa
Langkah 2	Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa
Langkah 3	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-	guru menginformasikan pengelompokan siswa

²⁹ <http://pmat.uad.acid/cooperative-learning.html>

	kelompok belajar	
Langkah 4	Membimbing kelompok belajar	Guru memotivasi serta memfasilitas kerja siswa dalam kelompok-kelompok belajar
Langkah 5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan
Langkah 6	Memberikan penghargaan	guru memberi penghargaan hasil belajar individual dan kelompok.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, guru membagi siswa dalam dua kelompok, sebelum guru membagikan kartu kata yang berisi jawaban dan pertanyaan guru akan menjelaskan cara bermain. Guru membagikan kartu jawaban kepada kelompok satu, dan kelompok dua mendapatkan kartu yang berisi tentang pertanyaan. Guru memberikan waktu 3 menit kepada siswa untuk membaca setiap jawaban dan pertanyaan yang ada di kartu tersebut, kemudian guru memberikan waktu kepada siswa untuk mencocokkan setiap pertanyaan dan jawaban yang ada di kartu.

C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan tentang metode *cooperative learning* tipe *make a match*, di antaranya oleh Ginna Prima yang berjudul meningkatkan pemecahan *vocabulary* bahasa Inggris melalui model

Cooperative Learning tipe Make a Match pada siswa kelas IV SDN Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary* pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV.³⁰

Menurut Rosita Sari yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Metode *Cooperative Learning tipe Make A Match* pada siswa kelas V SDN Kemayoran 17 Pagi Jakarta Pusat secara khusus penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui metode *Make a Match*.³¹

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dapat terdapat peningkatan hasil belajar IPS materi perkembangan Teknologi pada siswa kelas IV. Pada siklus I siswa masih mengalami kesulitan dalam kerja kelompok. Hasil dari siklus I sebesar 65%. Pada siklus II siswa mulai melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Hasil belajar siklus II sebesar 71%, dan pada siklus III menunjukkan kemajuan sebesar 80%.

Implikasi hasil ini adalah bahwa *Cooperative Learning tipe Make a Match* dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang “Perkembangan Teknologi”. Jika disetiap ruang kelas telah menerapkan metode *Cooperative Learning* dengan baik, maka dua hasil yang akan diperoleh. Pertama hasil belajar kognitif

³⁰ Ginna Desari Prima, “Meningkatkan Pemahaman Vocabulary Bahasa Inggris melalui Metode Cooperative Learning tipe Make A Match pada siswa kelas IV SD Lab.PGSD FIP UNJ, *skripsi* (Jakarta: FIP Universitas Negeri Jakarta, 2012), h 83

³¹ Rosita Sari

siswa akan menjadi lebih baik, dan keduanya ada hubungan sosial antara siswa akan menjadi lebih baik, dan keduanya ada hubungan sosial antara siswa yang lebih baik.

D. Pengembangan Konseptual dan Perencanaan tindakan

1. Definisi Konseptual

Berdasarkan uraian diatas penulis berpendapat bahwa penggunaan metode *Make a Matc* dapat meningkatkan Motivasi belajar hasil belajar IPS di kelas IV SDN Karet 04 Pagi Jakarta Setiabudi Jakarta Selatan sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal sesuai dengan kapasitas SD kelas IV. Meode *Make a Match* memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, 2. Karena ada unsur permanan, metode ini menyenangkan, 3.Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, 4. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, 5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu utnuk belajar.

Akan tetapi yang paling penting dalam penerapan metode *make a match* adalah siswa mengalami secara langsung scenario kejadian yang darinya akan ditarik makna sebagai materi pembelajaran sehingga pemahaman yang diterima siswa atas metri pelajaran tidaklah fleksibel melainkan kontekstual.

2. Definisi Operasional

Skor yang didapati dari motivasi belajar siswa merupakan hasil dari beberapa meningkatkan motivasi belajar IPS dengan metode kooperatif. Skor tersebut dapat dilihat dari hasil presentase angket motivasi belajar IPS pada akhir siklus. Semakin tinggi presentase yang diperoleh berarti semakin tinggi pula motivasi belajar siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian kelas ini bertujuan untuk menentukan cara meningkatkan motivasi belajar IPS tentang mengenal Permasalahan Sosial melalui metode *Cooperative Learning tipe Make a Match* pada siswa kelas IV SDN Karet 04 Pagi Setibudi Jakarta Selatan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan Jalan Karet Belakang

2. Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan terhitung bulan Januari sampai dengan bulan April semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

C. Metode dan Disain Interval Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian

1. Metode Intervensi Tindakan

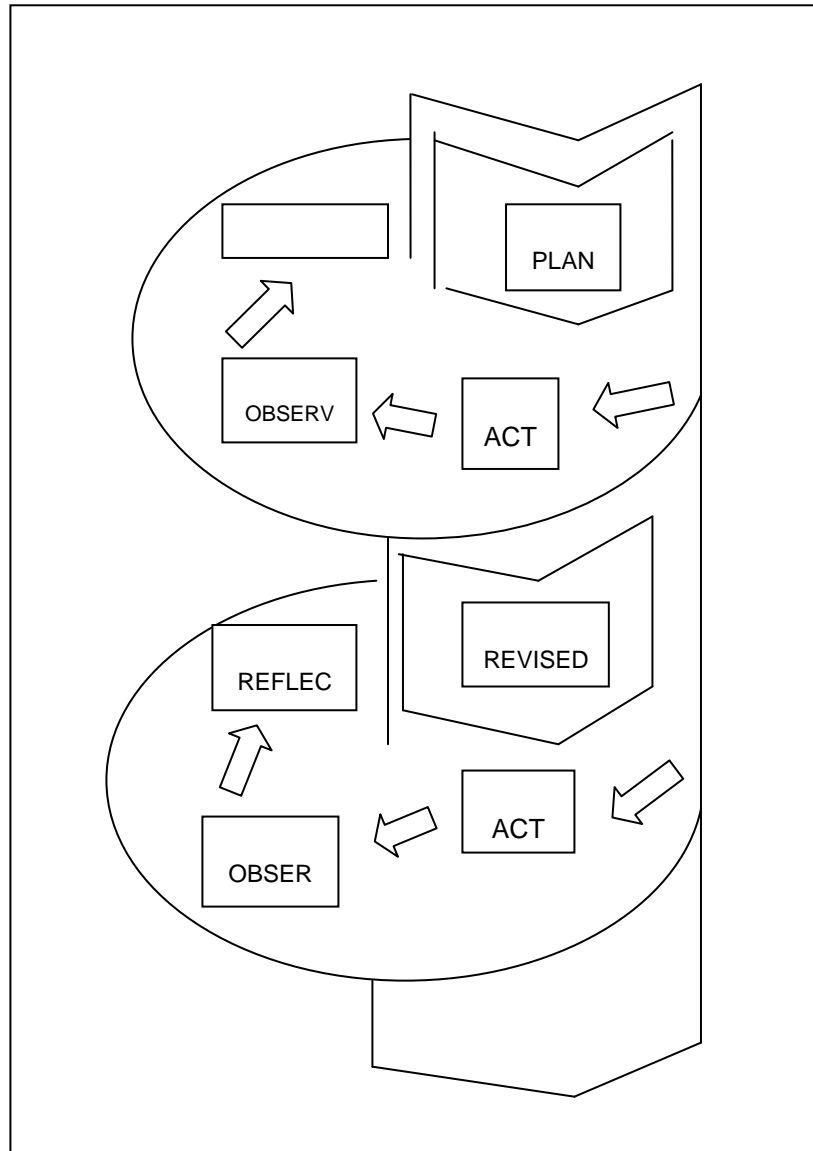
Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTanggart yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.³²

³² Zainal Aqib. Penelitian Tindakan Kelas. (Bandung: Rama Widya. 2006), H 22

1. Metode Intervensi Tindakan

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.³³

Apabila tingkat ketercapaian pada siklus sebelumnya telah melampaui target yang ditetapkan maka peneliti bisa menghentikan tindakan. Dengan demikian peneliti dianggap berhasil dan selesai. Adapun tahap-tahap dalam penelitian ini akan lebih jelas pada bagan berikut :



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Model Sprial Kemmis dan Taggart

Dimulai dari putaran tahap siklus satu siklus lainnya dengan target agar kualitas pembelajaran IPS khususnya materi tentang mengenal permasalahan sosial serta pengalaman semakin meningkat disertai dengan peningkatan motivasi belajar IPS. Apabila dicermati, model yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu:

1. Tahap Perencanaan, pada tahap ini penulis menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi pokok dan dengan indikator yang telah ditentukan.
2. Tahap Pelaksanaan, Penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung. Sebelum guru menumbuhkan minat belajar siswa dengan mendengarkan cerita guru untuk merangsang pengalaman awal yang telah dimiliki siswa.
3. Tahap observasi, Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan teman sejawat untuk mengamati tingkah laku dan sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran IPS yang menerapkan metode pembelajaran kooperatif.
4. Tahap refleksi, setelah mengkaji motivasi belajar siswa dan hasil pengamatan aktivitas guru, serta menyesuaikan dengan ketercapaian indikator kinerja

maka penelitian mengubah strategi pada siklus berikutnya agar pelaksanaannya lebih efektif.

D. Subjek/Partisipan yang Terlibat dalam Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik SDN Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan kelas IV berjumlah 43 peserta didik, terdiri dari peserta didik laki-laki dan peserta didik perempuan. Adapun partisipan dalam penelitian adalah guru kelas IV SDN Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan yang berkolaborasi dengan penelitian adalah teman sejawat guru kelas IV dan kepala sekolah.

E. Peran dan posisi penelitian dalam penelitian

Peran peneliti dalam tindakan kelas ini sebagai pemimpin pembuat perencanaan sekaligus pembuat laporan dalam proses penelitian dan melaksanakan penelitian dengan bantuan teman sejawat sebagai observer dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang permasalahan sosial menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *make a match* di kelas IV SD Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan.

Keterlibatan guru dalam berbagai kreatifitas dan inovatif yang bersifat pengembangan mengharuskan guru mampu melakukan PTK di kelasnya. Guru mempunyai hak otonomi untuk menilai sendiri kinerja. Artinya penelitian berperan mutlak dalam proses pembelajaran langsung melakukan

pembelajaran dan berusaha untuk meningkatkan data yang akurat dan terarah sehingga tujuan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar IPS tentang mengenal permasalahan sosial dengan metode *make a match* dikelas IV SD Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan dapat tercapai.

F. Tahap Interval Tindakan

Penelitian Intervensi tindakan kelas ini merupakan penelitian yang secara khas dilakukan karena ada kepedulian terhadap keadaan yang perlu ditingkatkan, dalam hal ini adalah peningkatan proses pembelajaran yang selama individu lakukan untuk mengubah dan memperbaiki kualitas pembelajaran itu sendiri.

Guru dalam situasi tertentu mendeskripsikan kepeduliannya terhadap kegiatan pembelajaran yang selama ini dilakukan untuk mengubah dan memperbaiki kualitas pembelajaran itu sendiri.

Mengacu pada teori tentang penelitian tindakan kelas, maka rencana penelitian disusun menggunakan prosedur motivasi belajar siswa.

Mengacu pada teori tentang penelitian tindakan kelas, maka rencana penelitian disusun menggunakan prosedur sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

a. Mengumpulkan informasi tentang hal yang berkaitan dengan pemahaman siswa yang bermanfaat bagi pembelajaran pada penelisin

itu,prose pembelajaran akan dilaksanakan melalui metode *Cooperative Learning* tipe *make a match*.

- b. Merencanakan program pembelajran, yang meliputi rencana pembelajaran dan angket motivasi.
- c. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti dan guru berlatih bersama untuk menyamakan apresepsi dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- d. Melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana akar permasalahan yang terdiri pada ssat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pertanyaan secara lisan di dalam kelas.

2. Pelaksanaan (*Action*)

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan metode *cooperative learning* tipe *make a match*. Suatu perencanaan bersifat fleksibel dan siap dilakukan perubahan sesuai apa yang terjadi dalam proses pelaksanaan dilapangan. Pada tahap ini dalam melaksanakan pembelajaran dikelas lebih engarah pada substansi yang menjadikan permasalahan pokok untuk dapat meningkatkan motivasi belajar IPS yaitu melalui metode *cooperative learning* tipe *make a match*.

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai berikut : a) memberikan apersepsi; b) peneliti memberikan sedikit penjelasan materi yang diajarkan; c) membagi siswa menjadi beberapa kelompok; d)

menjelaskan aturan main dengan tugas-tugas kelompok dengan tujuan diskusi kelompok; e) penugasan dan penambahan jawaban hasil diskusi oleh peneliti; f) peneliti bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran, pada setiap akhir tindakan dilaksanakan tes untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai siswa

3. Pengamatan (observasi)

Tahapan ini sebenarnya berjalan bersama dengan saat pelaksanaan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan semjalah yang diperlukan dan terjadi selama tindakan berlangsung.

Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan formal observasi atau penilaian yang telah tersusun, termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu.

4. Refleksi

Data yang diperoleh hasil observasi selanjutnya didiskusikan antara guru dan peneliti untuk mengetahui:

- a. Tindakan yang dilakukan sesuai rencana atau tidak
- b. Kemajuan yang dicapai siswa, terutama dalam hal motivasi belajar IPS.

Pada komponen ini guru mengkaji dan mempertimbangkan secara mendalam tentang hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan itu

dengan berdasarkan hasil refleksi ini guru dapat melakukan perbaikan terhadap kekurangan sehingga belum memberikan dampak perbaikan dan peningkatan yang meyakinkan.

G.Hasil Intervensi Tindakan yang diharapkan

Pencapaian keberhasilan dari setiap tindakan yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV SDN Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan dengan menggunakan metode kooperatif.

Kriteria ketercapaian dalam peneliti siswa sehingga siswa berperilaku untuk mencapai tujuan. Disamping itu didukung juga pengisian angket yang berisi data motivasi belajar siswa dan juga lembar pengamatan pembelajaran motivasi guru.

Criteria ketercapaian dalam penelitian ini menggunakan prinsip belajar kooperatif, yaitu pengisian angket oleh siswa dan pengamatan oleh guru mencapai minimal 80%, dari 43 siswa memperoleh skala motivasi belajar antara 60-80 %.

H.Data dan Sumber data Penelitian

a. Data Penelitian

data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data pemantauan tindakan dan data penelitian. Data pemantauan tindakan merupakan data

yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan terencana.

Sedangkan data penelitian adalah data tentang variabel penelitian yaitu tentang gambaran motivasi belajar IPS dan data tentang penerapan. Data penelitian ini adalah tentang motivasi belajar IPS siswa dengan menggunakan metode *cooperative learning* tipe *make a match*.

b.Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian langsung berupa motivasi belajar terhadap siswa kelas IV SD Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan, materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi bahasan permasalahan sosial tahun pelajaran 2014/2015 dan sumber data pemantauan tindakan yang diambil dari data pengamatan guru dan siswa.

I. Instrumen pengumpulan data yang digunakan

Data dalam penelitian ini dibedakan atas data pemantauan dan data penelitian. Pengumpulan data pemantauan tindakan untuk memantau saat kegiatan proses pembelajaran sedang berlangsung. Data penelitian berupa peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan angket pengamatan dalam mengikuti pembelajaran.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu instrument berupa angket yang diberikan kepada responden (siswa) dan instrument berupa lembar pengamatan, catatan lapangan dan dokumentasi (foto)

1. Instrumen Penelitian

a. Definisi konseptual

Motivasi belajar IPS adalah suatu energi atau dorongan yang ada dalam maupun dari luar siswa yang sedang belajar IPS untuk mengadakan perubahan tingkah laku dalam mencapai tujuan tertentu.

Motivasi memang merupakan factor yang mempunyai arti penting bagi seorang anak didik. Perubahan motivasi yang terdapat pada diri siswa, tingkah laku tersebut mencakup aspek kognitif, keterampilan dan sikap yang dirumuskan secara efektif dan bertitik tolak pada tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

b. Definisi Operasional

Motivasi belajar adalah skor yang diperoleh siswa setelah mengerjakan tes pembelajaran dari instrument motivasi belajar IPS meliputi: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 3) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 4) adanya penghargaan

dalam belajar; 5) adanya kegiatan menarik dalam belajar dan 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

c. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar IPS

Instrumen penelitian adalah angket yang tertutup sebagai alat untuk mencari data yang dapat memproyeksikan upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar IPS kepada siswa, berupa sejumlah pertanyaan dengan empat alternative jawaban. Empat alternatif jawaban tersebut adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Penilaian dari angket tersebut adalah apabila pertanyaan positif skor bergerak dari kiri ke kanan yaitu: SS=4, S=3, TS=2, dan bila pertanyaan negatif skornya, SS=1, S=2, TS=3, dan STS=4.

Kisi-kisi digunakan sebagai pedoman bagi guru agar dalam melaksanakan pembelajaran tidak menyimpang dari tujuan yang telah dirumuskan. Sedangkan, alat penilaian digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam menilai motivasi belajar siswa sesuai dengan indikator yang terdapat dalam kisi-kisi.

d. Instrumen Pemantauan Tindakan Metode *Cooperative Learning*

1. Definisi Konseptual *Cooperative Learning*

Pembelajaran *cooperative learning tipe make a match* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

2. Definisi Operasional Cooperative Learning

Penggunaan *Cooperative Learning tipe Make a Match* adalah skor yang diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari penerapan metode pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Make a Match* dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pegetahuan Sosial (IPS) tentang permasalahan sosial yang dilakukan di SD KARET 04 PAGI Jakarta Selatan

3. Kisi-kisi Instrumen Pemantauan Guru dan Siswa

Dalam penyusunan instrument pemantauan tindakan, peneliti merugacu pada teori-teori metode *cooperative learning tipe make a match* dari para ahli yang kemudian dikembangkan menjadi kisi-kisi. Di bawah ini merupakan kisi-kisi

instrumen pengamatan tindakan metode *cooperative learning* tipe *make a match* dari para ahli yang kemudian dikembangkan menjadi kisi-kisi pengamatan tindakan metode *coopertive learning* tipe *make A match*.

J. Teknik Pengumpulan Data

a. Catatan Lapangan

Guru atau peneliti secara sistematis membuat catatan tentang situasi kelas, baik selama maupun pembelajaran usai. Catatan-catatan ini berguna untuk didiskusikan dengan teman sejawat

b. Kuesioner /Angket

Koesioner adalah bentuk pernyataan tertulis yang diberikan kepada subjek yang diteliti. Kuesioner ada dua macam yaitu koesioner berstruktur atau bentuk tertutup dan kuesioner tidak berstruktur atau terbuka. Kuesioner berstruktur berisi pertanyaan yang disertai dengan pilihan jawaban. Sedangkan koesioner tak berstruktur berisi pernyataan yang tidak disertai dengan pilihan jawaban.

c. Pemantauan Tindakan Guru dan Siswa

format pemantauan tindakan guru ini diisi oleh observer selama proses pembelajaran. Untuk melihat apakah guru maupun siswa telah melaksanakan pembelajaran melalui metode *cooperative learning* tipe *make a match*.

K. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan

Teknik pemeriksaan keterpercayaan dan keabsahan data dilakukan menggunakan triangulasi dalam menyimpulkan data dengan hasil pengamatan (triangulasi). Triangulasi tersebut merupakan triangulasi triangulasi penyidik karena hasil pengamatan ketiga pihak tersebut digunakan untuk pengecekan keabsahan data yang diperoleh dari observasi, catatan lapangan dan beberapa foto penelitian.

J. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

Analisis data dilakukan pada setiap pelaksana siklus dengan cara merefleksi kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan dan menyusun perencanaan lagi untuk dilakukan pada siklus selanjutnya. Dengan analisis, peneliti akan mendapatkan indikator pencapaian. Faktor pendukung, penghambat dalam pelaksanaan dan dampak dari tindakan yang diberikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk menghitung presentasi pemahaman siswa, peneliti menggunakan pedoman yang berlaku ditingkat sekolah dasar yaitu: jumlah skor pencapaian dibagi skor maksimum yang dicapai.

Apabila semua indikator yang telah ditetapkan sudah memenuhi ketuntasan (mencapai rata-rata minimal 62) maka dapat dipresentasikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan ≥ 62 berdasarkan kesepakatan guru.

a. Analisis Data

Analisis data pada penelitian tindakan kelas berarti mengidentifikasi dan menyetujui kriteria yang digunakan untuk menjelaskan apa yang telah terjadi. Selain itu, analisis data yang dilakukan untuk perbaikan tindakan kelas dapat digunakan untuk perbaikan atau meningkatkan terhadap masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Analisis data dilakukan pada setiap akhir pelaksanaan pertemuan dengan cara merefleksi kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan. Dengan diadakan analisis peneliti akan mendapatkan indikator ketercapaian, faktor pendukung dan penghambatan dalam peneliti serta dampak dari tindakan yang diberikan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Data yang terkumpul terdiri dari lembar pemantau tindakan guru, dan pemantauan tindakan siswa dalam melaksanakan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe *make a match* serta foto-foto saat proses kegiatan berlangsung. Analisis data merupakan kriteria yang digunakan untuk menjelaskan kejadian pada proses pembelajaran, sehingga dapat diketahui perubahan-perubahan perbaikan motivasi belajar IPS yang terjadi selama pembelajaran.

1. Angket Motivasi

$$\text{a. rata-rata } \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah item pernyataan}} \times 100\%$$

$$\text{b. presentase } \frac{\text{skor yang dipeoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk perhitungan rentang skor motivasi belajar IPS berupa angket dalam bentuk presentase adalah sebagai berikut :

Table 8.3 skor motivasi secara teoritik yang berkisar dari 20-80

No	Rentang Skor	kategori
1	20 - 39	Rendah
2	40 -59	sedang
3	60 - 80	Tinggi

2. Data Pemantauan guru dan siswa

a. rata-rata $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah item pernyataan}} \times 100\%$

b. presentase $\frac{\text{skor yang dipeoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

L. Tindakan Lanjut Pengembangan Perencanaan Tindakan

Jika tidak ada perubahan yang signifikan pada penerapan melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, perencanaan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya adalah melakukan siklus-siklus berikutnya dengan menggunakan acuan refleksi dari siklus sebelumnya. Hal ini

dilakukan jika tidak terjadi perubahan yang signifikan pada motivasi belajar IPS siswa kelas IV.

Pada tindakan ini, kegiatan dirancang sedemikian rupa dengan mengacu kepada pengembangan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Selain hal tersebut, penyajian materi harus dirancang lebih bervariasi lagi agar dapat memberikan stimulus pada siswa sehingga terangsang untuk lebih komunikatif dalam pembelajaran.

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek/Hasil Intervensi Tindakan

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan bahan baku atau materi ajar yang disusun dalam rencana pembelajaran serta tindakan-tindakan yang akan diambil sesuai dengan permasalahan untuk kegiatan pembelajaran. Peneliti menyiapkan perlengkapan yang diperlukan untuk pembelajaran. Peneliti menyiapkan perlengkapan yang diperlukan untuk proses pembelajaran, diantaranya media pembelajaran dan instrumen. Peneliti juga meminta salah seorang guru untuk menjadi observer.

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *Cooperative Learning*, ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok,. Pembelajaran dilakukan selama empat kali pertemuan dalam dua siklus. Peneliti mempersiapkan alat dokumentasi.

b. Tindakan

Kegiatan pada tindakan peneliti ini dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut:

A. Silkus I, 30 Mei 2015, Pukul 07.00-10.30**a. Tahap Awal (10 menit)**

Untuk melakukan pembelajaran *make a match*, guru melakukan tahapan dalam pembelajaran, yang terdiri dari beberapa kegiatan, diantaranya: mula-mula guru mengkondisikan kelas agar tertib, meminta siswa untuk berdoa, mengambil absen, menyediakan bahan, alat dan sumber.

Guru mengawali dengan menyampaikan materi tentang Koperasi. Guru menjelaskan tujuan dan petunjuk pelaksanaan materi Koperasi yang hendak dicapai dan guru memotivasi siswa belajar.



Gambar 2 Guru menjelaskan lambang Koperasi dengan media gambar

b. Tahap Inti (45 menit)

Guru meminta siswa untuk membuat dua kelompok besar, siswa mendengar penjelasan guru mengenai langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dan peraturan dalam kerja kelompok.

Guru meminta siswa membagi dua kelompok besar yang terdiri dari kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. Guru memberikan batasan waktu selama proses kegiatan pencarian pasangn jawaban dan pertanyaan, siswa diminta untuk lebih teliti pada kartu yang telah dipegang oleh tiap-tiap siswa. Guru memonitoring siswa yang mengalami kesulitan pada saat kegiatan, guru juga membantu siswa menumbuhkan kepercayaan dirinya, dan melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran. Siswa siswa yang

paling cepat dapat memisahkan diri dari kelompok. Siswa menjelaskan setiap kartu jawaban dan pertanyaan yang ada di tangannya masing-masing. Guru menjelaskan kembali materi Koperasi yang telah dipresentasikan.



Gambar 3 Guru sedang mengatur siswa kedalam 2 kelompok besar



Gambar 4 Guru sedang membagikan kartu make a match

Guru menentukan nilai pasangan tercepat serta memberikan penghargaan pada kelompok yang tercepat, hal ini akan membuat hubungan antara hasil pelaksanaan pekerjaan yang baik dengan penerimaan penghargaan dari para siswa sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS.

c. Tahap Akhir (20 menit)

Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang belum dipahami siswa, sehingga adanya interaksi antara guru dan siswa. Siswa menyimpulkan materi pelajaran yang baru saja dibahas dengan bimbingan guru. Pada akhir siklus siswa mengisi instrument motivasi belajar yang telah dibagikan oleh guru.



Gambar 5 siswa sedang mengerjakan angket

d. Observerasi

Setelah dilakukan kegiatan, dilakukan observasi oleh Observer untuk mengamati peneleitian yang sedang melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan lembar pengamatan. Tujuan Observer ini adalah untuk mengamati keaktifan guru dan seberapa besar motivasi dan reaksi siswa terhadap tugas yang diberikan.

B. Siklus II, 01 April 2015

a. Tahap Awal (10 menit)

Untuk melakukan pembelajaran *make a match*, guru melakukan tahapan dalam pembelajaran, yang terdiri dari beberapa kegiatan, diantaranya: mula-mula guru mengkondisikan kelas agar tertib, meminta

siswa untuk berdoa, mengambil absen, menyediakan bahan, alat dan sumber belajar.

Guru menjelaskan tentang tujuan dan manfaat koperasi kemudian guru membagi anak-anak kedalam 2 kelompok, guru menjelaskan metode pembelajaran *make a match*, anak-anak menyimak dengan baik penjelasan guru.



Guru menjelaskan metode pembelajaran *make a match*

b. Tahap Inti (45 menit)

Guru meminta siswa untuk membuat dua kelompok besar, siswa mendengar penjelasan guru mengenai langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dan peraturan dalam kerja kelompok.

Guru meminta siswa membagi dua kelompok besar yang terdiri dari kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. Guru memberikan batasan

waktu selama proses kegiatan pencarian pasang jawaban dan pertanyaan, siswa diminta untuk lebih teliti pada kartu yang telah dipegang oleh tiap-tiap siswa. Guru memonitoring siswa yang mengalami kesulitan pada saat kegiatan, guru juga membantu siswa menumbuhkan kepercayaan dirinya, dan melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran. Siswa siswa yang paling cepat dapat memisahkan diri dari kelompok. Siswa menjelaskan setiap kartu jawaban dan pertanyaan yang ada di tangannya masing-masing. Guru menjelaskan kembali materi Koperasi yang telah dipresentasikan.

Guru menjelaskan metode *make a match* siswa menyimak dengan baik penjelasan guru, siswa melakukan pembelajaran tentang koperasi dengan menggunakan metode *make a match*



Siswa melakukan metode pembelajaran *make a match*

Siswa diberi kesempatan lima menit untuk mencocokkan setiap kartu pertanyaan dan jawaban yang ada ditanganya masing-masing. Setelah mencocokkan kartu jawaban dan kartu pertanyaan, guru meminta siswa untuk membacakan hasil pencarian dari setiap pertanyaan dan jawaban di depan kelas.



Siswa membacakan hasil pencarian kartu *make a match*

Guru menjelaskan tentang perbedaan koperasi dengan Badan Usaha Lain, agar anak-anak lebih memahami materi yang disampaikan maka guru akan memberikan kuis dengan cara bernyayi sambil mengedarkan spidol kepada siswa, dan siswa kemudian melanjutkan mengedarkan spidol ke teman sebangkunya sampai lagu berhenti maka siswa yang mendapatkan spidol siap menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.



Guru sedang memberikan pertanyaan kepada siswa

c. Tahap Akhir (20 menit)

Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang belum dipahami siswa, sehingga adanya interaksi antara guru dan siswa. Siswa menyimpulkan materi pelajaran yang baru saja dibahas dengan bimbingan guru. Pada akhir siklus siswa mengisi instrument motivasi belajar yang telah dibagikan oleh guru.

e. Refeksi Tindakan Silus I

Setelah peneliti melakukan proses belajar mengajar, observer melakukan observasi selama tindakan dilaksanakan maka baik peneliti maupun observer bersama-sama melakukan reflesi tersebut akan terjadi

suatu tanya jawab antar observer dan peneliti membahas segala kekurangan dari kelebihan peneliti.

Hasil dari tindakan peneliti yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai pengamatan keaktifan guru dalam melaksanakan kelas *Coperative Learning* adalah

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus I tentang Koperasi, hasil penelitiannya menunjukkan hasil yang dicapai belum memenuhi hasil yang diharapkan. Pada siklus guru dan siswa belum melaksanakan semua aspek yang terdapat pada pedomanan pengamatan aktifitas guru dan siswa ada beberapa hal yang masih terlewat, yaitu guru kurang memberikan motivasi pada siswa ketika proses pembelajaran berlangsung siswa masih asik mengobrol dan melamun, siswa belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran ini.

Hal ini belum memenuhi target yang diharapkan yaitu 80%. Oleh sebab itu diperlukan siklus kedua.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dan observer memutuskan untuk membuat rencana tindakan pembelajaran siklus II. Tindakan pada siklus II merupakan hasil revisi dari tindakan siklus I.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan dari siklus I banyaknya permasalahan-permasalahan yang ditemukan, diantaranya adalah siswa masih belum tumbuh keberanian, masih banyak siswa yang kurang aktif dan masih banyak lainnya yang harus diperbaiki pada siklus II harus lebih baik dari yang pertama.

b. Tindakan

Tindakan pada siklus II dilakukan dengan perencanaan yang dibuat berdasarkan diskusi yang dilakukan oleh peneliti dengan observer, tindakan ini dilakukan agar pembelajaran IPS menjadi semakin lebih baik, sehingga motivasi belajar IPS semakin meningkat. Berikut ini adalah tujuan kegiatan yang dilakukan pada siklus II.

A. Siklus I, 30 Mei 2015, Pukul 07.00-10.30

a. Tahap Awal (10 menit)

Untuk melakukan pembelajaran *make a match*, guru melakukan tahapan dalam pembelajaran, yang terdiri dari beberapa kegiatan, diantaranya: mula-mula guru mengkondisikan kelas agar tertib, meminta siswa untuk berdoa, mengambil absen, menyediakan bahan, alat dan sumber.

Guru mengawali dengan menyampaikan materi tentang Koperasi. Guru menjelaskan tujuan dan petunjuk pelaksanaan materi Koperasi yang hendak dicapai dan guru memotivasi siswa belajar.



Gambar 2 Guru menjelaskan lambang Koperasi dengan media

b. Tahap Inti (45 menit)

Guru meminta siswa untuk membuat dua kelompok besar, siswa mendengar penjelasan guru mengenai langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dan peraturan dalam kerja kelompok (guru bias menulis depan).

Guru meminta siswa membagi dua kelompok besar yang terdiri dari kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. Guru memberikan batasan waktu selama proses kegiatan pencarian pasangn jawaban dan pertanyaan,

siswa diminta untuk lebih teliti pada kartu yang telah dipegang oleh tiap-tiap siswa. Guru memonitoring siswa yang mengalami kesulitan pada saat kegiatan, guru juga membantu siswa menumbuhkan kepercayaan dirinya, dan melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran. Siswa siswa yang paling cepat dapat memisahkan diri dari kelompok. Siswa menjelaskan setiap kartu jawaban dan pertanyaan yang ada di tangannya masing-masing. Guru menjelaskan kembali materi Koperasi yang telah dipresentasikan.



Gambar 3 Guru sedang mengatur siswa kedalam 2 kelompok besar



Gambar 4 Guru sedang membagikan kartu make a match

Guru menentukan nilai pasangan tercepat serta memberikan penghargaan pada kelompok yang tercepat, hal ini akan membuat hubungan antara hasil pelaksanaan pekerjaan yang baik dengan penerimaan penghargaan dari para siswa sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS.

c. Tahap Akhir (20 menit)

Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang belum dipahami siswa, sehingga adanya interaksi antara guru dan siswa. Siswa menyimpulkan materi pelajaran yang baru saja dibahas dengan bimbingan guru. Pada akhir siklus siswa mengisi instrument motivasi belajar yang telah dibagikan oleh guru.



Gambar 5 siswa sedang mengerjakan angket

d. Observerasi

Setelah dilakukan kegiatan, dilakukan observasi oleh Observer untuk mengamati peneleitian yang sedang melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan lembar pengamatan. Tujuan Observer ini adalah untuk mengamati keaktifan guru dan seberapa besar motivasi dan reaksi siswa terhadap tugas yang diberikan.

B. Siklus II, 01 April 2015

a. Tahap Awal (10 menit)

Untuk melakukan pembelajaran *make a match*, guru melakukan tahapan dalam pembelajaran, yang terdiri dari beberapa kegiatan, diantaranya: mula-mula guru mengkondisikan kelas agar tertib, meminta

siswa untuk berdoa, mengambil absen, menyediakan bahan, alat dan sumber.

Guru menjelaskan tentang tujuan dan manfaat koperasi kemudian guru membagi anak-anak kedalam 2 kelompok, guru menjelaskan metode pembelajaran *make a match*, anak-anak menyimak dengan baik penjelasan guru



Guru menjelaskan metode pembelajaran *make a match*

b. Tahap Inti (45 menit)

Guru meminta siswa untuk membuat dua kelompok besar, siswa mendengar penjelasan guru mengenai langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dan peraturan dalam kerja kelompok (guru bias menulis depan).

Guru meminta siswa membagi dua kelompok besar yang terdiri dari kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. Guru memberikan batasan

waktu selama proses kegiatan pencarian pasang jawaban dan pertanyaan, siswa diminta untuk lebih teliti pada kartu yang telah dipegang oleh tiap-tiap siswa. Guru memonitoring siswa yang mengalami kesulitan pada saat kegiatan, guru juga membantu siswa menumbuhkan kepercayaan dirinya, dan melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran. Siswa siswa yang paling cepat dapat memisahkan diri dari kelompok. Siswa menjelaskan setiap kartu jawaban dan pertanyaan yang ada di tangannya masing-masing. Guru menjelaskan kembali materi Koperasi yang telah dipresentasikan.

Guru menjelaskan metode *make a match* siswa menyimak dengan baik penjelasan guru, siswa melakukan pembelajaran tentang koperasi dengan menggunakan metode *make a match*



Siswa melakukan metode pembelajaran *make a match*

Siswa diberi kesempatan lima menit untuk mencocokkan setiap kartu pertanyaan dan jawaban yang ada ditanganya masing-masing. Setelah mencocokkan kartu jawaban dan kartu pertanyaan, guru meminta siswa untuk membacakan hasil pencarian dari setiap pertanyaan dan jawaban di depan kelas.



Siswa membacakan hasil pencarian kartu *make a match*

Guru menjelaskan tentang perbedaan koperasi dengan Badan Usaha Lain, agar anak-anak lebih memahami materi yang disampaikan maka guru akan memberikan kuis dengan cara bernyayi sambil mengedarkan spidol kepada siswa, dan siswa kemudian melanjutkan mengedarkan spidol ke teman sebangkunya sampai lagu berhenti maka siswa yang mendapatkan spidol siap menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.



Guru sedang memberikan pertanyaan kepada siswa

c. Tahap Akhir (20 menit)

Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang belum dipahami siswa, sehingga adanya interaksi antara guru dan siswa. Siswa menyimpulkan materi pelajaran yang baru saja dibahas dengan bimbingan guru. Pada akhir siklus siswa mengisi instrument motivasi belajar yang telah dibagikan oleh guru.

a. Observasi

Pada tahap ini, observer juga melakukan pengamatan dengan cara mnengobservasi peneliti yang sedang melaksanakan tindakan yaitu proses belajar mengajar dengan rencana pembelajaran yang telah diperbaiki melalui

refleksi, observer dalam mengobservasi menggunakan lembar pengamatan tindakan kelas. Observasi ini dilakukan oleh peneliti.

b. Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi dan observasi siklus II, terdapat peningkatan proses pembelajaran dan kemampuan siswa yang baik dibandingkan dengan siklus I.

Hasil tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti melalui pembelajaran tentang Koperasi pada siklus II, terlihat aktifitas guru pada umumnya sudah lebih baik. Guru lebih banyak memfasilitas siswa dalam bekerja kelompok. Guru memotivasi selalu siswa untuk terus bersemangat. Interaksi siswa lebih hidup dan terarah. Begitupun interaksi siswa dengan guru, dan berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas siswa terhadap siklus II.

B. Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk mendapat data akurat dan terpercaya, maka peneliti melakukan pemeriksaan keabsahan data dengan cara sebagai berikut:

1. Data Proses

Data proses dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi yang diisi observer. Data yang diambil dalam lembar pengamatan berupa data nilai pengamatan kemampuan *Cooperative Learning* siswa. Data tersebut kemudia vertifikasi dan direfleksikan oleh observer dan peneliti, kemudian

digunakan metode pengesahan dengan cara ditandatangani oleh penulis dan observer sebagai bukti data tersebut akurat dan terpercaya (trianggulasi).

2. Data Hasil

Data hasil dalam penelitian ini diperoleh melalui tes akhir pada siklus, setelah tindakan diberikan. Hasil tes tersebut dinilai oleh peneliti dan observer, kemudian digunakan metode pengesahan data dengan cara ditandatangani oleh peneliti dan observer sebagai bukti data tersebut akurat dan terpercaya.

C. Analisis Data

Setelah dilakukan evaluasi proses maupun dilanjutkan dengan analisis data. Analisis data akan didapat dalam setiap siklusnya, antara lain :

1. Siklus I

Tabel 9

Nilai Keaktifan Guru dan Siswa

Aspek Penilaian	Nilai
Keaktifan guru	7,5%
Keaktifan siswa	58,3%
Motivasi belajar IPS	69,9%

Pada siklus I proses pembelajaran masih kurang optimal dan memiliki beberapa kekurangan, diantaranya: siswa masih belum bias bekerja sama dengan baik, siswa masih kurang membimbing temannya, siswa masih kurang aktif pada sesi tanya jawab, keadaan kelas masih rebut, masih terlihat

siswa yang mengobrol maupun bercanda pada saat pembelajaran, guru kurang membimbing siswa.

Dalam siklus I nilai pengamatan keaktifan guru dalam melaksanakan kelas *Coopertive Learning* mencapai hasil sebesar 7, 5%, nilai keaktifan siswa dalam melaksanakan kelas *Cooperatve Learning* mencapai 58,3% dan motivasi belajar siswa mencapai 69,9%. Pada siklus I ini guru dan siswa belum melaksanakan semua aspek yang terdapat pada lembar pengamatan dan masih belum mencapai nilai yang diharapkan. Oleh sebab itu peneliti dan observer memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II.

2. Siklus II

Tabel 10

Nilai Keaktifam Guru dan Siswa

Aspek Penilaian	Nilai
Keaktifan guru	86,6%
Keaktifan siswa	81,6%
Motivasi Belajar Siswa	88,2%

Pada siklus II tindakan yang dilakukan sudah mencapai hasil yang diharapkan. Proses pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan rencana, baik materi, metode, alat peraga, proses dan evaluasinya. Dalam

nilai pengamatan aspek keaktifan guru dalam melaksanakan kelas *Cooperative Learning* adalah 86,6%, nilai keaktifan siswa dalam melaksanakan kelas *Cooperative Learning* mencapai 81,6% dan motivasi belajar siswa mencapai 88,2%. Dalam proses pembelajaran, siswa terlihat sudah aktif selama pembelajaran di kelas. Siswa mau bekerja sama dengan anggota kelompok sudah saling tolong menolong dan antar anggota sudah saling membimbing. Keadaan kelas pada siklus II sudah terlihat jauh lebih baik dari pada situasi belajar pada siklus I mencerminkan *Cooperative Learning* yang aktif.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat dibuat tabel nilai pengamatan motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut :

tabel 11
Nilai Pengamatan Motivasi Belajar Siswa

siklus	Nilai Pengamatan Motivasi Belajar
I	67%
II	88,2%

Gambar 13

Diagram Nilai Pengamatan Motivasi Belajar Siswa



Dari diagram di atas ditarik sebuah kesimpulan bahwa nilai motivasi belajar siswa pun meningkat.

Tabel 12

Nilai Pengamatan Keaktifan Guru dan Siswa

Siklus I	Guru	Siswa
I	75%	58,3%
II	86,6%	81,6%



Berdasarkan pembelajaran yang telah dicapai pada pembelajaran dikelas menunjukan bahwa *Cooperative Learning* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPS kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan presentase nilai pencapaian setiap siklus pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

D. Interpretasi hasil analisis

Metode *Cooperative Learning* sebagai cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga dapat membantu mendukung nilai yang diperoleh siswa. Pembelajaran IPS menggunakan metode *Cooperative Learning* menekankan pada system kerjasama antar siswa melakukan proses

pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif. Hal tersebut tampak pada suasana kelas yang dirasakan oleh peneliti dan observer lebih kondusif, siswa nampak lebih ceria, bersemangat, dan ingin berusaha agar dapat memperoleh nilai tertinggi.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang telah dilakukan dalam menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran permasalahan sosial yang telah dijarakan dan masing-masing kelompok atau pasangan tercepat mempresentasikan jawabannya.

Dengan demikian hasil pengujian tersebut sekaligus membuktikan bahwa metode *Cooperative Learning tipe Make A Match* bukan merupakan faktor kebetulan saja dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, tapi disebabkan oleh adanya perbedaan perlakuan pada masing-masing siswa

BAB V

KESIMPULAN, IMPIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa pelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *Cooperative Learning Tipe Make Match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan. Dengan dilakukannya pembelajaran IPS menggunakan *Cooperative Learning Tipe Make A Match* siswa menunjukkan perkembangan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa juga dapat meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat dan mengajukan pertanyaan serta juga dapat menerapkan sikap-sikap kerja sama, saling membantu dan kekompakan dalam timnya masing-masing.

Pada observasi awal penelitian, peneliti mendapatkan data awal berupa nilai tes formatif siswa kelas IV pada pembelajaran IPS khususnya materi Koperasi rendahnya hasil ulangan Akhir Semester (UAS) IPS kelas SDN Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan. Lebih dari 50% dari jumlah siswa mendapatkan nilai di bawah 60%. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan siswa kelas IV menyatakan bahwa selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah saja. Dan selama proses

pembelajaran siswa tidak memiliki motivasi yang besar selama proses pembelajaran berlangsung. Dari data tersebut maka dilaksanakan siklus II, dapatkan peningkatan yang signifikan.

Hal ini dibuktikan dari berbagai pengamatan dan analisis yang telah dilakukan peneliti yaitu siklus I rata-rata nilai motivasi belajar IPS yang diperoleh adalah sebesar 69,9% pada siklus II rata-rata nilai motivasi 88,2% peningkatannya motivasi siswa tersebut dicapai berkat adanya kerja sama antara guru dan siswa dalam pembelajaran *Cooperative Learning* pada siklus I diperoleh sebesar 58,6%. Hasil pengamatan siswa dalam melaksanakan pembelajaran *Cooperative Learning* guru pada siswa dalam melaksanakan pembelajaran *Cooperative Learning* siklus I diperoleh sebesar 81,6%.

Berdasarkan hasil dari data tiap siklus menunjukkan peningkatan motivasi belajar IPS siswa SDN Karet 04 Pagi Setibudi Jakarta Selatan. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai motivasi belajar IPS dapat meningkat dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas IV SDN Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan.

B. Implikasi

Kegiatan pembelajaran akan berjalan lebih efektif jika guru dapat memilih metode yang tepat sesuai dengan karakteristik dan materi pelajaran yang diajarkan. Metode *Cooperative Learning* adalah dapat mengurangi kesengajaan dan meningkatkan solidaritas sosial lingkungan siswa Karena

dalam pembelajaran menghadirkan tutor sebaya yang mana siswa mengalami kesulitan dalam belajar. Keadaan ini dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar IPS.

Pemanfaatan metode *Cooperative Learning tipe Make A Match* dapat mendorong siswa untuk belajar aktif dan penuh semangat ikarenakan cara pembelajaran *Cooperative Learning* lebih menekankan pada kerja kelompok besar dan bagi pasangan kelompok terunggul akan diberikan penghargaan. Jika kelas terdiri dari 42 siswa siswa, maka dibagi menjadi 2 kelompok besar. Tiap kelompok besar terdiri dari 21 siswa memegang kartu pertanyaan dan 21 siswa memegang kartu jawaban. Guru memberikan aba-aba dan beri waktu untuk mencari pasangan dari tiap kartu sehingga mendapat keserasian dari pertanyaan dan jawaban, pasangan tercepat pertama memisahkan diri, lalu pasangan tercepat pertama mempresentasikan hasil jawabannya lalu diberikan penghargaan.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan peneliti pada pokok bahasan yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS kelas IV.

C. Saran

Berdasarkan pengamatan selama melaksanakan penelitian tindakan kelas pada kelas IV SDN Karet 04 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran berikut:

1. Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* ternyata menunjukkan proses pembelajaran yang baik dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional. Untuk itu peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkan metode pembelajaran kooperatif khususnya pada pembelajaran IPS dengan materi yang sesuai.
2. Hendaknya guru sebagai pendidik lebih memberikan motivasi belajar kepada siswa. Salah satunya adalah memberikan penghargaan berupa ucapan.
3. Kepada pihak sekolah turut serta memberikan dukungan dan bimbingan untuk dapat memberikan penghargaan kepada siswa, karena penghargaan yang diberikan kepada siswa baik materil dan non materil suatu penguatan yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Bahasan Materi Pembelajaran

Siklus I

KOPERASI

A. Pendahuluan

a. Pengertian Lambang Koperasi

1. Pengertian dan Lambang Koperasi

kita warga masyarakat Indonesia menjunjung tinggi semangat kebersamaan dan gotong-royong. Semangat itu diwujudkan dalam kita warga masyarakat Indonesia menjunjung tinggi semangat kebersamaan dan gotong-royong. Semangat itu diwujudkan dalam berbagai bidang ekonomi. Usaha dibidang ekonomi yang berjiwa kebersamaan dan gotong-royong adalah koperasi.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 tahun 1992 tentang perkoperasian, disebutkan bahwa pengertian koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan

melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asa kekeluargaan.

Secara sederhana dapat kita pahami, bahwa pengertian koperasi adalah suatu badan yang mengutamakan usaha bersama yang berasaskan kekeluargaan. Landasan koperasi adalah Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Koperasi memiliki lambang yang ditetapkan pada tanggal 12 Juli 1960. Selanjutnya setiap tanggal 12 Juli diperingati sebagai *Hari Koperasi*.



- **Rantai** melambangkan persahabatan yang kokoh
- Tulisan” **Koperasi Indonesia**” melambangkan kepribadian Indonesia.
- **Padi dan kapas** melambangkan usaha yang terus menerus
- **Bintang dan perisai** melambangkan landasan koperasi Pancasila
- **Timbangan** melambangkan keadilan bagi seluruh anggota
- **Pohon beringin** melambangkan sifat kepribadian Indonesia yang kuat dan berakar
- Warna **merah putih** melambangkan sifat nasional koperasi.

Tokoh yang berperan dengan berdirinya koperasi Indonesia adalah bapak *Drs. Mohammad Hatta*. Untuk mengenang jasanya, beliau dinyatakan sebagai *Bapak Koperasi Indonesia*.

b. Tujuan dan Manfaat Koperasi

1. Tujuan Koperasi

Dalam rangka ikut mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, koperasi didirikan dengan tujuan:

- 1) Memajukan kesejahteraan anggota dan masyarakat,
- 2) Ikut membangun tatanan perekonomian nasional.

2. Manfaat Koperasi

Manfaat menjadi anggota koperasi antara lain:

- 1) Dapat memperoleh barang kebutuhan dengan harga murah,
- 2) Sewaktu-waktu dapat meminjam dengan jasa ringan,
- 3) Setiap tutup buku atau setiap tahun para anggota koperasi mendapat sisa hasil usaha (SHU). SHU adalah keuntungan yang diperoleh koperasi dalam menjalankan usahanya.

2. Pentingnya Usaha Bersama Melalui Koperasi

Suatu usaha dapat dilakukab secara bersama-sama. Pada umumnya hasil dari usaha bersama-sama itu lebih baik daripada usaha secara sendiri-sendiri. Usaha bersama melalui koperasi lebih menguntungkan, karena tujuannya mengutamakan kesejahteraan anggota. Kegiatan koperasi adalah sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berjiwa gotong-royong, berasaskan kekeluargaan.

3. Perbedaan Koperasi dan Badan Usaha Lain

Selain koperasi ada beberapa badan usaha lain yang bergerak dalam bidang ekonomi, seperti took, firma, Commanditer Vennootschaps (CV), dan perseroan Terbatas (PT). Usaha yang dilakukan koperasi berbeda dengan yang dilakukan badan usaha lain tersebut.

No	Koperasi	Badan Usaha Lain
1	Mengutamakan kesejahteraan anggota	Mengutamakan kepentingan perusahaan
2	Keanggotannya bersifat suka rela	Keanggotaannya terbatas
3	Modal dari simpanan anggota	Modal dari penjualan saham atau perorangan
4	Berbadan hukum	Ada yang tidak berbadan hukum
5	Pengurus dipilih oleh anggota	Pengurus dilakukan oleh pemegang saham

4. Jenis Usaha Koperasi

Berdasarkan kesamaan usaha dan kepentingan ekonomi anggotanya, jenis koperasi dapat dibedakan sebagai berikut.

a. Koperasi Simpan Pinjam atau Koperasi Kredit

Koperasi simpan pinjam atau koperasi kredit usahanya menampung simpanan dari para anggota, dan membantu para anggota untuk memperoleh kredit atau pinjaman uang. Bagi anggota koperasi yang membutuhkan, dapat mengajukan permohonan pinjaman ke koperasi dengan syarat-syarat yang mudah. Pengembalian pinjaman dilakukan dengan cara mengangsur dengan bunga ringan.

b. Koperasi Konsumsi

Koperasi konsumsi melakukan usaha pertokoan yang menyediakan barang-barang kebutuhan hidup sehari-hari para anggotanya. Contoh barang tersebut antara lain beras, gula, the, kopi, minyak, pakaian, sabun, dan obat-obatan. Barang-barang yang di jual di koperasi harganya lebih murah dibandingkan dengan harga di toko lain.



Gambar 8.3 koperasi konsumsi menyediakan kebutuhan sehari-hari.

c. Koperasi Produksi

Anggota koperasi produksi adalah para produsen. Anggota koperasi produksi berusaha membuat barang-barang serta menjualnya secara bersama. Bagi anggota yang memiliki usaha dapat menjual hasil produksinya lewat koperasi. Contoh produk usaha itu, misalnya tahu, tempe, pakaian jadi, susu perah, ukur-ukiran, dan sebagainya.

d. Koperasi Jasa

Koperasi jasa usahanya memberi layanan atau jasa kepada para anggota. Koperasi jasa melaukan kegiatan usaha jasa, misalnya koperasi Jasa Instalasi Listrik, jasa transportasi dan sebagainya.

e. Koperasi Serba Usaha

Koperasi serba usaha kegiatannya melayani beberapa macam kepentingan ekonomi para anggotanya. Koperasi serba usaha yang terkenal adalah Koperasi Unit Desa (KUD).

Koperasi Unit Desa (KUD) merupakan pusat pengembangan kegiatan-kegiatan ekonomi pedesaan. Anggota KUD terdiri atas para petani, nelayan, peternak, perajin, dan golongan lain warga pedesaan. Seluruh anggota mendapat pelayanan dari KUD.

Beberapa usaha KUD antara lain :

- Menyediakan sarana produksi untuk para petani, nelayan, peternak, perajin dan lain-lain
- Memberikan penyuluhan teknis bersama dengan petugas penyuluh lapangan kepada petani, nelayan, peternak, perajin, dan lain-lain.

KUD merupakan wadah semua jenis kegiatan ekonomi pedesaan, dan merupakan unit ekonomi terkecil dalam tahap perekonomian Indonesia. KUD-KUD diberi bimbingan oleh pusat Koperasi Unit Desa (PUSKUD), yang berkedudukan di tingkat kabupaten dan provinsi. PUSKUD-PUSKUD di seluruh Indonesia mendapat bimbingan dari induk Koperasi Unit Desa (INKUD) yang berkedudukan ditingkat pusat

Dewasa ini sudah ada KUD yang mampu mengembangkan organisasinya tanpa harus dibina terus menerus oleh pemerintah. KUD yang telah memiliki kemampuan tersebut disebut KUD *mandiri*.



Gambar 8.4 Koperasi Unit Desa

c. Kegiatan Koperasi di Lingkungan Sekitar

1. Kegiatan Koperasi

di sekitar kita terdapat beberapa macam jenis koperasi. Masing-masing memiliki kegiatan sesuai dengan jenis usahanya. Secara umum kegiatan-kegiatan koperasi adalah sebagai berikut.

- a. Menampung semua anggota, seperti simpanan pokok, simpanan wajib dan simpanan manasuka.
- b. Memberikan pelayanan kepada anggota, seperti menyalurkan kredit atau barang kebutuhan; membeli dan memasarkan barang produksi para anggota dan sebagainya.
- c. Mengadakan pertemuan untuk mengembangkan usaha.



Gambar 8.5 kegiatan di koperasi simpan pinjam

2. Koperasi Sekolah

Koperasi sekolah didirikan oleh warga sekolah, tujuannya untuk membantu memenuhi kebutuhan para siswa. Penanggung jawab koperasi sekolah adalah kepala sekolah. Pengurus dan anggota koperasi, sekolah adalah kepala sekolah terdiri atas guru-guru, karyawan, dan iswa-siswa di sekolah itu.

Koperasi sekolah dijalankan oleh pengurus koperasi, seperti ketua, sekretaris dan bendahara bertugas memegang keuangan.

Usaha yang dijalankan koperasi sekolah meliputi pertokoan, kantin, dan simpan pinjam. Pertokoan menyediakan barang-barang keperluan sekolah, misalnya buku tulis, nkertas, pensil, bolpoin, penggaris, penghapus, dan sebgainya. Kantin menyediakan jajanan yang berupa makanan dan minuman. Para siswa dapat menabung di koperasi sekolah. Uang tabungan tersebut namanya simpanan mansuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Mohamad *Model-model Pembelajaran* Mutahkir. Yogyakarta: Pustaka belajar, 2009
- Hamalik Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumiaksara
- [http:// id. Wikipedia.org/Wiki/Ilmu-Sosial](http://id.Wikipedia.org/Wiki/Ilmu-Sosial), artikel diakses pada tanggal 14 Desember 2012
- isjoni. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Purwanto. M Ngalm *Psikologi Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosda karya. 2009
- Rahayu Siti. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta UGM, 2009
- Supriono. Agus *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009
- Syah, Darwansyah dkk. *Strategi belajar mengajar*, Jakarta. DIADIT MEDIA. 2009
- Solihatini Etin. *Cooperative learning analisis model pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara, 2008
- Samlawi Fakhri. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Depdikbud Dikti
- Sudjana. Nana *Penelitian Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011
- Sagala Saiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA, 2009.
- Usman Moh. Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosada karya, 2009
- Wasliman Lim, Somantri. M. Numan *Portofolio dalam Pembelajaran IPS* Bandung: Rosda, 2002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Renske Yuliana Nauseni, dilahirkan di Wanoma pada
30

maret 1991. Anak ketiga dari empat bersaudara

Bapak Pdt. Johanis Nauseni dan Ibu Agustina Surbay,

yang

bertempat tinggal di Jln. Utarum Krooy Kompleks Jln.
Cassuarina.

Pendiikan Formal yang ditempuh, yakni SDN krooy tamat tahun 2004. Kemudian melanjutkan di SMP YPK Rehobot Kaimana lulus pada tahun 2007, pada tahun yang sama melanjutkan di SMK YPK Efata Kaimana lulus tahun 2010 hingga tahun 2012. Setelah itu melanjutkan studi kulia S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta. Pengalaman yang pernah diikuti adalah sebagai anggota PADUSA (Paduan suara) dan Pramuka.