

BAB II

KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

PENELITIAN

A. Deskripsi Teoritik

1. Hasil Belajar PPKn

a. Hasil Belajar

Menurut Croubach dalam Agus Suprijono "*Learning is shown by change in behavior as result of experience*". Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Pendapat ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Morgan di Suprijono yang mengatakan bahwa "Perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman".¹ Hilgard dan Bower menyatakan belajar adalah berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, perubahan tingkah laku tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respons pembawaan, kematangan, atau keadaan sesaat, misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya.²

Pandangan seseorang tentang belajar proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam

¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), h.2.

² M. thobroni & *Pembelajaran Teori dan Praktik* (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2015), h.18.

perilakunya misalnya seorang mahasiswa yang mengartikan belajar sebagai proses yang disengaja atau tidak disengaja yang memberikan makna pada akhirnya, sedangkan mahasiswa lain mengartikan bahwa belajar proses mencari ilmu baik dari segi pengetahuan, sikap dan perilaku. Menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³

Menurut John Dewey dalam Asep Jihad, mendefinisikan belajar merupakan bagian interaksi manusia dengan lingkungannya.⁴ Sedangkan Robert M.Gagne dalam Suprijono mendefinisikan belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan melalui aktivitas.⁵ Dalam definisi tersebut menegaskan bahwa belajar adalah proses kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara menyeluruh melalui aktivitas dilingkungannya dan diakumulasikan sebagai pengalaman.

³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.2.

⁴ Jihad Asep M.Pd, *EVALUASI PEMBELAJARAN*. (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2010), h. 2.

⁵ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), h.2.

Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menerap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Dalam hubungan ini, Lerson dan Krathwohl dalam Basuki pada tahun 2001 telah membuat revisi pada taksonomi Bloom dalam tataran *high order thinking skill*, sehingga menjadi:

C1 (*Remembering*) yaitu mengingat, C2 (*Understanding*) yaitu memahami, C3 (*Applying*) yaitu menerapkan, C4 (*Analysing*) yaitu menganalisis, C5 (*Evaluating*) yaitu menilai, dan C6 (*Creating*) yaitu menciptakan.⁶

Jika dilihat dari revisi hasil belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa adanya perubahan dari evaluasi menjadi kreasi (menciptakan), serta adanya perubahan dari ranah yang dinyatakan dalam kata benda menjadi kata kerja. Hal ini dapat dikatakan bahwa pada suatu pembelajaran yang penting adalah keaktifan siswa dalam mengerjakan sesuatu saat proses kegiatan belajar mengajar.

Menurut Gagne dalam Agus Suprijono mendefinisikan bahwa hasil belajar berupa :

1. Informasi Verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
4. Ketrampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi.

⁶ Ismet basuki. Dkk, *Asesmen Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h.13.

5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.⁷

Hasil belajar yang dikemukakan oleh Gagne menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri siswa dan ditandai dengan perubahan tingkah laku secara kuantitatif dalam bentuk seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, berkreasi, serta nilai dan hasil belajar harus bermakna bagi siswa itu sendiri dalam menimbulkan kreativitas, artinya tidak terbatas pada perolehan nilai dari suatu bidang studi, tetapi bentuk sikap yang diperoleh dari belajar yang diikutinya dan untuk selanjutnya menjadi bekal dasar pengalaman belajar berikutnya dan menjadi bekal bagi siswa sebagai individu dan masyarakat.

b. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) SD

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang sudah berkembang diberbagai negara di seluruh dunia

⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), h.5.

meskipun dengan sebutan yang berbeda-beda. Istilah PPKn sering disebut sebagai *civic education, citizenship education*.

Ada beberapa pengertian dari para ahli tentang pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Berikut ini pengertian dari Pendidikan Kewarganegaraan :

Menurut Azyumardi Azra (2005) dalam Ahmad Susanto bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintah, konsitusi, lembaga-lembaga demokrasi *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi. Sedangkan menurut Zamroni dalam Ahmad Susanto, pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokrasi.⁸

Adapun menurut tim ICCE UIN Jakarta, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan di mana seseorang mempelajari orientasi, sikap, dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki *political knowledge, awareness, attitude, political efficacy*, dan *political participation*, serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional.⁹

⁸ Ahmad Susanto, M.Pd, *Teori Belajar & Pembelajaran*. (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2014), h.226.

⁹ *Ibid.*, h.227

Dari beberapa definisi pendidikan kewarganegaraan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintah, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional, sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis.

Pendidikann Kewarganegaraan atau *civics* atau *civic education* adalah pendidikan atau pengajaran untuk mengembangkan kesadaran akan dirinya sebagai warga negara, dengan hak-hak dan berbagai tanggung jawabnya dalam diri siswa. Di Indonesia, dalam zaman pra- kemerdekaan, yang dikenal adalah pendidikan atau pengajaran “budi pekerti”, yang menanamkan dalam siswa asas-asas moral, etika, dan etiket, yang melandasi sikap dan tingkah laku dalam pergaulan kehidupan keluarga, komunitas, dan masyarakatnya.¹⁰ Mata Pelajaran PPKn ini merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada Pancasila, undang-undang, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat masih belum optimal disampaikan ke siswa.

¹⁰ Tonny D. Widiastono, *PENDIDIKAN MANUSIA INDONESIA*. (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara,2004),h.26.

Secara garis besar istilah pendidikan kewarganegaraan dikaji menjadi dua istilah, yakni *Civic Education* dan *Citizenship Education*. Menurut Cogan dalam Ahmad Susanto menjelaskan kedua istilah ini, sebagai berikut :

- 1) *Civic Education*, diartikan sebagai : Suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya.
- 2) *Citizenship*, diartikan sebagai : Generik yang mencakup pengalaman belajar di sekolah dan di luar sekolah, seperti yang terjadi di lingkungan keluarga, dalam berorganisasi keagamaan, dalam organisasi kemasyarakatan , dan dalam media yang membantunya untuk menjadi warga negara seutuhnya.¹¹

Dari kedua istilah tersebut, *civic education* ternyata lebih cenderung digunakan dalam makna yang serupa untuk mata pelajaran di sekolah (identik dengan PPKn) , yang memiliki tujuan utama mengembangkan siswa sebagai warga negara yang cerdas dan baik. *Civic Education* atau pendidikan kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara, dan secara khusus, peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran, dan belajar, dalam proses penyiapan warga negara tersebut.

Mata Pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut : 1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dan dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2. berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi, 3. Berkembang secara positif dan demokrasi untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter

¹¹ Ahmad Susanto, *Op. Cit.*, h.224.

masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, 4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.¹²

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berfungsi sebagai alat untuk mengubah diri seseorang agar menuju kehidupan yang lebih baik lagi. Dengan pola tingkah laku yang ada dalam diri seseorang berdeba-beda, dengan demikian pendidikan karakter dalam kewarganegaraan sangat dibutuhkan untuk perkembangan seseorang guna menuju hal yang lebih baik. Dengan hal ini maka dapat dikatakan bahwa fungsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah tumpuan hidup manusia dalam segi karakter, moral, tingkah laku, ataupun perilaku yang dilakukannya guna menjadi warga negara yang baik dan berguna bagi nusa, bangsa, dan agama. Maka topik yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah tentang "Nilai-nilai Persatuan".

Hasil belajar dalam penelitian ini hanya untuk mengukur aspek kognitif saja. Aspek kognitif yang dinilai meliputi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4).

¹² *Ibid.*, h.232.

2. Model Pembelajaran

a. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Ada beberapa pengertian dari para ahli tentang pengertian Model Pembelajaran. Berikut ini pengertian dari Model Pembelajaran:

Menurut Arends dalam Trianto berpendapat bahwa model pembelajaran adalah mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.¹³

Adapun menurut Sofan Amir model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.¹⁴

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu desain yang dapat digunakan untuk menggambarkan proses situasi kegiatan pembelajaran dan pengelolaan di kelas agar terciptanya interaksi sehingga terjadi perubahan. Pada dasarnya

¹³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: PT Bumi Aksara,2010), h. 51.

¹⁴ Sofan Amir, *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. (Jakarta: PT Prestasi Pustaka Publisher,2013),h. 4.

setiap mata pelajaran dan materi yang berbeda-beda membutuhkan model pembelajaran yang berbeda-beda dan guru harus dapat menyesuaikan model pembelajaran mana saja yang paling cocok dan paling mudah dimengerti siswa-siswanya.

Salah satu model pembelajaran adalah Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Lorna Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.¹⁵

Siswa yang belajar dengan model *make a match* akan menampilkan keaktifannya dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Lorna Curran dalam Anita Lie menyebutkan bahwa model mengajar mencari pasangan (*make a match*) adalah model yang mengunggulkan agar siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana menyenangkan. Model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.¹⁶ Sudah jelas dikatakan bahwa model pembelajaran *make a match* ini sangat berpengaruh dalam pembelajaran siswa agar aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar

¹⁵ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran*. (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA 2015), h.87.

¹⁶ Anita Lie, *Cooperative Learning*. (Jakarta: Grasindo,2014), h.55.

dan model *make a match* ini mempunyai karakteristik yaitu memiliki hubungan erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain, dengan demikian pembelajaran mencari pasangan diharapkan dapat memotivasi siswa untuk bisa meningkatkan hasil belajar mereka.

Senada dengan pendapat para ahli di atas, Imas Kurniasih mendefinisikan bahwa pembelajaran *make a match* yaitu siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan, selain itu, *make a match* juga bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dari tingkatan kelas.¹⁷

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* adalah suatu pembelajaran mencari pasangan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran dikelas, kegiatan ini dapat memberikan kesenangan pada siswa dalam proses pembelajaran, *make a match* juga dapat digunakan sebagai metode pembelajaran bagi semua tingkatan kelas dan bisa juga digunakan dalam semua mata pelajaran.

Hamzah menyatakan langkah-langkah dalam model *cooperative learning* tipe *make a match* adalah :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian

¹⁷ Imas Kurniasih & Berlin Sani, *Model Pembelajaran*. (Jakarta: Kata Pena, 2017), h.55.

lainnya kartu jawaban, 2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban, 3) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya 7) Kesimpulan.¹⁸

Dari ketujuh langkah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* di atas, siswa diharapkan menjalankan pembelajaran dengan penuh semangat dan antusias dalam kelas, sehingga dapat memperoleh hasil pembelajaran yang diharapkan. Demikian yang telah ada dalam langkah-langkah di atas mulai dari mempersiapkan kartu pertanyaan dan jawaban, membagi kelompok, sampai kesimpulan, diharapkan dengan langkah-langkah di atas baik guru ataupun siswa dapat saling bekerja sama dalam pembelajaran yang dilakukan baik itu dalam kelas ataupun di luar kelas. Tujuan selanjutnya yang ingin dicapai dalam pembelajaran *make a match* ini adalah siswa diharapkan aktif dan energik dalam pembelajaran tersebut guna mendapatkan hasil belajar yang memuaskan baik itu untuk dirinya sendiri, guru, ataupun orang tua mereka.

Kelebihan dan kelemahan model *cooperative learning* tipe *make a match* terdapat beberapa hal diantaranya yaitu:

¹⁸ Hamzah B, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. (Jakarta: PT Bumi Aksara,2015), h.83.

Kelebihan: 1) mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, 2) materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, 3) mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal, 4) suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, 5) kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis, 6) munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa. Sedangkan Kelemahan: 1) memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan, 2) waktu yang tersedia perlu, 3) guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai, 4) bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di sekitarnya, 5) pada kelas dengan murid yang banyak maka muncul suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.¹⁹

Dari kelebihan dan kelemahan pembelajaran *make a match* di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan di setiap model pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran bahkan hasil belajar sedangkan kelemahan setiap model pembelajaran untuk dapat diantisipasi oleh setiap guru supaya kegagalan dalam proses pembelajaran dapat di minimalisasikan dalam menggunakan model-model tersebut.

Berdasarkan uraian dari model *make a match* di atas, dapat disintesis bahwa model *make a match* adalah model yang bisa digunakan dalam semua mata pelajaran, untuk semua tingkatan usia anak didik dan mengunggulkan agar siswa aktif dalam proses kegiatan belajar dan membuat suasana proses pembelajaran menyenangkan.

¹⁹ Imas Kurniasih & Berlin Sani, *Op. Cit.*, h.56.

b. Ekspository

Ekspository (ceramah) artinya guru hanya memberikan informasi berupa teori, generalisasi, hukum atau dalil beserta bukti-bukti yang mendukung. Pengajaran telah diolah oleh guru sehingga siap disampaikan kepada siswa diharapkan belajar dari informasi yang diterimanya disebut ekspositorik.²⁰

Dalam pembelajaran ini guru berperan penuh dalam proses pembelajaran baik dari mencari, mengolah,serta menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan model ini siswa tidak perlu mencari dan menemukan sendiri fakta-fakta dan konsep karena telah disajikan secara jelas oleh guru.²¹ Melalui model ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik. Fokus utama ini adalah kemampuan akademik (*academic achievement*) siswa. Pengguna model ekspositori ini efektif apabila guru akan mengajar pada sekelompok siswa yang rata-rata memiliki kemampuan rendah. Model ini sangat efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan untuk anak-anak yang memiliki kemampuan kurang (*low achieving students*). Pada umumnya model ekspositori dikombinasikan dengan model tanya jawab. Hal ini dilakukan apabila guru tidak memiliki

²⁰ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), h.183.

²¹ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran* (Jakarta:Holistica,2014), h.40.

waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan definisi-definisi diatas, maka dapat kita simpulkan bahwa model ekspositori adalah model pembelajaran yang memberikan penjelasan materi terlebih dahulu, berupa definisi dan konsep-konsep materi kemudian memberikan contoh-contoh atau soal-soal kepada siswa.

Secara garis besar langkah-langkah pelaksanaan model ekspositori dibagi menjadi sebagai berikut:

(1) Preparasi (Persiapan), dalam model ekspositori, langkah persiapan merupakan langkah yang sangat penting. (2) Apersepsi, langkah ini adalah langkah pembukaan dalam proses ini guru dapat bertanya atau memberikan uraian singkat untuk mengarahkan perhatian siswa kepada materi. (3) Presentasi, langkah ini adalah langkah guru menyajikan bahan dengan cara memberikan ceramah. (4) Resitasi, langkah dimana guru dan siswa melakukan tanya jawab sesuai dengan bahan yang telah dipelajari sebelumnya.²²

Dari langkah-langkah pelaksanaan model ekspository diatas, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan. Dalam langkah persiapan guru memberikan sugesti yang positif dan menghindari sugesti yang negatif dan memulai dengan mengemukakan tujuan yang harus dicapai, selain itu dalam langkah apersepsi guru juga harus melakukan pembukaan dalam proses seperti bertanya atau memberikan uraian singkat kepada siswa untuk mengarahkan mereka pada materi. Pada langkah persentasi, guru

²² Yatim Rianto, *Paradigma Baru Pembelajaran* (Jakarta: Kencana,2009),h.139-140.

menyajikan bahan-bahan yang akan diajar dengan ceramah atau meminta siswa membaca bahan yang telah disiapkan oleh guru atau dari buku teks tertentu. Langkah terakhir yaitu guru dan siswa melakukan tanya jawab sesuai dengan bahan yang telah dipelajari sebelumnya atau siswa diminta menyatakan kembali dengan kata-kata sendiri tentang pokok-pokok permasalahan yang telah dipelajari.

Dengan penjelasan diatas dapat kita lihat bahwa model ekspository memiliki beberapa keunggulan dibandingkan model-model lain. Keunggulan yang dimiliki model ekspository yaitu:

(1) model pembelajaran ekspositori dianggap sangat efektif jika materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sedangkan waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas; (2) dengan model pembelajaran ekspositori, guru bisa mengontrol urutan dan keluasaan materi pembelajaran. Guru dapat mengetahui sampai sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan; (3) melalui model pembelajaran ekspositori, selain siswa dapat mendengar melalui penuturan (kuliah) tentang suatu materi pelajaran juga sekaligus siswa bisa melihat atau mengobservasi (melalui pelaksanaan demonstrasi); (4) keuntungan lain adalah strategi pembelajaran ini bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar.²³

Keberhasilan model ini bergantung pada siapa yang menggunakannya, hakekat pengalaman yang dihasilkan untuk siswa dan tujuan pengajaran yang hendak dicapai.

²³ Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP, 2013), h.190.

Perbedaan antara Model *Make a Match* dan Model Ekspository terdapat beberapa hal diantaranya yaitu: Model *Make a Match* yaitu 1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, 2) setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban, 3) tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. 4) setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), 5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, 6) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya 7) kesimpulan. Sedangkan Model Ekspository yaitu 1) Persiapan (*Preparation*) memberikan sugesti yang positif dan menghindari sugesti yang negatif dan memulai dengan mengemukakan tujuan yang harus dicapai, 2). Apersepsi, langkah ini adalah langkah pembukaan dalam proses ini guru dapat bertanya atau memberikan uraian singkat untuk mengarahkan perhatian siswa kepada materi. 3). Presentasi, langkah ini adalah langkah guru menyajikan bahan dengan cara memberikan ceramah. 4). Resitasi, langkah dimana guru dan siswa melakukan tanya jawab sesuai dengan bahan yang telah dipelajari sebelumnya.

Tabel 2.1. Perbedaan Model *Make a Match* dan Ekspository

Model Make a Match	Model Ekspository
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. • Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban. • Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. • Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban). • Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. • Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya • Kesimpulan 	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan (<i>Preparation</i>) memberikan sugesti yang positif dan menghindari sugesti negatif dan memulai dengan mengemukakan tujuan yang harus dicapai. • Apersepsi, langkah ini adalah langkah pembukaan dalam proses ini guru dapat bertanya atau memberikan uraian singkat untuk mengarahkan perhatian siswa kepada materi. • Presentasi, langkah ini adalah langkah guru menyajikan bahan dengan cara memberikan ceramah. • Resitasi, langkah dimana guru dan siswa melakukan tanya jawab sesuai dengan bahan yang telah dipelajari sebelumnya..

3. Karakteristik Siswa Kelas V SD

a. Perkembangan Kognitif

Pertumbuhan dan perkembangan pada setiap individu merupakan suatu hal yang kompleks. Artinya banyak faktor yang mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan setiap individu. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan gen (bawaan sejak lahir) ataupun pengalaman interaksi manusia terhadap lingkungan sekitar. Perkembangan anak usia SD dapat dikatakan sebagai masa pertengahan dan akhir dari masa kanak-kanak yang merupakan lanjutan dari masa awal anak. Akhir masa kanak-kanak (*late childhood*) berlangsung dari usia enam tahun sampai tiba saatnya individu menjadi matang secara seksual. Pada awal dan akhirnya, akhir masa kanak-kanak ditandai oleh kondisi yang sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan penyesuaian sosial anak.²⁴

b. Perkembangan Emosional

Menurut Yelon dan Weinstein dalam tatang jenis perkembangan tingkah laku individu yang kedua siswa SD adalah perkembangan emosional. 1) banyak menggunakan waktu untuk membebaskan diri dari rumah, 2) menyamakan diri dengan teman sebayanya, 3) masih tetap menyenangi persetujuan orang dewasa, 4) muda terharu, 5) pemberani dan sangat

²⁴ Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, terjemahan Istiwidayanti, (Jakarta, 2015), Edisi V, hal. 146.

percaya ada diri sendiri.²⁵ Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan emosional siswa kelas V SD membutuhkan kebebasan untuk berekspresi, kebebasan untuk mengemukakan pendapat dan kritik serta membutuhkan kepercayaan dari guru ataupun orang tua untuk mengembangkan keberanian dan rasa tanggung jawab atas segala perilaku yang telah dilakukan.

c. Perkembangan Moral

Berdasarkan tahap perkembangan moral menurut Kohlberg dalam Muhibbin, perkembangan moral siswa usia 10-13 tahun masuk ke dalam tingkat ke dua yaitu moralitas konvensional, artinya:

Anak berperilaku sesuai dengan aturan dan patokan moral agar memperoleh persetujuan orang dewasa, bukan untuk menghindari hukuman. Perbuatan baik dan buruk dinilai berdasarkan tujuannya. Jadi ada perkembangan kesadaran terhadap perlunya aturan.²⁶

Dapat dikatakan bahwa siswa kelas V SD sudah paham dengan aturan yang berlaku di tempat atau lingkungan sekitar. Siswa juga dapat berperilaku sesuai dengan aturan dan berkomitmen bahwa hukum harus ditaati oleh semua orang. Untuk itu guru berperan penting dalam mengembangkan potensi moral melalui pengalamannya berinteraksi dengan orang lain, sehingga siswa dapat belajar memahami tentang perilaku mana

²⁵ Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar yang Mudah diterima Murid* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hal.100.

²⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal 41.

yang baik yang boleh dikerjakan, dan mana yang buruk yang tidak boleh dikerjakan.

d. Perkembangan Sosial

Menurut Albert Bandura dan R.H.Walters dalam muhibbin, perkembangan sosial siswa SD meliputi: 1) berorientasi kepada kelompok tetapi kehidupan dirumah masih berpengaruh, 2) ingin bebas, 3) memuja pahlawan, 4) pemisahan dari jenis kelamin lain, dan 5) kelompok mempengaruhi konsep dirinya²⁷. Berdasarkan ciri-ciri perkembangan perilaku sosial tersebut, siswa kelas V SD cenderung tertarik untuk mencoba membuat suatu proyek-proyek, lebih suka permainan kelompok dan menyukai tantangan, serta mampu membandingkan perilakunya dengan aturan-aturan yang ada. Oleh karena, itu pada masa ini sangat tepat digunakan oleh guru untuk menanamkan nilai-nilai moral di sekolah dalam upaya membentuk perilaku yang baik dengan cara memberikan model hubungan sosial yang baik.

e. Perkembangan Bahasa

Untuk perkembangan bahasa siswa usia kelas V SD menurut Hurlock bahwa sebagian besar anak usia 11-12 tahun sudah mengetahui sekitar

²⁷ *Ibid.*, h.43.

50.000 kata-kata.²⁸ Berdasarkan pendapat dari Elizabeth bahwa siswa usia 11-12 tahun sudah mahir membaca, dan senang untuk bercerita ataupun mendengarkan cerita tentang perjalanan atau petualangan, riwayat para pahlawan. Berdasarkan uraian di atas, dapat dikategorikan siswa kelas V SD cenderung lebih suka belajar sambil bermain dan mengerjakan sesuatu secara langsung dan berkelompok, mampu memecahkan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar, mematuhi peraturan yang berlaku dan memiliki kemampuan berbahasa yang baik serta bisa mengontrol emosionalnya.

Semua pendidik profesional harus mempelajari dan mengenal jiwa dan perkembangan siswa, baik secara teoretis maupun praktis. Dengan menguasai pengenalan perkembangan siswa, maka siswa akan mampu mengelola proses belajar mengajar dengan baik. Masa usia Sekolah Dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia belas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual banyak segi dan bidang diantaranya perbedaan intelegensi kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak. Pada masa ini secara relatif anak-anak lebih

²⁸ Elizabeth B. Hurlock, *Op.Cit*, hal.152.

mudah dididik dari pada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini dapat dibagi dua fase yaitu :

(1) masa kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun; (2) masa kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9 atau 10 tahun sampai umur 12 atau 13 tahun. Siswa sekolah dasar kelas V digolongkan pada masa kelas tinggi. Beberapa sifat khas pada masa ini adalah (a) minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, (b) amat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar; (c) menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus; (d) sampai umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya; (e) memandang nilai (angka raport) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah; dan (f) gemar membentuk kelompok sebaya dan tidak tertarik pada aturan permainan tradisional, tetapi membuat peraturan sendiri.²⁹

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar akan lebih mudah dalam memberikan beberapa sumber dalam pembelajaran yang dibuat secara konkret, melalui peragaan, praktik, maupun permainan. Para siswa perlu diberi kesempatan yang cukup banyak untuk bisa menemukan sendiri berbagai hal penting yang terkait dengan materi pelajaran, dengan bimbingan guru, sehingga dapat membuat pengetahuan sesuai materi pelajaran yang dipelajari.

²⁹ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: Rosdakarya,2007), h.25

B. Hasil Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang dianggap relevan oleh penelliti adalah penelitian-penelitian yang berkaitan dengan hasil belajar khususnya mata pelajaran PKn dan penggunaan metode *cooperative learning* tipe *make a match*. Penelitian yang erkaitan dengan judul peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh yaitu:

- 1) Eka Mulyati, dengan judul penelitian “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn melalui Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* pada Siswa SD Kelas III”.³⁰ Pada siklus I, nilai rata-rata yang di peroleh hanya mecapai 24 dan pencapaian presentase 70%. Pada siklus II, nilai rata-rata peningkat telah mencapai 29 dan pencapaian presentase 90%. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Mulyati dengan penelitian yang akan dilaksanakan kali ini sama-sama menggunakan model *Cooperative Leraning* tipe *Make a Match*. Sedangkan perbedaan terdapat pada kelas, penelitian Eka Mulyati menggunakan subjek kelas III SD sedangkan peneliti menggunakan subjek kelas V SD.
- 2) Mulyarsih, dengan judul penelitian “Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperative *Make a Match* Pada Ssiswa

³⁰ Eka Mulyati, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn melalui Model Cooperative Learning tipe Make a Match pada Siswa SD Kelas III.* Skripsi (Jakarta: Jurusan Penndidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, UNJ,2015).

Kelas IV SDN Harjowinangun 01, Tersono Batang.³¹ Pada siklus I, nilai rata-rata mencapai 67,73% dengan presentase 67%. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat 73,2% dengan presentase 80%. Sedangkan siklus III, nilai rata-rata telah mencapai lebih peningkat 82,06% dengan presentase 93,33%. Penelitian yang dilakukan oleh Mulyarsih dengan penelitian yang akan dilaksanakan kali ini sama-sama menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dan perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan kelas, penelitian Mulyarsih menggunakan mata pelajaran IPS dan kelas IV sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran PKn dan kelas V.

- 3) Nita Rahmawati dengan judul penelitian, “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* pada siswa kelas II SDN Malaka Sari 05 Jakarta Timur”.³² Pada siklus I hasil belajar siswa yang sudah mencapai nilai ≥ 60 sebanyak 27 siswa atau 69,23% dari 39 siswa. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 35 siswa yang sudah mencapai nilai ≥ 60 atau 89,74% dari 39 siswa. Peningkatan aktivitas siswa dan guru pada siklus 1 yaitu 63 atau 68,48% menjadi 76 atau 82,61% pada siklus II. yang

³¹ Mulyarsih, dengan judul “*Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match Pada Ssiswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01, Tersono Batang*”, Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar (Tersono Batang:2010).

³² Nita Rahmawati dengan judul penelitian, “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* pada siswa kelas II SDN Malaka Sari 05 Jakarta Timur. Skripsi (Jakarta: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, UNJ, 2011).

dilakukan oleh Nita Rahmawati dengan penelitian yang akan dilaksanakan kali ini sama-sama menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dan meningkatkan hasil belajar. Sebaliknya perbedaan terdapat pada mata pelajaran dan kelas, penelitian Nita Rahmawati menggunakan mata pelajaran Matematika dan kelas II sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran PKN dan kelas V.

C. Kerangka Berpikir

Keefektifan pelaksanaan pembelajaran PPKn kelas V SD sangat dipengaruhi oleh model yang dipilih dan digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Pembelajaran PPKn yang berisi data, informasi serta konsep maka hampir dapat dipastikan bahwa pengguna model ekspository sebagai salah satu model mengajar sangat penting dalam pembelajaran PPKn tidak dapat dihindari. Tetapi dalam kenyataannya siswa kelas V SD yang berada di masa operasional kongkrit akan cenderung lebih mudah menerima serta memahami suatu pembelajaran yang sifatnya konkret dibandingkan dengan sesuatu yang abstrak. Salah satu model yang dapat digunakan untuk pembelajaran PPKn adalah model *make a match*.

Umumnya siswa kurang tertarik pada pembelajaran PPKn karena dianggap sulit dan kurang menarik. Dengan keadaan siswa tersebut maka model *make a match* ini hadir sebagai solusi pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran muda dipahami dan siswa berani

untuk berpendapat. Pada dasarnya mata pelajaran PPKn ini sangat cocok menggunakan model *make a match*, karena mata pelajaran PPKn memiliki banyak teori sehingga mudah diterapkan dengan model *make a match*.

Pengguna model *make a match* dalam pembelajaran PPKn khususnya tentang keberagaman di Indonesia adalah cara menyajikan pembelajaran PPKn dengan melatih siswa menghadapi berbagai masalah dalam masyarakat yang berhubungan dengan materi keberagaman di Indonesia untuk dapat memahami materi ini serta mendapatkan suatu pengetahuan yang baru. Dengan menggunakan model *make a match* pembelajaran dikelas akan terasa semakin nyata karena masalah-masalah yang diangkat dalam model ini adalah masalah yang biasa ada dalam kehidupan siswa.

Dari uraian di atas, maka diduga terdapat pengaruh yang signifikan bahwa model *make a match* mempengaruhi hasil belajar PPKn SD.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori di atas maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu terdapat “Pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap hasil belajar PPKn pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.”

