

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori dan Fokus yang Diteliti

1. Hakikat Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar

a. Pengertian belajar

Menurut Cronbach dalam Baharuddin "*Learning is shown by change in behavior as result of experience*". Belajar yang terbaik adalah melalui pengalaman, dengan pengalaman tersebut pelajar menggunakan seluruh panca inderanya. Pendapat ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Spears dalam Baharuddin, yang menyatakan bahwa "*Learning is to observe, to read, to imitate, to try something them selves, to listen, to follow direction*". Morgan dan kawan-kawan, yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman.¹ Pengertian belajar menurut Crombach dalam Baharudin, dikatakan bahwa belajar akan diperoleh dari pengalaman, dari pendapat tersebut memang benar adanya bahwa belajar difungsikan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan belajar pula dapat diperoleh dari pengalaman. Demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses untuk mencari ilmu pengetahuan dari pengalaman.

¹ Baharudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Aruzz Media, 2007), h.13

Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakan-tindakannya yang berhubungan dengan belajar, dan setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda tentang belajar, misalnya seorang guru yang mengartikan belajar sebagai kegiatan menghafalkan fakta, sedangkan guru lainnya mengartikan bahwa belajar sebagai suatu proses penerapan prinsip. 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 berikut:

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²

Menurut Robert M. Gagne dalam Suprijono mendefinisikan belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan melalui aktifitas, sedangkan menurut Traves dalam Suprijono belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.³ Dalam definisi tersebut menegaskan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengalaman melalui aktivitas yang menghasilkan perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan dan bersifat permanen. Dari

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

³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.2

pengertian Robert dalam Suprijono belajar merupakan suatu perubahan yang dialami oleh seseorang melalui aktifitas, dengan demikian belajar tidak hanya diperoleh dari sekolah saja melainkan belajar juga dapat dialami oleh seseorang melalui aktifitasnya masing-masing. Senada dengan Robert dan Traves dalam Suprijono menurut James O. Whittaker dalam Djamarah, merumuskan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.⁴ Belajar merupakan proses, dengan demikian dapat dikatakan bahwa belajar tidak hanya didapatkan melalui pengalaman saja, namun belajar pula dapat diperoleh dari proses tingkah laku. Proses tingkah laku serta pengalaman sangat berkaitan satu sama lain.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas tentang pengertian belajar, dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang pada dasarnya dapat dipandang bagi guru sebagai penyesuaian diri siswa untuk mau belajar. Belajar tidak hanya diperoleh dalam lingkungan sekolah namun belajar pula dapat diperoleh dari lingkungan luar sekolah seperti lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat yang mendukung perkembangan anak dengan baik serta dari pengalaman yang telah didapatnya. Melalui pengalaman siswa dapat memperoleh pola tingkah laku yang mengarahkan dirinya untuk menjadi seseorang agar lebih baik sebagai subjek didik akibat adanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat,

⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.12

apresiasi, kemampuan berpikir logis dan kritis yang dilakukan dengan keaktifan siswa.

Perubahan tingkah laku akibat dari kegiatan belajar itu dapat berwujud konkret yaitu yang dapat diamati, atau tidak konkret yaitu yang tidak dapat diamati sebagai stimulus dan responnya. Perubahan yang didapatnya itu bukan perubahan fisik, tetapi perubahan jiwa dengan sebab masuknya kesan-kesan yang baru. Oleh karena itu, perubahan sebagai hasil dari proses belajar adalah perubahan yang dialami siswa dari kemampuannya untuk bertingkah laku dengan hal-hal yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon, seseorang dikatakan telah belajar apabila dalam dirinya telah ada perubahan yang baru.

Kesimpulannya, belajar adalah perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon dalam kegiatan jiwa dan raga, untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku siswa dalam mengembangkan rasa ingin tahu sehingga menciptakan aktivitas belajar sebagai hasil dari latihan atau pengalaman individu dan interaksi dengan lingkungan yang dikonstruksikan menjadi sebuah pengetahuan dan pelajaran dalam menyangkut tiga ranah penting yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga tampak pada diri individu penggunaan terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif .

Benyamin Bloom dalam Sudjana membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, yang terdiri dari enam aspek seperti pengetahuan atau ingatan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).⁵ Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek seperti penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi, ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h.22

Dalam hubungan ini, Lorin Anderson 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 sintesis 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.

Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah hasil belajar pada ranah kognitif saja, yang disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Tabel 2.1:
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn Kelas III SD
"Bangga Menjadi Warga Negara Indonesia"

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia	4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahmataman 4.2 Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia

Sumber: Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan Karakter bangsa.

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

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 penguasaan, pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, analisis, sintesis, evaluasi, serta nilai dan hasil belajar harus bermakna bagi siswa itu sendiri dalam menimbulkan prakarsa dan 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.

Menurut Soediarso dalam Etin Solihatin mendefinisikan bahwa hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.⁷ Dari pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh Soediarso dalam Solihatin dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat penguasaan, dengan demikian hasil belajar yang dimaksudkan adalah adanya suatu penguasaan siswa dalam materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada mereka dalam proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas.

⁷ Etin Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.6

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setelah selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan baik itu secara langsung maupun tidak langsung.

c. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan dan sikap dan keterampilan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Secara garis besar mata pelajaran PKn memiliki tiga dimensi yaitu: (1) dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) yang mencakup bidang politik, hukum, dan moral, (2) dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civics skills*) meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, (3) dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civics values*) mencakup antara lain percaya diri, penguasaan atas nilai-nilai religious, norma, dan moral luhur.⁸ Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah ilmu pengetahuan yang membahas

⁸ Fathurrohman, Wuri Wuryandani, *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Nuha Litera, 2011), h.7

tentang aspek-aspek pengetahuan kewarganegaraan yang berkaitan dengan lingkungan kenegaraan, masyarakat, dan diri sendiri. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

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 demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peranturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Morgan dan Derricott dalam Winarno mendefinisikan kewarganegaraan sebagai *"a set of characteristics of being a citizen"* yaitu kewarganegaraan menunjuk pada seperangkat karakteristik dari seorang

warga.⁹ Dari definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa kewarganegaraan menunjuk pada karakteristik individu, dengan demikian kewarganegaraan bagi seseorang sangat penting.

Menurut Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan negara.¹⁰

Sudah jelas dikatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pokok atau hal yang paling penting untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, agar peserta didik lebih memahami dan mendalami sebagai warga negara yang baik. Adanya pendidikan kewarganegaraan yang dijadikan sebagai mata pelajaran di sekolah dasar bagi peserta didik dapat memberikan pengetahuan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan dapat berguna bagi nusa, bangsa, dan agama.

Pendapat lain dikemukakan oleh Azyumadi Azra dalam Ahmad Susanto bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi.¹¹

⁹ Winarno, *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.34

¹⁰ Sumarsono dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005), h.6

¹¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2014), h.226

Berdasarkan pendapat Azyumadi di atas pendidikan kewarganegaraan dapat dikatakan sebagai pendidikan yang membahas tentang pemerintahan, dengan demikian pendidikan kewarganegaraan sangat penting diketahui oleh peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Proses pembelajaran kewarganegaraan bagi peserta didik dapat diberikan pada saat jenjang pendidikan di sekolah dasar, karena umumnya mata pelajaran ini berperan sangat penting bagi peserta didik dalam mengetahui negaranya sendiri, agar peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik maka diadakanlah pelajaran pendidikan kewarganegaraan ini. Hal yang paling penting adanya pendidikan kewarganegaraan ini adalah untuk menjadikan peserta didik menjadi warga negara indonesia yang cerdas, bermartabat dan aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Adapun menurut Zamroni dalam Ahmad Susanto, pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis.¹²

Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang dialogial.

¹² *Ibid.*, h.226

Pendidikan Kewarganegaraan berfungsi sebagai alat untuk mengubah diri seseorang agar menuju kehidupan yang lebih baik lagi. Pola tingkah laku yang ada dalam diri seseorang berbeda-beda, dengan demikian pendidikan karakter dalam kewarganegaraan sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan seseorang guna menuju hal yang lebih baik lagi. Dengan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa fungsi pendidikan 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 “Bangga Menjadi Warga Negara Indonesia”.

d. Pengertian Hasil Belajar PKn

Menurut Morgan dalam Suprijono, *“Learning is any relatively change in behaviour that is a result of parts experience”*. (Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman).¹³ Dengan demikian belajar merupakan perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman, belajar dikatakan perubahan perilaku yang permanen dimaksudkan perubahan yang terjadi secara tahap demi tahap

¹³ Agus Suprijono, *op. cit.*, h.3

dan tidak dapat berubah dengan waktu yang singkat sebagai hasil dari pengalaman.

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa dapat dikatakan sebagai hasil dari belajar, karena hasil belajar tersebut tidak hanya ada dalam ranah afektif dan psikomotor, namun pengetahuan (kognitif) yang mereka dapatkan dalam kehidupannya ternyata sangat dominan bagi mereka. Hal ini dapat dikatakan bahwa pengetahuan memang hal yang sangat penting diperoleh. Demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pendidikan kewarganegaraan adalah hasil yang diperoleh siswa dari tes maupun non tes, kedua aspek tersebut menjadi acuan pendidik sebagai penilaian. Pada penelitian ini hasil belajar yang akan ditingkatkan yaitu hasil belajar kognitif dan ranah yang digunakan yaitu C1, C2, dan C3 saja yang disesuaikan berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn pada siswa kelas III dalam materi Bangsa Menjadi Warga Negara Indonesia.

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif

1. Konsep Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

a. Pengertian Model

Model merupakan hal yang penting digunakan untuk tenaga pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa di dalam kelas, ada beberapa pengertian model menurut para ahli, menurut Mill dalam Suprijono

berpendapat bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.¹⁴ Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model adalah salah satu jenis strategi yang dilakukan untuk membantu proses belajar mengajar (KBM) di dalam kelas. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan berbagai tipe atau jenis model pembelajaran yang ada saat ini.

Model yang dilakukan untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas harus bersifat membangun siswa. Jaman sekarang yang sudah canggih dan banyak sekali model-model pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru, model sebagai pedoman mereka untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas, jika pada saat ini guru tidak aktif atau tidak mengetahui apa saja model-model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran maka tidak menutup kemungkinan siswa akan merasa jenuh untuk belajar di dalam kelas.

Dari beberapa uraian yang telah dijelaskan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Model adalah suatu alat atau tindakan yang direncanakan oleh guru dalam rangka pembelajaran yang akan dilaksanakan di dalam kelas. Hal ini tentunya sangat menyedihkan apabila sebagai guru tidak kreatif dalam memilih dan memilih jenis model pembelajaran apa saja

¹⁴ *Ibid.*, h.45

yang cocok untuk materi pelajaran pada tiap-tiap mata pelajaran sehari-harinya. Pada dasarnya setiap mata pelajaran dan materi yang berbeda-beda membutuhkan model pembelajaran yang berbeda pula dan guru harus bisa memberikan apa yang dibutuhkan oleh siswa dalam belajar.

b. Pengertian *Cooperative Learning*

Pengertian model pembelajaran *cooperative* adalah salah satu bentuk pembelajaran berdasarkan paham konstruktivisme dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, Pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative learning*. Kooperatif diambil dari kata serapan *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Untuk lebih jelasnya akan dikemukakan pengertian model *cooperative learning* menurut para ahli.

Cooperative Learning berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Slavin dalam Isjoni mengemukakan, “*in cooperative learning method, student work together in four member teams to master material edinitially present by the teacher*” dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-

kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.¹⁵ Pembagian kelompok dalam model *cooperative learning* ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada saat proses belajar mengajar, sehingga dalam tahap pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru siswa merasa aktif dan ikut berperan penting dalam satu kelompok kecil tersebut dalam proses belajar mengajar serta adanya saling kerjasama dalam kelompok satu sama lain.

Anita Lie dalam Isjoni menyebutkan *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur.¹⁶ Dari pengertian *cooperative* disamping dikatakan bahwa *cooperative* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, dengan demikian kelompok yang sudah terbentuk harus saling bekerja sama satu sama lain untuk mendapatkan hasil yang memuaskan dan dengan diterapkannya proses gotong royong ini akan membantu siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Adapun Slavin dalam Isjoni menyebutkan *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, di mana saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerjasama dalam kegiatan-

¹⁵ Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung: Alfabeta, 2007), h.15

¹⁶ *Ibid.*, h.16

kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*).¹⁷

Djahiri K dalam Isjoni menyebutkan *cooperative learning* sebagai pembelajaran kelompok *cooperative* yang menuntut diterapkannya pendekatan belajar yang siswa sentris, humanistik, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan lingkungan belajarnya.¹⁸ Dengan demikian, maka model *cooperative* mampu membelajarkan diri dan kehidupan siswa baik di kelas atau di luar kelas. Selanjutnya *cooperative learning* dapat dirumuskan sebagai kegiatan pembelajaran kelompok yang terarah, terpadu, efektif, efisien, kearah mencari atau mengkaji sesuatu melalui proses kerja sama dan saling membantu (*sharing*) sehingga tercapai proses dan hasil belajar yang produktif (*survive*).

Unsur pertama dalam model pembelajaran *cooperative* adalah saling ketergantungan yaitu siswa yang kurang mampu dan siswa yang lebih pandai tidak akan dirugikan. Karena mereka merasa adanya saling ketergantungan yang positif. Unsur kedua adalah tanggung jawab perseorangan yaitu setiap siswa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Unsur ketiga adalah tatap muka yaitu para anggota kelompok diberi kesempatan untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain. Unsur

¹⁷ *Ibid.*, h.17

¹⁸ *Ibid.*, h.19

keempat adalah para anggota saling mendengarkan dan mengutarakan pendapat mereka. Unsur kelima adalah menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja dan hasil kerja kelompok. Kesimpulannya bahwa model *cooperative* adalah pembelajaran yang menekankan pada aktivitas kelompok dengan kemampuan siswa yang berbeda-beda yang mengajarkan siswa untuk meningkatkan perilaku sosial, bekerja sama, dan saling mendengarkan pendapat orang lain.

Menurut Roger dkk dalam Miftahul Huda menyatakan “*Cooperative learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information between learners in group in which each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increase the learning of other*” yang artinya pembelajaran *cooperative* merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajaran yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.¹⁹

Demikian dikatakan bahwa dalam pembelajaran harus adanya bentuk kerjasama satu sama lain baik itu dalam kelompok ataupun individu. Pembelajar harus bertanggung jawab atas pembelajarannya, dalam hal ini pembelajar juga harus mampu saling bekerja sama dengan kelompok lain. Bila adanya kerjasama antar kelompok maka pembelajaran akan terasa lebih

¹⁹ Miftahul Huda, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), h.29

gampang dan dapat memahami satu sama lain karena adanya kerjasama dari masing-masing individu.

Adapun menurut Artz dan Newman dalam Huda mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai *small group of learners working together as a team to solve a problem, complete a task, or accomplish a common goal*. Kelompok kecil belajar/siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama.²⁰

Dalam satu tim kelompok kecil dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar perlu adanya bimbingan dari guru untuk mampu dalam menyelesaikan tugas dengan mencapai satu tujuan bersama. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative* adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan banyak siswa untuk bekerja sama dalam suatu tim untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam rangka mencapai tujuan bersama dalam proses belajar mengajar.

c. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning*

Dalam melakukan pembelajaran *Cooperative Learning* terdapat langkah-langkah yaitu: 1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, 2) menyajikan informasi, 3) mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar, 4) membimbing kelompok bekerja dan belajar, 5) evaluasi,

²⁰ *Ibid.*, h.32

6) memberikan penghargaan.²¹ Dalam proses langkah-langkah pembelajaran di atas diharapkan baik guru atau siswa mampu melaksanakannya dengan baik pada tiap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Langkah-langkah di atas yang terdiri dari enam langkah model *cooperative learning* dari awal guru menyampaikan tujuan, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa hingga menjadi sebuah kelompok, membimbing siswa dalam bekerja dan belajar, evaluasi, dan terakhir memberikan penghargaan kepada siswa. Semua hal tersebut dilakukan oleh guru untuk mencapai satu tujuan yakni menjadikan anak lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran di kelas serta dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Anita Lie dalam Majid menyebutkan bahwa dalam pembelajaran *coopertive learning* terdapat lima prinsip, yaitu sebagai berikut: 1) prinsip ketergantungan positif (*positive interpendence*), yaitu keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut, 2) tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompok, 3) interaksi tatap muka (*face to face promation interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka dalam melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari kelompok lain, 4) partisipasi dan komunikasi (*participation and communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran, 5) evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu secara khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka, agar selanjutnya dapat bekerja sama lebih efektif.²²

²¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h.179

²² *Ibid.*, h.180

Adanya prinsip yang dikemukakan oleh Anita Lie dalam Majid, sudah jelas dikatakan bahwa pada model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* sangat memotivasi siswa dalam belajar di dalam kelas. Banyak prinsip yang harus dilakukan oleh siswa dalam melaksanakan pembelajaran *make a match* dalam kelas. Dengan prinsip di atas siswa dapat menemukan pembelajaran baru dengan sangat menyenangkan, dengan hal ini pula pada model pembelajaran *make a match* dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan menghargai teman satu kelompok serta mendapatkan pengetahuan yang luas dalam pembelajaran. Metode ini pula mempunyai fungsi yang sangat signifikan yakni dapat memberikan motivasi kepada siswa dengan bermain sambil belajar, selain itu dapat dikatakan metode ini sangat menyenangkan.

2. Model Cooperative Learning Tipe Make A Match

a. Pengertian *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Lorna Curran dalam Shoimin. Ciri utama metode pembelajaran *make a match* adalah siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.²³ Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari

²³ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h.98

pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.

Karakteristik model pembelajaran *tipe make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match*, harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang belajar dengan metode *make a match* akan menampilkan keaktifannya dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna. Metode ini mempunyai peranan yang penting bagi proses pembelajaran, dengan demikian diterapkannya metode ini diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar.

Lorna Curran dalam Anita Lie menyebutkan bahwa teknik mengajar mencari pasangan (*make a match*) adalah teknik yang mengunggulkan agar siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.²⁴ Sudah jelas dikatakan bahwa teknik pembelajaran *make a match* ini sangat berpengaruh dalam pembelajaran siswa agar aktif dalam proses kegiatan

²⁴ Anita Lie, *Cooperative Learning* (Jakarta: Grasindo, 2014), h.55

belajar mengajar, dengan demikian pembelajaran mencari pasangan diharapkan dapat memotivasi siswa untuk bisa meningkatkan hasil belajar mereka. Dapat disimpulkan bahwa mencari pasangan sangat bisa digunakan dalam proses belajar untuk semua tingkatan usia anak didik.

Lorna Curran dalam Zainal Aqib menyebutkan bahwa model *make a match* (mencari pasangan) adalah kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar yang diminta oleh guru untuk mencari pasangan dari kartu.²⁵ Dari berbagai pengertian para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa memang benar adanya jika pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan memang dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara baik, dalam hal ini pembelajaran mencari pasangan dapat dijadikan model pembelajaran di kelas.

Senada dengan pendapat para ahli di atas, Lorna Curran dalam Huda mendefinisikan bahwa pembelajaran *make a match* yaitu siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan, selain itu, *make a match* juga bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dari tingkatan kelas.²⁶

Kesimpulan dari para ahli di atas yaitu, model *cooperative learning* tipe *make a match* adalah suatu pembelajaran mencari pasangan yang dilakukan

²⁵ Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontestual (Inovatif)*. (Bandung: Yrama Widya, 2013), h.23

²⁶ *Ibid.*, h.135

oleh peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, 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.

b. Langkah-langkah Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

Dalam melaksanakan model *cooperative learning* tipe *make a match* terdapat langkah-langkah yang harus dilaksanakan oleh guru diantaranya yaitu:

- 1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, 2) setiap siswa mendapat satu buah kartu, 3) tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, 4) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai 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.²⁷

Dari ketujuh langkah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* di atas, siswa diharapkan mampu 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

²⁷ Aris Shohimin, *op. cit.*, h.99

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 di 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.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A*

Match

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

- Kelebihan: 1) suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, 2) kerjasama antar-sesama siswa terwujud dengan dinamis, 3) munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa
- Kelemahan: 1) diperlukan bimbingan dari guru untuk melaukan pembelajaran, 2) suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain, 3) guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.²⁸

Dari kelebihan dan kekurangan pembelajaran *make a match* di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap metode memiliki langkah-langkah pembelajaran yang bervariasi. Setiap metode pembelajaran pula memiliki kelemahan dan kekurangan masing-masing pada tahap demi tahapnya.

²⁸ *Ibid.*, h.99

Setiap metode pembelajaran pula mempunyai keunikan tersendiri dalam memberikan pengetahuan kepada siswa pada proses pembelajaran di kelas, dengan demikian siswa yang menjalankan metode pembelajaran tersebut akan merasa senang dan lebih aktif dalam pembelajaran berlangsung, dengan demikian baik guru ataupun siswa harus saling bekerja sama demi kelancaran metode yang akan dilaksanakan tersebut.

d. Karakteristik Siswa Kelas III SD

Karakteristik yang ada pada anak memiliki peranan penting dalam perkembangan dirinya baik itu perkembangan kognitif, perkembangan moral, ataupun perkembangan sosio emosional. Oleh karena itu ketiga hal tersebut memiliki kaitan dengan karakteristik seorang siswa untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Perkembangan mempunyai beberapa pengertian dari para ahli diantaranya: Menurut Abin Syamsudin dalam Yudrik Jahja, perkembangan adalah proses yang dialami individu menuju tingkat kedewasaan (*maturity*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik pada aspek fisik maupun psikis.²⁹

Senada dengan Abin Syamsudin, Muhibbin Syah dalam Yudrik Jahja mendefinisikan bahwa perkembangan adalah perubahan kualitatif yang

²⁹ Yudrik Jahja, *Buku Ajar Psikologi Perkembangan* (Jakarta: MKDK UNJ, 2012), h.34

mengacu pada mutu fungsi organ jasmaniah.³⁰ Perkembangan mengacu pada mutu fungsi jasmaniah, maksud dalam definisi diatas yang dikemukakan oleh Muhibbin Syah adalah perkembangan tidak lepas dari organ jasmaniah maka dalam hal ini pada tahap perkembangan sangat menekankan pada organ jasmaniah, karena jasmaniah sangat dominan terlihat dalam masa perkembangan seseorang.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan perkembangan adalah perubahan yang terjadi pada diri manusia baik itu dalam karakteristik pengetahuan, emosional, maupun sikap dan tingkah laku. Dengan demikian, perkembangan dalam perubahan seseorang terletak dalam penyempurnaan fungsi dan perkembangan tersebut akan terus berjalan sampai akhir hayat. Perkembangan dalam hal ini sangat berperan penting dalam pengetahuan, maka dapat dikatakan bahwa perkembangan memegang peranan penting bagi kehidupan.

Piaget dalam Syamsu mengungkapkan bahwa tahapan perkembangan kognitif pada usia 6 – 11 tahun merupakan tahap operasi konkret, anak-anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang dimiliki sehingga memungkinkan anak untuk memecahkan masalah secara logis.³¹ Siswa kelas III SD berada pada rentang umur 6-11 tahun, hal ini

³⁰ *Ibid.*, h.34

³¹ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h.6

dapat diartikan bahwa anak pada usia itu masih berfikir konkret dalam semua hal. Artinya siswa yang berada pada tahap ini sudah mampu mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya baik itu dalam permasalahan mata pelajaran ataupun mengemukakan masalahnya sendiri. Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa perkembangan kognitif dapat dipengaruhi oleh kemampuan bernalar siswa tersebut dalam melakukan hal-hal yang mereka lakukan dalam kegiatan sehari-hari mereka. Selain itu perkembangan kognitif disini juga dapat mengembangkan pemahaman siswa mengenai tentang diri sendiri, orang lain, dan dunia sekitarnya melalui pengamatan bagaimana cara berhubungan dengan orang lain dan benda yang sebenarnya.

Perkembangan moral, nilai moral sangat penting bagi karakteristik siswa pada jaman sekarang, karena pendidikan tentang moral sangat jarang sekali diterapkan oleh mereka dalam kehidupan sehari-harinya. Dalam hal ini istilah Moral itu sendiri berasal dari bahasa latin yaitu "*mores*" yang berarti tata cara, adat istiadat, kebiasaan yang berlaku dalam kehidupan masyarakat.³² Dapat disimpulkan bahwa moral itu sangat penting bagi manusia, karena pada dasarnya moral berperan penting dalam setiap perilaku dan tingkah laku yang dilakukan sehari-hari. Moral seperti halnya dengan belajar bersikap, berperilaku dan bertutur kata serta berpikir sesuai

³² Yudrik Jahja, *op. cit.*, h.40

dengan harapan-harapan masyarakat merupakan suatu proses yang berkesinambungan dari semenjak masa anak sampai dewasa. Perkembangan moral itu sendiri perlu adanya “*self discipline*” dan keterlibatan orang tua, guru, dan orang dewasa lainnya (*significant other*) untuk membantu siswa menjadi pribadi yang dapat menghayati nilai-nilai moral dalam kehidupannya.

Selain perkembangan kognitif dan moral dalam perkembangan siswa juga terdapat perkembangan sosial emosional, menurut Howard Gardener dalam Yudrik Jahja mengemukakan bahwa kecerdasan emosional adalah suatu kesanggupan untuk mengendalikan dorongan emosi, membaca perasaan terdalam orang lain dan memelihara hubungan dengan sebaik-baiknya.³³

Kesimpulannya adalah perkembangan sosial emosional merupakan suatu keadaan pada diri seseorang ataupun individu yang pada suatu waktu tertentu, serta diwarnai dengan adanya gradasi efektif mulai dari tingkatan yang lemah sampai tingkatan yang kuat (mendalam) dalam kehidupan mereka yang akan dijalani. Dalam hal ini, kemampuan untuk membedakan emosi seseorang tidak hanya berkembang dengan bertambahnya usia, tetapi juga bagaimana emosi orang-orang yang ada di sekitarnya.

³³ *Ibid.*, h.49

Dari ketiga perkembangan yang sudah dijelaskan di atas, maka memang pada kenyataannya perkembangan kognitif, moral, dan sosial emosional saling keterkaitan dan saling berhubungan satu sama lain. Dengan demikian anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini 6-11 tahun. Masa ini merupakan masa perkembangan anak yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupannya. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki oleh anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Selain itu perkembangan anak dari sisi sosial, terutama anak yang berada pada usia kelas awal SD. Antara lain mereka telah mulai berkompetisi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat proses belajar mengajar dengan teman sebaya maupun sahabat, telah mampu berbagi, menghargai teman sebayanya dalam berpendapat, dan mandiri. Dalam tahap perkembangan ini tidak lepas dari bimbingan guru dan pengawasan orang tua guna mencapai perkembangan anak yang lebih baik.

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Solihatun Nisa, dalam penelitiannya yang berjudul: Meningkatkan Kemampuan Matematika Tentang Berhitung Perkalian dan Pembagian Pecahan Dengan Metode Pembelajaran *Cooperative Tipe Make A Match*

Pada Siswa Kelas V SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat, dari penelitian ini berkesimpulan bahwa model yang diterapkan dengan menggunakan *make a match* ini berhasil dalam pelajaran matematika dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika tersebut.³⁴

Siti Muslimah, dalam penelitiannya yang berjudul: Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Metode *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Pada Siswa Kelas IV SDN Palmerah 14 Pagi Jakarta Barat, dari penelitian yang sudah dilakukan oleh Siti Muslimah di atas dia berpendapat bahwa tipe *make a match* sudah membuktikan dapat meningkatkan hasil belajar kelas IV di kelas dalam belajar IPS.³⁵

Tetrisnawati. S. Karim, dalam penelitiannya yang berjudul: Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SDN 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. Dalam penelitiannya ini ia berkesimpulan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* ini dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada kelas IV di Sekolah Dasar telaha tersebut, dari hasil wawancaranya dengan pihak sekolah

³⁴ Solihatun Nisa, "Meningkatkan Kemampuan Matematika Tentang Berhitung Perkalian Dan Pembagian Pecahan Dengan Metode pembelajaran Cooperativ tipe Make A Match pada Siswa Kelas V SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat". *Skripsi* (Jakarta: FIP, UNJ, 2013)

³⁵ Siti Muslimah, "*Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Cooperative Learning Tipe Make A Match Pada Siswa kelas IV SDN Palmerah 14 Pagi Jakarta Barat*". *Skripsi* (Jakarta:FIP, UNJ, 2014)

bahwa penerapan metode tersebut berhasil diterapkan karena pembelajaran tipe *make a match* sangat menarik perhatian siswa.³⁶

Kesimpulannya, berdasarkan data skripsi di atas adalah bahwasannya model *cooperative learning* tipe *make a match* sudah dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar, terbukti dari beberapa bahasan hasil yang relevan di atas, baik dari skripsi Solihatun Nisa, Tetrisnawati. S. Karim dan Siti Muslimah. Mereka semua telah membuktikan bahwa model *cooperative learning* dengan tipe *make a match* sangat bagus diterapkan pada mata pelajaran matematika, PKn, IPS, dan mata pelajaran lainnya di sesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

D. Pengembangan Konseptual Pelaksanaan Tindakan

Seperti yang telah diuraikan oleh peneliti di atas mengenai model *cooperative learning* adalah salah satu bentuk pembelajaran berdasarkan paham konstruktivisme dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam hal ini pembelajaran *cooperative learning* yang diambil oleh peneliti adalah pembelajaran *cooperative* tipe *make a match* model ini diterapkan pada mata pelajaran PKn semata-mata untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada

³⁶Tetrisnawati. S. Karim, "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV Telaga Kabupaten Gorontalo". *Jurnal* (Gorontalo: FIP, Universitas Gorontalo, 2013)

siswa itu sendiri khususnya pada materi tentang “Bangga Menjadi Bangsa Indonesia”, adapun tujuan utama dalam menerapkan pembelajaran *make a match* ini seperti pembagian kelompok, bertanya, menemukan, siswa belajar, refleksi, pemberian penghargaan, dan penilaian.

Pembelajaran tipe *make a match* ini, pada saat proses belajar mengajar materi yang akan diajarkan kepada siswa harus yang nyata atau konkret pada saat penerapannya, seperti halnya pada mata pelajaran PKn yang mempelajari tentang kehidupan masyarakat. Menjadi warga negara yang baik dengan mempelajari norma-norma yang ada di dalam masyarakat merupakan hal yang dipelajari pada mata pelajaran tersebut, hal itu menjadi sangat penting karena norma-norma tersebut dapat mengajarkan kepada siswa tentang bagaimana bersikap dan berperilaku yang baik dalam lingkungan sekolah, rumah, dan masyarakat.

Pendekatan pembelajaran *make a match* ini merupakan suatu pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa, karena dalam pembelajaran *make a match* ini selain siswa ditugaskan harus mencari pasangan siswa juga akan mendapatkan pengalaman serta pengetahuan yang luas tentang materi yang akan dipelajari. Hal ini tentunya dapat menjadi pengalaman baru bagi mereka dalam belajar di kelas karena pada kenyataannya masih banyak guru yang jarang sekali menerapkan model-model pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka dalam proses kegiatan belajar mengajar yang

akhirnya pada saat pembelajaran sedang berlangsung kegiatan tersebut selalu monoton dan tidak ada motivasi serta pengalaman baru yang didapatkan oleh siswa tersebut, sehingga hasil belajar mereka menurun.

Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, mencari pasangan yang seharusnya cocok antara pertanyaan dengan jawaban yang benar, serta dapat menemukan sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang seharusnya mereka dapatkan dalam lingkungan sekolah. Ciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok-kelompok), hadirkan model sebagai contoh dalam pembelajaran. Lakukan refleksi pada akhir pertemuan.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi teori serta pengembangan konseptual dan pelaksanaan tindakan di atas, adanya dugaan dari peneliti bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil siswa. Maka peneliti dapat mengajukan hipotesis tindakan dari penelitian ini sebagai berikut: “Dengan pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn di kelas III SD Negeri Babelan Kota 04 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi”.