

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIK**

#### **A. Teori dan Fokus yang Diteliti**

##### **1. Konsep Hasil Belajar IPS**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Pembelajaran dilakukan tentunya memiliki tujuan yang akan dicapai pada setiap akhir proses berupa hasil belajar. Tingkat keberhasilan proses pembelajaran merupakan pengaruh dari metode, pendekatan, media yang digunakan, strategi maupun cara guru mengajar.

Menurut Winkel dalam Purwanto hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>1</sup> Hasil belajar disini merupakan suatu perubahan terhadap manusia yang mengakibatkan terjadinya perubahan sikap dan tingkah lakunya.

Hamalik berpendapat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari yang tidak tahu menjadi tahu. Perubahan tingkah laku yang termasuk hasil belajar meliputi: pengetahuan, emosional, pengertian, hubungan sosial, kebiasaan, keterampilan, budi pekerti,

---

<sup>1</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), h.45.

apersiasi, dan sikap.<sup>2</sup> Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang meliputi Pengetahuan, Emosional, Pengertian, Hubungan Sosial, Kebiasaan Keterampilan, Budi Pekerti, Apersepsi, dan sikap.

Adapun definisi hasil belajar menurut Mulyasa adalah perubahan pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, kesadaran, dan keterampilan yang diterima oleh siswa apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.<sup>3</sup> Berdasarkan pendapat Mulyasa hasil belajar dapat diartikan perubahan tingkah laku dan keterampilan yang diperoleh oleh siswa.

Hamalik dalam proses belajar mengajar memberikan pandangan bahwa hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain) yaitu: (1) domain kognitif (pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika-matematika), (2) domain afektif (sikap dan nilai yang mencakup, dan kecerdasan intrapribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional), dan (3) domain psikomotor (keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musikal).<sup>4</sup> Berdasarkan defenisi tersebut hasil belajar peserta

---

<sup>2</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h.43.

<sup>3</sup> E.Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), h.45.

<sup>4</sup>*Ibid.*, h. 43

didik diklasifikasikan ke dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Adapun Suharsimi Arikunto dalam S. Eko Putro Widoyono menyatakan bahawa guru maupun pendidik lainnya perlu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar siswa karena dalam dunia pendidikan, khususnya persekolahan penilaian hasil belajar mempunyai makna yang penting, baik bagi siswa, guru, maupun sekolah. Hasil belajar mempunyai makna yang penting bagi siswa, guru, maupun sekolah.<sup>5</sup>

Dengan demikian hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu yang diperoleh melalui kegiatan belajar sehingga memiliki kemampuan dalam memperoleh informasi tentang gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan yang dinyatakan dalam bentuk skor setelah melaksanakan kegiatan belajar tentang ilmu pengetahuan sosial. Hasil belajar yang dilakukan pada penelitian ini mencakup ranah kognitif saja dan hanya dibatasi sampai C5, yang mana C1 (ingatan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (menganalisis), dan C5 (menilai).

---

<sup>5</sup> S. Eko Putro Widoyono, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*, (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2014), h. 8

## **b. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang dirancang untuk membangun dan merefleksikan sebagai kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu mengalami perubahan dan perkembangan.

Beranjak dari kata sosial, Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai arti yang berbeda. Sebagai seorang individu manusia juga sebagai makhluk sosial, yang artinya manusia tidak dapat hidup sendiri, tetapi mempunyai ketergantungan dengan yang lain. Oleh karena itu, manusia harus bersosialisasi dengan lingkungannya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Dari gejala dan masalah sosial tadi kemudian di telaah, dianalisis, faktor-faktornya sehingga dapat dirumuskan jalan pemecahannya. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari

SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPBL. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.<sup>6</sup>

IPS merupakan bidang studi, dengan demikian, IPS sebagai bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bukan pada teori dan keilmuan, melainkan pada kenyataan kehidupan kemasyarakatan.<sup>7</sup>

Menurut Norma Mackenzie dalam Sardiyono, Ilmu Pengetahuan Sosial adalah semua bidang yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.<sup>8</sup> Kemudian Sanusi mengungkapkan pengertian studi sosial tidak selalu bertaraf akademik-universitas, bahkan dapat merupakan bahan-bahan pelajaran bagi anak didik sejak pendidikan dasar dan dapat berfungsi sebagai pengantar bagi lanjutan kepada disiplin-disiplin ilmu sosial.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, *Standar Kompetensi mata pelajaran IPS Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Depdiknas 2006), h.575.

<sup>7</sup> Sardiyono, Didi Sugandi dan Ischak. *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 1.26

<sup>8</sup> Sardiyono, *Materi Pokok Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 22.

<sup>9</sup> *Ibid.*, h. 25

S. Nasution dalam Chadidjah Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungannya baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial, yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti: geografi, sejarah, ekonomi, anthropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi.<sup>10</sup>

Menurut Welton & Mallan dalam Tim IPS SD memandang *social studies* sebagai mata pelajaran gabungan terutama: 1) disiplin ilmu-ilmu sosial; 2) temuan-temuan (atau pengetahuan) yang berasal dari disiplin ilmu-ilmu sosial; dan 3) proses-proses yang dilakukan oleh ilmuan sosial dalam menghasilkan temuan dan pengetahuan itu. Adapun menurut Sumaatmadja, *social studies* berbeda dengan ilmu-ilmu sosial. Sosial studies bukan merupakan bidang keilmuan atau disiplin akademis, melainkan lebih merupakan suatu bidang penyajian tentang gejala dan masalah sosial semua dikutip dalam Tim IPS SD.<sup>11</sup>

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang manusia dan kehidupannya yang mencakupi aspek-aspek yang begitu luas, antara lain:

---

<sup>10</sup> Chadijah S.P Kalulu dan Dewi Nurmalasari, Dasar-dasar IPS, (Jakarta: UNJ, 2008), h. 5.

<sup>11</sup> TIM IPS SD, *Pembelajaran IPS SD*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2008), h. 7-9

sosiologi, psikologi, hukum politik, sejarah, geografi, ekonomi, manajemen dan pendidikan.

### c. **Pengertian Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial**

Setiap mata pelajaran memiliki target sebagai hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan siswa yang dimiliki setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>12</sup> Terdapat dua faktor yaitu pertama internal, meliputi segala hal yang ada dalam diri siswa. Apa yang dibutuhkan siswa, menjadi tugas guru untuk mengetahuinya, termasuk memberikan stimulus dan motivasi dalam belajar. Adapun yang kedua termasuk faktor eksternal adalah guru, lingkungan serta hal yang terdapat di sekitar tempat belajar. Memperhatikan kedua faktor tersebut maka pada akhirnya akan menghasilkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

Hasil belajar IPS seseorang dapat dilihat dalam 6 aspek yaitu: ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi dan kreativitas dapat dijadikan pengukuran dalam hasil belajar siswa.

Beberapa konsep di atas maka dapat diperoleh suatu pengertian bahwa hasil belajar IPS adalah kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti belajar mata pelajaran IPS terhadap

---

<sup>12</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), h. 22.

kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Tingkat kemampuan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk nilai hasil belajar IPS meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dalam pencapaian hasil belajar IPS yang perlu diperhatikan adalah guru dapat menilai kegiatan belajar IPS siswa dalam proses mengajar guru dapat menilai sikap dan keterampilan yang dikembangkan dalam mempelajari IPS. Salah satunya yang dapat dilihat yaitu sikap dalam membentuk kepercayaan diri, keaktifan, disiplin serta penilaian siswa terhadap dirinya sendiri maupun dengan siswa lain.

Dengan melihat uraian di atas, maka dapat disimpulkan hasil belajar IPS adalah perubahan tingkah laku yang ada pada diri siswa. Tingkah laku tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dirumuskan secara afektif dan bertitik tolak pada tingkah laku yang diamati dan diukur dengan tes. Dalam penilaian ini akan dilihat sejauh mana keefektifan dan efesiennya dalam mencapai tujuan pembelajaran sejauh mana perubahan tingkah laku yang dicapai siswa.

## **2. Karakteristik Siswa Kelas III di SD**

Karakteristik pada anak usia SD ini bila dilihat memang sangat beragam. Anak usia SD memang pada umumnya senang bermain, bergerak, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Untuk itu, sebagai guru

yang baik maka harus menggunakan strategi yang sesuai dengan karakter siswa, yang diantaranya dengan bermain. Siswa belajar sambil bermain, dan membiarkan siswa menikmati dunianya.

Menurut Erikson dalam Karso perkembangan psikososial pada usia enam sampai pubertas, anak mulai memasuki dunia pengetahuan dan dunia kerja yang luas. Peristiwa penting pada tahap ini anak mulai masuk sekolah, mulai dihadapkan dengan teknologi masyarakat, disamping itu proses belajar mereka tidak hanya terjadi di sekolah.<sup>13</sup>

Menurut Nurhayati berdasarkan pentahapan Piaget, perkembangan kognitif anak usia SD berada tahap operasional konkret (*concrete operasional*). Istilah operasional konkret mencerminkan pendekatan yang terkait atau yang terbatas pada dunia nyata. Anak-anak usia SD dapat membentuk konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah, namun hanya mereka melibatkan objek-objek dan situasi-situasi yang mereka kenal anak-anak usia ini mengembangkan keterampilan penalaran logis dan konservasi karena telah menguasai konsep reversibilitas sepanjang berhadapan dengan dunia yang mereka kenal.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Maulana Karso, <http://belajarmenjadilebih.wordpress.com/2013/02/21/karakteristik-anak-usia-sd/> , (diunduh tanggal 5 maret 2015)

<sup>14</sup> Eti Nurhayati, *Psikologi Pendidikan Inovatif*. (Yogyakarta: Pustaka belajar, 2011), h. 34

Nurhayati menambahkan anak-anak pada kelas-kelas sekolah dasar sedang bergerak dari pemikiran egosentris ke desentris, atau dari pemikiran subjektif ke pemikiran objektif. Pemikiran desentris menggunakan anak-anak melihat bahwa orang lain dapat memiliki persepsi berbeda dari persepsi mereka.<sup>15</sup>

Menurut Hurlock dalam Trianto aspek tumbuh kembang anak terdapat dapat 5 (lima) proses perkembangan antara, lain: (a) psikomotor, (b) kognitif, (c) emosi, (d) sosial, dan (e) moral. Perkembangan sebagian tergantung pada sejauh mana anak aktif dengan lingkungannya.<sup>16</sup> Berdasarkan uraian tersebut, hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan dimana anak belajar sangat menentukan proses perkembangan anak itu sendiri.

Adapun karakteristik perkembangan anak usia kelas awal pada masa sekolah dasar usia 8-10 tahun menurut Anthony dalam Trianto, antara lain:

(1) Ciri khas secara fisik atau jasmani, seperti aktif mengembangkan koordinasi otot besar, dan kecil, kekuatan bertambah, ingin menguasai keterampilan dasar, senang olahraga dalam tim, dan mengikuti kata-kat hati

(2) Ciri khas atau secara mental kognitif, seperti selalu ingin belajar hal-hal baru kemampuan untuk mehami pandangan orang lain mulai

---

<sup>15</sup> *Ibid.*, h. 40

<sup>16</sup> Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran TEMATIK*. (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2009), h. 14

berkembang, mulai merasa malu dalam situasi-situasi tertentu, pemahaman konsep berkembang berdasarkan lingkungan sekitarnya, keterampilan menulis dan berbahasa terus sangat kreatif dan menemukan hal-hal yang baru, sangat ingin tahu, mudah mengingat dan mengetahui tentang konsep yang benar dan salah.

(3) Ciri khas secara sosial atau emosional, seperti lebih mengutamakan teman-teman sebaya dalam kelompoknya, pengaruh dari kelompoknya sangat kuat, lebih peka dalam memilih teman, umumnya mudah bergaul dan percaya diri, perilaku bersaing mulai berkembang, peka untuk bermain jujur, memperhatikan perilaku orang dewasa, mengalami rangkaian emosi, takut, merasa bersalah, marah dan seterusnya, dan mengetahui peristiwa yang terjadi di sekitarnya, meskipun secara emosional belum cukup dewasa untuk mengatasi akibat-akibatnya<sup>17</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak kelas III SD disebut operasional konkret, yaitu individu yang mempunyai karakter senang bermain, senang bergerak, senang dengan hal baru yang sama sekali belum pernah didapatkannya melalui permainan, sudah mulai memasuki dunia nyata dengan ditunjukkan dari rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu, cenderung memasuki pengalaman, menginginkan

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, h.18-19.

kebebasan, telah mampu berkomunikasi dengan baik, dan mampu mengungkapkan apa-apa yang dilakukan.

## **B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif**

### **1. Metode *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match***

Penerapan metode *cooperative learning* tipe *Make a Match*, diperoleh beberapa temuan bahwa metode ini dapat memupuk kerja sama siswa, dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan siswa, proses pembelajaran lebih menarik dan tampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan masing-masing kartu.

Metode *cooperative learning* bukanlah hal yang sama sekali baru bagi guru. Model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang

dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.<sup>18</sup>

Pada *cooperative learning* diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar siswa dapat bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Terkait belum optimalnya hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Rawamangun 09 Pagi Kec. Pulagadung Jakarta Timur, maka peneliti berupaya untuk menerapkan metoda *cooperatif learning tipe make a math* sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna.

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

---

<sup>18</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Surabaya: Pustaka Belajar, 2009), h. 54.

## a. Cooperative Learning

### 1) Pengertian *Cooperative Learning*

*Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan suatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Menurut Tom V. Savage *cooperative learning* adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok.<sup>19</sup>

Metode *cooperative learning* mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dalam kelompok kooperatif belajar diskusi, saling membantu dan mengajak teman satu sama lain untuk mengatasi masalah belajar. *Cooperative Learning* mengkondisikan siswa untuk aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok untuk menuntaskan masalah dalam materi belajar. Menurut Johnson, *cooperative learning* adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan

---

<sup>19</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2010), h. 203.

maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.<sup>20</sup>

*Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan mewujudnya kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang telah ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Karena dengan mencampurkan para siswa dengan kemampuan yang beragam tersebut, maka siswa yang kurang akan sangat terbantu dan termotivasi siswa yang lebih akan semakin terasah pemahamannya.

Menurut Abdulhak dalam Rusman mengatakan bahwa pembelajaran *cooperative* dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri.<sup>21</sup>

Jadi dapat ditiesiskan bahwa *cooperative learning* adalah kegiatan pembelajaran yang berkelompok sehingga siswa-siswi dapat bekerja sama, berdiskusi, saling membantu, menyelesaikan persoalan, mengajak satu sama lain dan mengkondisikan siswa untuk aktif dan saling memberi

---

<sup>20</sup> Isjoni, *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok*, (Bandung: ALFABETA, 2010), h. 17

<sup>21</sup> Rusman, *loc. Cit.*

dukungandam kerja kelompok untuk menuntaskan materi masalah dalam belajar.

## 2) Langkah-langkah Metode *Cooperative Learning*

*Cooperative Learning* adalah pembelajaran yang menekankan kepartisipasian siswa dan kerja sama dalam kelompok pembelajaran.<sup>22</sup>

*Cooperative Learning* memiliki beberapa langkah-langkah seperti yang terdapat dalam tabel berikut:

**Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Metode *Cooperative Learning***

TAHAP	TINGKAH LAKU
Tahap 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar
Tahap 2: Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa baik dengan peragaan (demonstrasi) atau teks.
Tahap 3: Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan perubahan secara efisien.
Tahap 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas.
Tahap 5: Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari

<sup>22</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatife*, (Pekan Baru: Pustaka Belajar,2009), h.15.

	atau masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6: Memberikan penghargaan	Guru memberikan cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat dirumuskan bahwa metode *cooperative learning* adalah metode pembelajaran kelompok yang dipelajari melalui proses kerja sama, saling membantu belajar dari siswa lainnya sehingga tercapainya proses pembelajaran yang aktif.

## **b. Make A Match**

### **1) Pengertian Make A Match**

Rusman mengemukakan metode *Make a Match* merupakan salah satu tipe dari metode dalam *cooperative learning*. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.<sup>23</sup>

Banyak temuan dalam penerapan metode *Make a Match*, dimana bisa memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan

---

<sup>23</sup> Rusman, *loc. cit.* h. 223

mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.<sup>24</sup>

Metode pembelajaran *make a match* merupakan pembelajaran dimana setiap siswa memegang kartu soal atau jawaban dan siswa dituntut untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam menemukan kartu jawaban maupun kartu soal yang dipegang pasangannya dengan batas waktu tertentu, sehingga membuat siswa berpikir dan menumbuhkan semangat kerjasama.

## **2) Langkah-Langkah Penerapan Metode *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match***

Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.<sup>25</sup>

Adapun langkah-langkah teknik belajar mengajar mencari pasangan (*Make a Match*) menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sani adalah:<sup>26</sup> (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk

---

<sup>24</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Kata Pena, 2015), h. 55-56.

<sup>25</sup> Rusman, *loc. cit.* h. 223

<sup>26</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *loc. cit.* h. 57-58

sesi *review*, satu kartu bagian 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; (5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; (6) jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama; (7) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; (8) siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok; (9) guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

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

### 3) Kelebihan dan Kelemahan Metode *Cooperative Learning* Tipe

#### *Make a Match*

Menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sani, kelebihan metode pembelajaran *make a match* antara lain mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal, suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis, dan munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Adapun kelemahan metode pembelajaran *make a match* adalah siswa sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan, waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran, guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai, pada kelas dengan murid yang banyak (<30siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali, dan bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri dan kanannya.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, h. 56-57.

### **c. Pengertian Metode *Cooperative Learning Tipe Make a Match***

Metode *cooperative learning tipe make a match* mengutamakan saling kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Metode *Cooperative learning tipe make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari siswa ditugaskan untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban-pertanyaan sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point.

### **C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian yang dianggap relevan oleh peneliti adalah penelitian-penelitian yang berkaitan dengan hasil belajar khususnya mata pelajaran IPS dan penggunaan metode *cooperative learning tipe make a match*. Penelitian yang berkaitan dengan judul peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rosita Sari, dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Metode *Cooperative Learning tipe make a match* siswa kelas IV SDN Kemayoran 17 Pagi Jakarta Pusat.”<sup>28</sup> Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh hanya mencapai 65 dan pencapaian

---

<sup>28</sup> Rosita Sari, “Peningkatan Hasil Belajar IPS DENGAN Menggunakan Metode Cooperative Learning tipe make a match Siswa Kelas IV, *Skripsi* (Jakarta: FIP, UNJ, 2012)

persentase 65%. Pada siklus II, nilai rata-rata peningkat telah mencapai 71 dan pencapaian persentase 71%. Sedangkan pada siklus III, nilai rata-rata telah mencapai lebih meningkat 80 dan pencapaian presentase 80%.

Mulyarsih mengadakan penelitian, dengan judul “Peningkatan Presentasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* Pada Siswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01, Tersono Batang.”<sup>29</sup> Pada siklus I, nilai rata-rata mencapai 67,73 % dengan persentase 67%. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat 73,2 dengan persentase 80%. Sedangkan pada siklus III, nilai rata-rata telah mencapai lebih meningkat 82,06% dengan persentase 93,33%.

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.”<sup>30</sup> Pada siklus I hasil belajar siswa yang sudah mencapai nilai  $\geq 60$  sebanyak 27 siswa atau 69,23% dari 39 siswa. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 35 siswa yang sudah mencapai nilai  $\geq 60$  atau 89,74% dari 39 siswa.

---

<sup>29</sup> Mulyarsih, “Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* Pada Siswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01, Tersono Batang, *Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar, Skripsi* (Semarang: FIP UNES, 2010)

<sup>30</sup> Nita Rahmawati, “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* pada siswa kelas II SDN Malaka Sari 05 Jakarta Timur. *Skripsi* (Jakarta: FIP, UNJ, 2011)

Peningkatan aktivitas siswa dan guru pada siklus I yaitu 63 atau 68,48% menjadi 76 atau 82,61% pada siklus II.

Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini sama-sama mengkaji tentang hasil belajar dan penggunaan metode *cooperative learning tipe make a match*. Akan tetapi kelas yang diberikan tindakan yang berbeda, pada penelitian ini diberikan untuk siswa kelas III dengan materi mengenal jenis-jenis pekerjaan. Selanjutnya, kesimpulan dari penelitian tersebut atau yang sudah ada adalah hasil belajar IPS siswa dapat meningkat dengan menggunakan metode *cooperative learning tipe make a match*. Karena dapat dibuktikan dari hasil pengamatan yang menunjukkan terjadinya perubahan sikap dan perilaku siswa kearah yang lebih aktif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, serta dapat dilihat pada nilai rata-rata dan ketuntasan belajar klasifikasi dalam setiap siklusnya.

#### **D. Pengembangan Konseptual dan Pelaksanaan Tindakan**

Penerapan metode *cooperative learning* yang diharapkan peneliti adalah pada siswa-siswi kelas III SDN Rawamangun 09 Pagi Kec. Pulagadung Jakarta Timur. Suatu masalah memuat suatu situasi yang mendorong seseorang untuk menyelesaikan akan tetapi tidak tahu secara langsung apa yang harus dikerjakan untuk menyelesaikannya. Dimaksud

dengan masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya hasil belajar IPS tentang mengenal jenis-jenis pekerjaan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berpendapat bahwa penerapan metode *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas III SDN SDN Rawamangun 09 Pagi Kec. Pulagadung Jakarta Timur sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal sesuai dengan kapasitas SD kelas III.

Untuk mengembangkan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan masalah perlu meningkatkan kemampuan yang menyangkut berbagai teknik dan strategi dalam penerapan pengetahuan, keterampilan, serta pemahamannya untuk menyelesaikan masalah dengan baik. Sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS, melalui penerapan metode *cooperative learning* tipe *make a match*.