

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN *COOPERATIVE
LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH* DI KELAS V SD NEGERI
03 GERAGAHAN KECAMATAN LUBUK BASUNG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaraant Guna Memperoleh
GelarSarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



**OLEH:
KARDI BERNAT
NIM 93727**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN *COOPERATIVE
LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH* DI KELAS V SD NEGERI 03
GERAGAHAN KECAMATAN LUBUK BASUNG**

Nama : **KARDI BERNAT**
NIM : 93727
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. Elma Alwi, M. Pd
NIP.19511225 197903 2 001

Dra. Nurasma, M.Pd
NIP.19560605 198103 2 002

Mengetahui :
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 196101311988021001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS
Dengan Menggunakan Pendekatan *Cooperative Learning*
Tipe *Make A Match* Di Kelas V SD Negeri 03 Geragahan
Kecamatan Lubuk Basung

Nama : Kardi Bernat

Nim : 93727

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang , Januari 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Elma Alwi, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Dra. Nurasma, M.Pd	(.....)
Anggota	: Dra. Wirdati, M.Pd	(.....)
Anggota	: Drs. Arwin, M.Pd	(.....)
Anggota	: Mansurdin, S.Sn, M.Hum	(.....)

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Bukittinggi, Januari 2012

Yang menyatakan

Kardi Bernat

ABSTRAK

Kardi Bernat, 2012: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Pendekatan *Cooperative Learning Tipe Make A Match* di Kelas V SD Negeri 03 Geragahan Kecamatan Lubuk Basung

Kata kunci: Hasil belajar, *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*, IPS

Berdasarkan hasil refleksi awal peneliti di SDN 03 Geragahan dalam pembelajaran IPS yang dilaksanakan belum mampu melibatkan siswa secara aktif, dan pembelajaran kurang menyenangkan karena metode yang dipakai guru dalam menyajikan materi hanya ceramah yang menyebabkan siswa jadi bosan serta guru mengajar hanya menekankan aspek kognitif semata sehingga rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Untuk itu peneliti melakukan penelitian menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe *make a match*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class action research*), dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah guru dan siswa SDN 03 Geragahan. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes, observasi, dokumentasi dan wawancara. Prosedur penelitian dilakukan melalui 4 tahap yaitu : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi.

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dilakukan, didapat persentase hasil perencanaan siklus I pertemuan 1 yaitu 78,57%, siklus I pertemuan 2 yaitu 82,14%, siklus II pertemuan 3 yaitu 89,28%, dan siklus II pertemuan 4 yaitu 96,43%. Hasil dari kegiatan pelaksanaan pembelajaran guru dan siswa yang diamati observer diperoleh persentase aspek guru siklus I pertemuan 1 yaitu 72,22%, aspek siswa 61,11%, siklus I pertemuan 2 aspek guru 80,56%, aspek siswa 72,22%, siklus II pertemuan 3 aspek guru 88,89%, aspek siswa 88,89%, dan siklus II pertemuan 4 aspek guru 97,22%, aspek siswa 97,22%. Dan rata-rata kelas hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1 yaitu 65,65, Siklus I pertemuan 2 yaitu 71,55. Siklus II pertemuan 3 yaitu 81,52, siklus II pertemuan 4 yaitu 87,92. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas V SD Negeri 03 Geragahan, Kecamatan Lubuk Basung.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'Alamin. Segala puji yang tak terhingga penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan inayahNya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Selanjutnya, shalawat beriring salam penulis kirimkan kepada panutan umat sedunia yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia ke alam yang penuh peradaban.

Skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Pendekatan *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* di Kelas V SD Negeri 03 Geragahan Kecamatan Lubuk Basung” ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Dra. Masniladevi, M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan PGSD yang telah memberikan izin penelitian
2. Ibu Dra. Elma Alwi, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini
3. Ibu Dra. Nurasma, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini
4. Ibu Dra. Wirdati, M.Pd, selaku tim penguji yang telah banyak memberi saran, kritikan, dan petunjuk dalam penyempurnaan penulisan skripsi ini
5. Bapak Drs. Arwin, selaku tim penguji yang telah banyak memberi saran, kritikan, dan petunjuk dalam penyempurnaan penulisan skripsi ini

6. Bapak Mansurdin, S.Sn, M. Hum selaku tim penguji yang telah banyak memberi saran, kritikan, dan petunjuk dalam penyempurnaan penulisan skripsi ini
7. Ibu Jusneti, S.Pd selaku kepala SDN 03 Geragahan, Lubuk Basung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian
8. Ibu Darna Inayeti, S.Pd,Sd selaku guru kelas V SDN 03 Geragahan, Lubuk Basung beserta segenap majelis guru lainnya yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian dan mambantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini
9. Ibunda Fahmida dan Ayahanda Yulius tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materil yang tak terhingga sampai penulis bisa menyelesaikan skripsi ini
10. Kakak-kakak dan adik-adik serta keponakanku tersayang yang selalu memberikan dukungan, do'a dan harapan agar penulisan skripsi ini cepat selesai, serta
11. Kepada semua pihak yang tersebut di atas, penulis do'akan kepada Allah semoga apa yang telah dilakukan dan diberikan menjadi amal shaleh di sisi-Nya. Amin.....!

Penulis telah berusaha seoptimal mungkin menggarap dan menyusun skripsi ini agar menjadi lebih baik dengan harapan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi dunia pendidikan khususnya dan pembaca umumnya. Namun, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin ya Robbal 'Alamin.....

Bukittinggi, Januari 2012

Penulis

Kardi Bernat

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	
Halaman Persetujuan Skripsi	
Halaman Pengesahan Lulus Ujian Skripsi	
Halaman Pernyataan	
Abstrak.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Lampiran.....	vii
Daftar Bagan.....	x
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Diagram.....	xii
I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori.....	10
1. Belajar	10
2. Hasil Belajar.....	11
3. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial.....	14
a. Pengertian IPS.....	14
b. Tujuan Pembelajaran IPS di SD.....	15
c. Ruang Lingkup IPS.....	16
d. Karakteristik IPS.....	17
4. Hakekat <i>Cooperative Learning</i>	18
a. Pengertian <i>Cooperative Learning</i>	18
b. Tujuan <i>Cooperative Learning</i>	19
c. Model-model <i>Cooperative Learning</i>	20
5. <i>Make A Match</i>	21
a. Pengertian <i>Make A Match</i>	21
b. Langkah-langkah Pelaksanaan <i>Make A Match</i>	22
c. Kelebihan <i>Make A Match</i>	27
6. Pembelajaran IPS dengan pendekatan <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make A Match</i>	28
B. Kerangka Teori.....	30
III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	34
B. Rancangan Penelitian.....	35
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
2. Alur Penelitian.....	37
3. Prosedur penelitian.....	38
a. Perencanaan.....	38
b. Pelaksanaan.....	39
c. Pengamatan.....	41

d. Refleksi.....	42
C. Data dan sumber data.....	42
1. Data Penelitian.....	42
2. Sumber Data.....	43
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen penelitian.....	44
E. Analisis data.....	45

IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Hasil Penelitian Siklus I

a. Siklus I Pertemuan 1.....	47
1) Perencanaan.....	47
2) Pelaksanaan.....	53
3) Pengamatan.....	64
4) Refleksi.....	75
b. Siklus I Pertemuan 2	
1) Perencanaan.....	78
2) Pelaksanaan.....	79
3) Pengamatan.....	87
4) Refleksi.....	97

2. Hasil Penelitian Siklus II

a. Siklus II Pertemuan 3	
1) Perencanaan.....	100
2) Pelaksanaan.....	101
3) Pengamatan.....	111
4) Refleksi.....	120
b. Siklus II Pertemuan 4	
1) Perencanaan.....	123
2) Pelaksanaan.....	124
3) Pengamatan.....	133
4) Refleksi.....	142

B. PEMBAHASAN

1. Pembahasan Siklus I.....	144
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	144
b. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	146

c. Hasil Belajar Siklus I.....	150
2. Pembahasan siklus II.....	151
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	151
b. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	152
c. Hasil Belajar Siklus II.....	156
V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. SIMPULAN.....	158
B. SARAN.....	159
DAFTAR RUJUKAN.....	161
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....	164
2	Uraian Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....	175
3	Lembar Kerja Kelompok Siklus I Pertemuan 1.....	178
4	Lembar Kartu Soal dan Kartu Jawaban Siklus I Pertemuan 1.....	179
5	Soal Tes dan Kunci Jawaban Siklus I Pertemuan 1.....	181
6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	183
7	Uraian Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	193
8	Lembar Kerja Kelompok Siklus I Pertemuan 2.....	195
9	Lembar Kartu Soal dan Kartu Jawaban Siklus I Pertemuan 2.....	196
10	Soal Tes dan Kunci Jawaban Siklus I Pertemuan 2.....	198
11	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 3.....	200
12	Uraian Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan 3.....	209
13	Lembar Kerja Kelompok Siklus II Pertemuan 3.....	211
14	Lembar Kartu Soal dan Kartu Jawaban Siklus II Pertemuan 3.....	212
15	Soal Tes dan Kunci Jawaban Siklus II Pertemuan 3.....	214
16	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 4.....	216
17	Uraian Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan 4.....	225
18	Lembar Kerja Kelompok Siklus II Pertemuan 4.....	227
19	Lembar Kartu Soal dan Kartu Jawaban Siklus II Pertemuan 4.....	228
20	Soal Tes dan Kunci Jawaban Siklus II Pertemuan 4.....	230
21	Pembagian Kelompok Belajar Siswa.....	232
22	Skor Permainan Pertama Siklus I.....	233
23	Skor Permainan Kedua Siklus I.....	234
24	Skor Permainan Pertemuan 3 Siklus II.....	235
25	Skor Permainan Pertemuan 4 Siklus II.....	236
26	Penghitungan skor ke dalam kelompok Pertemuan 1 Siklus I.....	237
27	Penghitungan skor ke dalam kelompok Pertemuan 2 Siklus I.....	238
28	Penghitungan skor ke dalam kelompok Pertemuan 3 Siklus II.....	239
29	Penghitungan skor ke dalam kelompok Pertemuan 4 Siklus II.....	240
30	Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan I siklus I.....	241
31	Hasil Penerapan Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i> Aspek Guru pertemuan I Siklus I.....	243
32	Hasil Penerapan Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i> Aspek Siswa pertemuan I Siklus I.....	246
33	Hasil Penilaian Kognitif Siswa Pertemuan I Siklus I.....	249
34	Hasil Penilaian Afektif Siswa Pertemuan I Siklus I.....	250
35	Hasil Penilaian Psikomotor Siswa Pertemuan I Siklus I.....	252
36	Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siklus I Pertemuan 1.....	254
37	Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan	

II siklus I.....	255
38 Hasil Penerapan Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i> Aspek Guru pertemuan II Siklus I.....	257
39 Hasil Penerapan Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i> Aspek Siswa pertemuan II Siklus I.....	260
40 Hasil Penilaian Kognitif Siswa Pertemuan II Siklus I.....	263
41 Hasil Penilaian Afektif Siswa Pertemuan II Siklus I.....	264
42 Hasil Penilaian Psikomotor Siswa Pertemuan II Siklus I.....	266
43 Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siklus I Pertemuan 2.....	268
44 Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan III siklus II.....	269
45 Hasil Penerapan Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i> Aspek Guru pertemuan III Siklus II.....	271
46 Hasil Penerapan Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i> Aspek Siswa pertemuan III Siklus II.....	274
47 Hasil Penilaian Kognitif Siswa Pertemuan III Siklus II.....	277
48 Hasil Penilaian Afektif Siswa Pertemuan III Siklus I.....	278
49 Hasil Penilaian Psikomotor Siswa Pertemuan III Siklus II.....	280
50 Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siklus II Pertemuan 3.....	282
51 Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan IV siklus II.....	283
52 Hasil Penerapan Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i> Aspek Guru pertemuan IV Siklus II.....	285
53 Hasil Penerapan Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i> Aspek Siswa pertemuan IV Siklus II.....	288
54 Hasil Penilaian Kognitif Siswa Pertemuan IV Siklus I.....	291
55 Hasil Penilaian Afektif Siswa Pertemuan IV Siklus II.....	292
56 Hasil Penilaian Psikomotor Siswa Pertemuan IV Siklus II.....	293
57 Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siklus II Pertemuan 4.....	296
58 Dokumentasi.....	297

DAFTAR BAGAN

2.1	Kerangka Teori.....	33
3.1	Alur Penelitian.....	37

DAFTAR TABEL

1.1	Hasil Belajar Semester I IPS Siswa Kelas V SDN 03 Geragahan.....	4
2.1	Fase Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make A Match</i>	23
2.2	Perhitungan Skor Perkembangan Individu.....	26
2.3	Tingkat Penghargaan Kelompok.....	27

DAFTAR DIAGRAM

4.1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I ke Siklus II.....	157
--	-----

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang di berikan di Sekolah Dasar. Menurut Depdiknas (dalam KTSP, 2006:575) bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tersebut mengkaji seperangkat fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD), siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar IPS, yang bertujuan membina sikap mental positif siswa dalam memecahkan masalah serta persoalan hidup. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (dalam KTSP,2006:575) yang mengemukakan tujuan IPS di SD adalah:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki kesadaran dan komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam bermasyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Disamping itu, menurut Nursid (dalam Hayati, 2008:1.24) tujuan pendidikan IPS di SD adalah “Membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara”. Selanjutnya Oemar (dalam Hayati, 2008:1.24) menyatakan “Tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu 1) pengetahuan dan pemahaman, 2) sikap hidup belajar, 3) nilai-nilai sosial dan sikap, 4) keterampilan”.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, serta bertanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam lingkungan sosial masyarakat.

Pembelajaran IPS akan menjadi suatu pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman sikap dan nilai bagi peserta didik, jika guru mampu menentukan cara terbaik dalam menyampikan materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPS tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan metode dan pendekatan yang bervariasi. Mulyasa (2008:107) mengatakan “penggunaan metode dan pendekatan yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

Selain itu dalam pembelajaran guru harus menempatkan siswa sebagai objek dalam belajar, pembelajaran harus lebih terpusat kepada siswa, sehingga siswa lebih aktif belajar dan menemukan sendiri serta berinteraksi dengan siswa lainnya. Interaksi yang terjadi dalam pembelajaran memberikan potensi yang besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Dalam hal ini guru adalah sebagai fasilitator, pengelola dan pembimbing bagaimana membelajarkan siswa. Hal ini dijelaskan oleh Wina (2008:95) bahwa dalam era informasi sekarang ini guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar (*learning resources*), akan tetapi lebih berperan sebagai pengelola pembelajaran (*manager of instructon*) sehingga

guru dan siswa saling membelajarkan. Untuk melaksanakan tugas tersebut guru perlu menyediakan berbagai fasilitas dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang peneliti lihat pada hari Rabu tanggal 13 April 2011 di kelas V SDN 03 Geragahan bahwa dalam proses pembelajaran IPS guru masih menerapkan pembelajaran yang konvensional, yang mana siswa hanya pasif mendengarkan dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, guru masih beranggapan bahwa dengan pemberian seluruh informasi materi kepada siswa, siswa akan mampu memahaminya. Selain itu, juga terlihat tidak adanya interaksi siswa dengan siswa lain dalam menemukan materi pembelajaran. Ide – ide siswa kurang dapat berkembang, kesempatan bekerjasama dengan tutor sebaya kurang terjadi, proses pembelajaran kurang membuat siswa aktif. Sehingga beberapa orang siswa terlihat asik bermain dengan teman sebangkunya, siswa merasa jenuh dan tidak konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran karena siswa tidak dijadikan subjek dalam belajar.

Selain hal diatas, hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang di peroleh masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Hasil belajar yang diperoleh dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1: Hasil Belajar Semester I IPS Siswa kelas V SDN 03 Geragahan Tahun Ajaran 2011/2012

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan	
				Tuntas	TidakTuntas
1	EF	60	70		√
2	IP	60	70		√
3	ANS	60	70		√
4	VL	80	70	√	
5	MF	50	70		√
6	WNS	70	70	√	
7	FE	20	70		√
8	HNY	50	70		√
9	PTS	80	70	√	
10	AN	80	70	√	
11	YY	40	70		√
12	ILA	60	70		√
13	DYS	70	70	√	
14	MHZ	80	70	√	
15	RM	40	70		√
16	MA	70	70	√	
17	YW	40	70		√
18	ARH	40	70		√
19	ND	50	70		√
20	MDS	40	70		√
	Jumlah	1140		7	13
	Persentase			35%	65%
	Rata-rata	57,00			

Sumber : Guru Kelas V SDN 03 Geragahan

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hanya 7 dari 20 siswa yang mendapat nilai di atas KKM atau hanya 35% yang mencapai ketuntasan dalam belajar. Padahal berbagai usaha telah dilakukan seperti: memperbanyak PR dan membuat latihan-latihan yang sesuai materi pembelajaran. Namun, hasilnya masih belum sesuai harapan yaitu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hal tersebut maka penulis ingin memperbaiki hasil belajar IPS siswa dengan menerapkan salah satu model pembelajaran yaitu pendekatan *Cooperative Learning* (pembelajaran kooperatif) dengan tipe *Make A Match*.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa diminta belajar bersama dalam kelompok untuk memecahkan suatu masalah atau tugas. Menurut Nur (2008:2) ”pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama”. Selanjutnya Etin (2007:5) menjelaskan bahwa ”pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerjasama dalam kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan hasil belajar mereka”.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan penting pembelajaran yaitu, hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Selain untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, model kooperatif juga bertujuan untuk menciptakan sebuah revolusi pembelajaran dalam kelas sehingga tidak ada lagi sebuah kelas yang sunyi selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Salah satu model *Cooperative Learning* yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa adalah *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.

Menurut Agus (2009:95) menyebutkan bahwa *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* adalah pembelajaran kooperatif menggunakan kartu-kartu, yang mana kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut yang nantinya akan digunakan siswa dalam mencari pasangannya.

Selanjutnya Anita (2002:54) juga menyatakan bahwa “salah satu keunggulan teknik *Make A Match* ini adalah 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.

Dari pendapat diatas, jelaslah bahwa Pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai objek dalam belajar, dimana siswa diberikan kartu soal dan jawaban yang nantinya siswa yang mendapat kartu soal mencari pasangan siswa yang mendapatkan kartu jawaban, dan siswa yang dapat mencocokkan kartunya itu sebelum batas waktunya akan mendapatkan poin. Dengan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* ini mampu membuat siswa aktif, senang, dan termotivasi dalam pembelajaran.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP:2006) untuk mata pelajaran IPS banyak Kompetensi Dasar yang dapat diterapkan dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* ini , salah satu Kompetensi Dasarnya dikelas V adalah tentang Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengangkat judul “Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas V SDN 03 Geragahan, Kecamatan Lubuk Basung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas rumusan masalah umumnya adalah “Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas V SDN 03 Geragahan, Kecamatan Lubuk Basung?”.

Sedangkan rumusan masalah khususnya adalah:

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas V SDN 03 Geragahan, Kecamatan Lubuk Basung?”
2. Bagaimanakah pelaksanaan rancangan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas V SDN 03 Geragahan, Kecamatan Lubuk Basung?”
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas V SDN 03 Geragahan, Kecamatan Lubuk Basung?”

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan Peningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas V SDN 03 Geragahan, Kecamatan Lubuk Basung.

Tujuan secara khususnya adalah untuk :

1. Mendeskripsikan rancangan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas V SDN 03 Geragahan, Kecamatan Lubuk Basung.
2. Mendeskripsikan .pelaksanaan rancangan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas V SDN 03 Geragahan, Kecamatan Lubuk Basung.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas V SDN 03 Geragahan, Kecamatan Lubuk Basung.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi model pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, khususnya pembelajaran IPS dengan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.

Secara praktis, hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, guru dan instansi terkait sebagai berikut :

1. Bagi peneliti

Menambah wawasan peneliti tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas V SDN 03 Geragahan, Kecamatan Lubuk Basung sekaligus untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan program S1 PGSD.

2. Bagi guru SD

Menambah wawasan guru tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.

3. Bagi instansi terkait

Menambah wawasan instansi terkait tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Belajar

Belajar dan pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan yang lainnya, karena belajar diperoleh melalui proses pembelajaran. Belajar bertujuan agar terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri peserta didik baik berupa sikap, sosial, maupun emosional. Aristo (2003:4) mengemukakan bahwa “belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah prilakunya”. Senada dengan ini Azhar (2006:1) juga mengatakan bahwa “belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya sehingga terjadinya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya”.

Dari pendapat diatas dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu perbuatan yang dilakukan secara terarah dan terencana dengan menggunakan strategi, tehnik, metode maupun media pembelajaran sehingga akan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, karena pendidikan lahir dari proses belajar dan pembelajaran yang berlangsung sepanjang hayat yang dipengaruhi oleh lingkungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep selama proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran diharapkan dapat terjadi perubahan tingkah laku, baik dalam aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Sehingga dari kegiatan tersebut diperoleh hasil belajar. Dari hasil belajar siswa inilah seorang guru dapat mengukur dan menilai sejauh mana siswa menguasai dan memahami materi pelajaran yang sudah dipelajarinya.

Oemar (2008:2) memaparkan "hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani".

Selanjutnya Sumiati,dkk (2007:38) "Hasil belajar adalah perubahan perilaku". Perilaku itu mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, kemampuan berpikir, penghargaan terhadap sesuatu, minat dan sebagainya. Sedangkan menurut Ngalim (dalam Vikto,2008:16) hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa hasil kognitif yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi.

Sementara itu menurut Blom (dalam Nana, 1999:22) mengatakan hasil belajar dapat dibagi menjadi ke dalam tiga ranah yaitu :

Kognitif, Afektif, Psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Sedangkan aspek psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak penilaian.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan selama proses pembelajaran baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkannya serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya.

Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat diketahui dengan suatu alat ukur penilaian. Menurut Suharsimi (2007:5) “dengan penilaian maka siswa dapat mengetahui sejauh mana mereka telah mencapai keberhasilan dalam mengikuti pelajaran yang diberikan guru“. Sedangkan Nana (1999:23) juga menyebutkan bahwa “penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak”.

Selanjutnya dapatlah dijelaskan bahwa penilaian hasil belajar siswa sangatlah penting untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan ditunjukkan dengan adanya perubahan intelektual, sikap, maupun keterampilan siswa dan hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut, dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang disampaikan guru. Selain itu, hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki siswa,

motivasi belajar, minat dan perhatian sikap dan kebiasaan belajar siswa, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan spikis, serta kualitas pengajaran yang diberikan guru.

b. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS menurut Sardjiyo, dkk (2008:8.21) meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek sikap sosial, dan aspek keterampilan IPS.

1) Aspek kognitif IPS. Aspek kognitif dalam evaluasi hasil belajar mempunyai dua tingkatan yaitu : tingkatan yang lebih rendah yang mengungkap aspek ingatan atau pemahaman (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*) dan aplikasi (*application*) dan tingkatan yang lebih tinggi yang mengungkap aspek analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek kognitif untuk siswa SD cukup tingkatan yang lebih rendah, yaitu hanya mengungkap ingatan, pemahaman, dan aplikasi. Dalam merancang alat evaluasi atau tes, perlu mempelajari kurikulum yang berlaku yang meliputi hal-hal seperti : KD, materi pokok, indikator materi, dan menyusun indikator untuk kisi-kisi soal, 2) aspek sikap sosial IPS. Nilai dan sikap sosial terjadi apabila ada interaksi sosial antara seseorang dengan orang lain, dengan kelompok atau antar kelompok. Untuk dapat terjadi interaksi sosial perlu ada kontak sosial dan komunikasi antara orang perorang, orang perorang dengan kelompok dan antara kelompok dengan kelompok, 3) aspek keterampilan IPS. Keterampilan-keterampilan IPS adalah beberapa kemampuan baik fisik maupun mental di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Selanjutnya Conny, dkk (dalam Sardjiyo, dkk 2008:8.35), keterampilan mendasar dalam proses berfikir dan berkarya dibagi menjadi sembilan bagian meliputi : mengobservasi atau mengamati, membuat hipotesis, merencanakan eksperimen, mengendalikan variabel, menafsirkan data, menyusun kesimpulan sementara, memprediksi, mengaplikasi, dan mengkomunikasikan.

Keterampilan IPS yang dipakai di SD disesuaikan dengan tingkat kemampuan usia dan kelas yang nantinya kita gunakan keterampilan tersebut.

3. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan adalah (dalam KTSP, 2006:575) “suatu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”. Dimana melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab serta warga dunia.

Sedangkan Etin (dalam Nur 2005:10) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah “Ilmu Pengetahuan Sosial di susun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat”. Dengan pendekatan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Sementara itu menurut Sardjiyo (2008:1.26) menyebutkan bahwa “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”.

Selain itu, Kosasih (dalam Etin, 2007:13) menyebutkan bahwa “IPS membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya, dan berusaha membantu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah satu mata pelajaran yang diberikan

pada siswa yang mengkaji berbagai masalah kehidupan masyarakat global untuk mendapatkan peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi dari suatu permasalahan yang ada yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan menjadi satu perpaduan mampu mengembangkan dan melatih sikap, nilai, moral dan keterampilan siswa.

b. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Setiap bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah, telah dijiwai oleh tujuan yang harus dicapai oleh PBM.

Menurut Sardjiyo,dkk (2008:1.28) menyebutkan bahwa secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut :

- 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat, 2) membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat, 3) membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian, 4) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut, dan 5) membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sementara itu Depdiknas (dalam BNSP, 2006:575) menyatakan juga bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai sosial dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Menurut Gross (dalam Etin, 2007:14) menjelaskan tujuan IPS adalah “untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan di masyarakat, serta mengembangkan kemampuan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapi”.

Selain itu, Menurut Nursid (dalam Hayati, 2008:1.24) tujuan pendidikan IPS di SD adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara”. Selanjutnya Oemar (dalam Hayati, 2008:1.24) menyatakan “tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu 1) pengetahuan dan pemahaman, 2) sikap hidup belajar, 3) nilai-nilai sosial dan sikap, 4) keterampilan”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya tujuan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya yang nantinya berguna bagi siswa itu untuk kehidupannya di lingkungan masyarakat serta membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan mengembangkan sikap, keterampilan dalam berpikir kritis dan kreatif dalam melihat hubungan dengan lingkungan sosialnya dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap bangsa dan negara Indonesia.

c. Ruang lingkup IPS

Menurut Depdiknas (dalam BNSP, 2006:575) ruang lingkup mata pelajaran IPS memiliki berbagai aspek:

- 1) Manusia tempat dan lingkungan yang meliputi sub aspek yaitu sistem informasi geografi, interaksi gejala fisik dan sosial, struktur internal suatu tempat/wilayah, interaksi keruangan, persepsi lingkungan dan kewilayahan.
- 2) Waktu keberlanjutan dan perubahan yang meliputi sub aspek yaitu dasar-dasar ilmu sejarah, fakta, peristiwa, dan proses.
- 3) Sistem sosial dan budaya yang meliputi sub aspek yaitu individu, keluarga, dan masyarakat, sosiologi sebagai ilmu dan metode, interaksi sosial, sosialisasi, pranata sosial, struktur sosial, kebudayaan, dan perubahan sosial budaya.
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang meliputi sub aspek yaitu berekonomi, ketergantungan, spesialisasi dan pembagian kerja, perkoperasian, kewirausahaan dan pengelolaan keuangan perusahaan.

d. Karakteristik IPS

Kosasih (dalam Sapriya, 2006:8) mengemukakan karakteristik pembelajaran IPS di SD adalah:

- 1) IPS berusaha menelaah fakta dari segi ilmu, 2) penelaahan dan pembahasan IPS terhadap satu masalah/tema/topik bersifat komprehensif, artinya tidak hanya dari satu disiplin ilmu saja,
- 3) IPS mengutamakan keaktifan siswa melalui pembelajaran inquiri agar siswa mampu berfikir kritis, rasional dan analitis,
- 4) program pembelajaran IPS disusun dengan meningkatkan/menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa depan baik dari lingkungan fisik/alam maupun budaya,
- 5) IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang mudah berubah di masyarakat,
- 6) IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antarmanusia yang bersifat manusiawi,
- 7) pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya,
- 8) IPS memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan

yang dekat dengan kehidupannya, 9) dalam pengembangan Program Pembelajaran, IPS senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik, dan pendekatan-pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

4. Hakekat *Cooperative Learning*

a. Pengertian *Cooperative Learning*

Cooperative Learning merupakan salah satu metode pembaharuan dalam pendidikan, yang dilaksanakan dalam kelompok-kelompok kecil supaya siswa dapat bekerjasama dalam kelompok untuk mempelajari isi kandungan pelajaran dengan berbagai kemahiran sosial.

Ada beberapa definisi tentang *Cooperative Learning* yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan. Abdurrahman (dalam Nurhadi, 2003:60) mendefinisikan:

Cooperative Learning adalah kegiatan yang berlangsung dilingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang ada dalam tugas mereka. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

Cooper (dalam Mohamad,2005:11) menjelaskan bahwa “*Cooperative Learning* sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sambil bekerjasama belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial”.

Slavin (dalam Etin,2007:4) menyatakan bahwa, “*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang

anggotanya terdiri dari empat atau lima siswa, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen”.

Berdasarkan definisi di atas dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Pada hakekatnya pembelajaran *Cooperative Learning* adalah mendesak siswa untuk melibatkan diri dan menjadikan mereka berpikir secara terarah, mengadakan motivasi, dan memberikan peluang kepada siswa untuk menerangkan atau mengulang suatu pokok bahasan dalam berkomunikasi dengan temannya serta menghapus persaingan di dalam kelas.

b. Tujuan *Cooperative Learning*

Tujuan *Cooperative Learning* adalah untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang untuk saling membantu dalam menuntaskan materi pelajaran, karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh kemampuan dari masing-masing anggota kelompok memahami materi pelajaran. Disamping

itu juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dari siswa tersebut, dimana di dalam kelompok mereka harus saling menghargai satu sama lain tanpa melihat perbedaan yang ada pada masing-masing anggota kelompok.

Tujuan *Cooperative Learning* menurut Ibrahim (dalam Mohamad, 2005:12) adalah sebagai berikut:

1) Pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk memperbaiki prestasi belajar siswa atau tugas-tugas akademik, serta memahami konsep-konsep sulit, 2) penerimaan terhadap perbedaan individu, tujuan ini adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidak mampuannya, serta memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan, 3) pengembangan keterampilan sosial, tujuannya adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerjasama dan kolaborasi.

Penerapan *Cooperative Learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar sekaligus dapat meningkatkan harga diri. Selain itu, juga dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan. Serta dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik, memberi peluang kepada siswa yang memiliki latar belakang berbeda untuk saling bekerjasama dalam melaksanakan tugas. Pada akhir pembelajaran kooperatif ini memberikan penghargaan untuk kelompok, dan belajar untuk menghargai satu sama lain, serta mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

c. Model-model *Cooperative Learning*

Adapun menurut Agus (2009:89) model – model pembelajaran *Cooperative Learning* yaitu, 1) *Jigsaw*, 2) *Think-Pair-Share*, 3)

Numbered Heads Together, 4) *Group Investagation*, 5) *Two Stay Two Stary*, 6) *Make A Match*, 7) *Listening Team*, 8) *Inside-Outside Circle*, 9) *Bamboo dancing*, 10) *Point-Counter-Point*, 11) *The Power of Two*, dan 12) *Listening Team*.

Sedangkan Anita (2002:54) mengklasifikasikan model *Cooperative Learning* dalam beberapa model yaitu 1) Mencari Pasangan , 2) Bertukar Pasangan, 3) Berfikir-Berpasangan-Berempat, 4) Berkirim Salam dan Soal, 5) Kepala Bernomor, 6) Kepala Bernomor Terstruktur, 7) Dua Tinggal Dua Tamu, 8) Keliling Kelompok, 9) Kancing Gemerincing, 10) Keliling Kelas, 11) Lingkaran Kecil Lingkaran Besar, 12) Tari Bambu, 13) Jigsaw

Dari beberapa pembagian *Cooperative Learning* diatas, maka penulis mengambil jenis *Cooperative Learning* tipe *Make A Macth* dalam pembelajaran IPS karena tipe ini dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, hangat, dan menarik serta menyenangkan bagi siswa karena siswa mencari pasangan sambil belajar.

5. *Make A Macth*

a. Pengertian *Make A Match*

Menurut Agus (2009:95) menyebutkan bahwa *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* adalah pembelajaran kooperatif menggunakan kartu-kartu, yang mana kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut yang nantinya akan digunakan siswa dalam mencari pasangannya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* model *Make A Match* merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai objek dalam belajar, dimana siswa diberikan kartu soal dan jawaban yang nantinya siswa yang mendapat kartu soal mencari pasangan siswa yang mendapatkan kartu jawaban, dan siswa yang dapat mencocokkan kartunya itu sebelum batas waktunya akan mendapatkan poin.

b. Langkah-langkah Pelaksanaan *Make A Match*

Menurut Lorna (dalam Depdiknas 2005:14) menyebutkan langkah-langkah *Make A Match* sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian yang 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, 7) demikian seterusnya, 8) kesimpulan/penutup.

Sementara itu, Anita (2002:54) menyatakan langkah-langkah pelaksanaan *Make A Match* adalah :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian), 2) setiap siswa mendapat satu buah kartu, 3) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, 4) siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok.

Dari dua pendapat ahli tentang langkah pelaksanaan *Make A Match*, peneliti memilih langkah pelaksanaan *Make A Match* oleh Agus seperti yang peneliti uraikan dibawah ini karena langkah pelaksanaan menurut

Agus ini lebih jelas dan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran yang peneliti ajarkan.

Agus (2009:65) menggambarkan 6 fase pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* :

Tabel 2.1 : Fase pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match*

Fase-fase	Perilaku Guru
Fase 1 : <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2 : <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3 : <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4 : <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5 : <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6 : <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

Berdasarkan fase pembelajaran kooperatif diatas, menurut Agus Suprijono (2009:94) menyebutkan langkah-langkah pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut :

- 1) *Present goals and set* (menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik)

Pada awal proses pembelajaran guru membangkitkan skemata siswa dan menyampaikan apa tujuan dari pembelajaran yang akan diajarkan pada saat itu serta mempersiapkan siswa untuk memulai pembelajaran.

2) *Present information* (menyajikan informasi)

Guru memberikan penjelasan secara umum tentang materi pembelajaran sekitar 5 sampai 8 menit

3) *Organize students into learning teams* (mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar)

Guru membagi komunitas kelas menjadi 4 kelompok. Kelompok pertama dan kedua merupakan kelompok pembawa kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok ketiga dan keempat adalah kelompok pembawa kartu berisi jawaban-jawaban. Pembagian kelompok ini diambil dari tingkat kemampuan yang berbeda dan jenis kelamin yang berbeda. Setelah pembagian kelompok selesai selanjutnya mengatur posisi kelas dalam bentuk huruf U yang mana kelompok pertama, kedua dan ketiga dan keempat berjajar saling berhadapan. Kotak permainan berada ditengah. Guru membagikan kartu-kartu soal pada masing-masing siswa dalam kelompok pertama dan kedua dan kartu-kartu jawaban pada masing-masing siswa dalam kelompok ketiga dan keempat. Lembar soal dan jawaban untuk pegangan guru. Lembar Kerja Kelompok untuk diskusi.

4) *Assist team work and study* (membantu kerja tim dan belajar)

Setelah masing-masing siswa dalam mendapatkan kartu, guru memberikan waktu untuk siswa dalam kelompoknya memikirkan jawaban maupun soal dari kartu yang didapatkan dengan mengisi Lembar Kerja Kelompok. Setelah diskusi kelompok selesai maka guru

memposisikan kelompok pada posisi yang telah ditentukan pada langkah 3 diatas.

Jika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama dan kedua serta kelompok ketiga dan keempat saling bergerak mereka bertemu mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok. Berikan kesempatan pada mereka untuk berdiskusi. Pasangan-pasangan yang sudah dapat mencari pasangan kemudian memasukkan dalam kotak permainan yang telah disediakan. Pasangan-pasangan yang sudah dapat mencari pasangan dan setelah waktu yang telah ditentukan berakhir, semua pasangan pertanyaan dan jawaban akan dibacakan. Semua siswa bersama guru mengevaluasi kecocokan pertanyaan dan jawaban tersebut.

5) *Test on the materials* (mengevaluasi)

Guru kembali menanyakan materi pembelajaran dan meluruskan jawaban siswa yang kurang tepat tentang materi yang telah diajarkan tersebut.

6) *Provide recognition* (memberikan pengakuan atau penghargaan)

Setelah permainan selesai maka dihitung poin atau nilai tiap kelompok. Kriteria penghitungan poin kelompok ini berdasarkan modifikasi dari permainan oleh Mohamad (2005:48). Poin kelompok dinilai dari dua aspek yaitu kecepatan siswa dalam menemukan pasangan kartu soal dan jawaban dan ketepatan dalam mencocokkan

kartu tersebut sesuai dengan jawabannya. Untuk kecepatan diberikan penilaian sebagai berikut:

Nilai 4 : paling cepat

3 : cepat

2 : lambat

1 : paling lambat

Rumus kecepatan = $\frac{\text{nilai yang diperoleh}}{4} \times 40$

Sedangkan untuk ketepatan digunakan penilaian berikut:

Karena soal dan jawaban yang akan dicocokkan 1 pertanyaan dan jawaban maka :

Rumus ketepatan = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{1} \times 60$

1

Poin siswa dalam kelompok = nilai kecepatan + ketepatan

Sementara itu untuk penghitungan skor dalam kelompok menurut Slavin (dalam Nurasma, 2008:97) bahwa setelah permainan dilakukan penghitungan skor perkembangan individu dan skor kelompok, terlebih dahulu tentukan skor dasar yang diambil dari tes ulangan harian yang telah dilakukan sebelumnya, lalu hitung skor peningkatan individu , yaitu selisih perolehan skor dasar dengan skor permainan terakhir terakhir”.

Tabel 2.2 : Perhitungan Skor Perkembangan Individu

Nilai Tes	Skor Perkembangan
Lebih dari 10 poin di bawah skor dasar	5 poin
10 poin di bawah sampai 1 poin di bawah skor dasar	10 poin
Skor awal sampai 10 poin di atas skor dasar	20 poin
Lebih dari 10 poin di atas skor dasar	30 poin
Nilai sempurna (tanpa memperhatikan skor dasar)	30 poin

(Sumber : Nurasma. 2008:97. Model *Pembelajaran Cooperative*. Padang: UNP Press).

Pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin perkembangan kelompok tertinggi ditentukan dengan rumus sebagai mana digambarkan dalam tabel 2.3.

Tabel 2.3 : Tingkat Penghargaan Kelompok

Rata-Rata Kelompok	Predikat
5 – 15 poin	Kelompok Terbaik
16 – 25 poin	Kelompok Hebat
Lebih 25 poin	Kelompok Super

(Sumber : Nurasma. 2008:97-98. Model *Pembelajaran Cooperative*. Padang: UNP Press).

c. Kelebihan *Make A Match*

Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* ini mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan bagi siswa. Menurut Agus (2009:97) menyebutkan bahwa tipe pembelajaran *Make A Match* ini dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, hangat, dan menarik serta menyenangkan bagi siswa karena siswa mencari pasangan sambil belajar.

Selain itu, Anita (2002:54) menyatakan bahwa “salah satu keunggulan teknik *Make A Match* ini adalah 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.

Sementara itu, menurut Ilham (dalam Nur Saadah Yunita, 2010:46) kelebihan dari pembelajaran *Make A Match* yaitu sebagai berikut : “a) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, b) materi pembelajaran yang disampaikan lebih

menarik perhatian siswa, c) mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal 87,50%”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa kelebihan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* adalah mampu membuat siswa aktif, senang, dan termotivasi dalam pembelajaran karena siswa belajar sambil bermain dengan mencari pasangan mengenai suatu konsep atau topik yang sedang diajarkan.

6. Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP:2006) untuk mata pelajaran IPS banyak Kompetensi Dasar yang dapat diterapkan dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* ini , salah satu Kompetensi Dasarnya dikelas V yang penulis teliti adalah tentang Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Proses pembelajaran yang dilakukan meliputi 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Pada kegiatan awal dilakukan hal seperti : Mengucapkan salam, mengkondisikan siswa untuk belajar, berdo'a, dan mengecek kehadiran siswa.

Pada kegiatan inti dilakukan proses pembelajaran dengan 3 tahap yaitu :

1) Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini dilakukan langkah 1 : *present goals and set* (menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik) membangkitkan skemata siswa tentang keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia dengan tanya jawab dan menyanyikan lagu yang berhubungan dengan keragaman suku dan budaya Indonesia.

2) Tahap Elaborasi

Pada tahap ini dilakukan langkah 2 : *present information* (menyajikan informasi) kepada siswa melalui media gambar dan tanya jawab secara keseluruhan materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia.

Kemudian dilanjutkan langkah 3 : *organize students into learning teams* (mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar), dimana guru membagi komnitas kelas menjadi 4 kelompok. Kelompok pertama dan kedua merupakan kelompok pembawa kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok ketiga dan keempat adalah kelompok pembawa kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok dibagi untuk melakukan permainan. Kartu-kartu tersebut berisi tentang persebaran daerah asal suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia. Selain pemberian kartu diberikan lagi Lembar Kerja Kelompok untuk diskusi tentang persebaran keragaman suku dan budaya Indonesia.

Setelah itu, dilanjutkan dengan langkah 4 : *assist team work and study* (membantu kerja tim dan belajar). Disini guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berdiskusi tentang jawaban dan soal dari kartu yang didapat sambil membimbing siswa jika ada kesulitan saat

diskusi dengan mengisi Lembar Kerja Kelompok yang sudah dibagikan.

Setelah diskusi guru meminta setiap siswa dalam kelompok mencari pasangannya masing-masing. Pasangan-pasangan yang sudah dapat mencari pasangan kemudian memasukkan kedalam kotak permainan yang berada didepan kelas.

Selanjutnya pasangan pertanyaan dan jawaban akan dibacakan didepankelas sambil menunjukkan pada peta letak suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia.

3) Tahap Konfirmasi

Pada tahap ini dilakukan *test on the materials* (mengevaluasi) yang mana guru kembali menanyakan kembali materi pembelajaran tentang keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia serta guru meluruskan jawaban siswa yang kurang tepat tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia.

Terakhir dilakukan *provide recognition* (memberikan pengakuan atau penghargaan) yaitu bagi kelompok siswa yang memperoleh nilai poin tertinggi akan mendapatkan hadiah.

Pada kegiatan akhir dilakukan pemberian tes pada siswa dan menutup pembelajaran dengan pesan moral.

B. Kerangka Teori

Pembelajara IPS tentang keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia di kelas V SD dilaksanakan dengan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*. Pendekatan pembelajaran ini

bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPS sehingga menjadi lebih baik dan optimal.

Kegiatan pembelajaran dengan tipe *Make A Match* yang penulis ambil adalah langkah yang dipakai Agus (2009:65) yang terdiri dari 6 langkah/fase, yaitu *present goals and set* (menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik), *present information* (menyajikan informasi), *organize students into learning teams* (mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar), *assist team work and supply* (membantu kerja tim dan belajar), *test on the materials* (mengevaluasi), dan *provide recognition* (memberikan pengakuan atau penghargaan).

Pada langkah 1 : *present goals and set* (menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik) membangkitkan skemata siswa tentang keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia dengan tanya jawab dan menyanyikan lagu yang berhubungan dengan keragaman suku dan budaya Indonesia.

Langkah 2 : *present information* (menyajikan informasi) kepada siswa melalui media gambar dan tanya jawab secara keseluruhan materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia.

Kemudian dilanjutkan langkah 3 : *organize students into learning teams* (mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar), dimana guru membagi komnitas kelas menjadi 4 kelompok. Kelompok pertama dan kedua merupakan kelompok pembawa kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok ketiga dan keempat adalah kelompok pembawa kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok dibagi untuk melakukan

permainan. Kartu-kartu tersebut berisi tentang persebaran daerah asal suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia. Selain pemberian kartu diberikan lagi Lembar Kerja Kelompok untuk diskusi tentang persebaran keragaman suku dan budaya Indonesia.

Selanjutnya langkah 4 : *assist team work and study* (membantu kerja tim dan belajar). Disini guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berdiskusi tentang jawaban dan soal dari kartu yang didapat sambil membimbing siswa jika ada kesulitan saat diskusi dengan mengisi Lembar Kerja Kelompok yang sudah dibagikan.

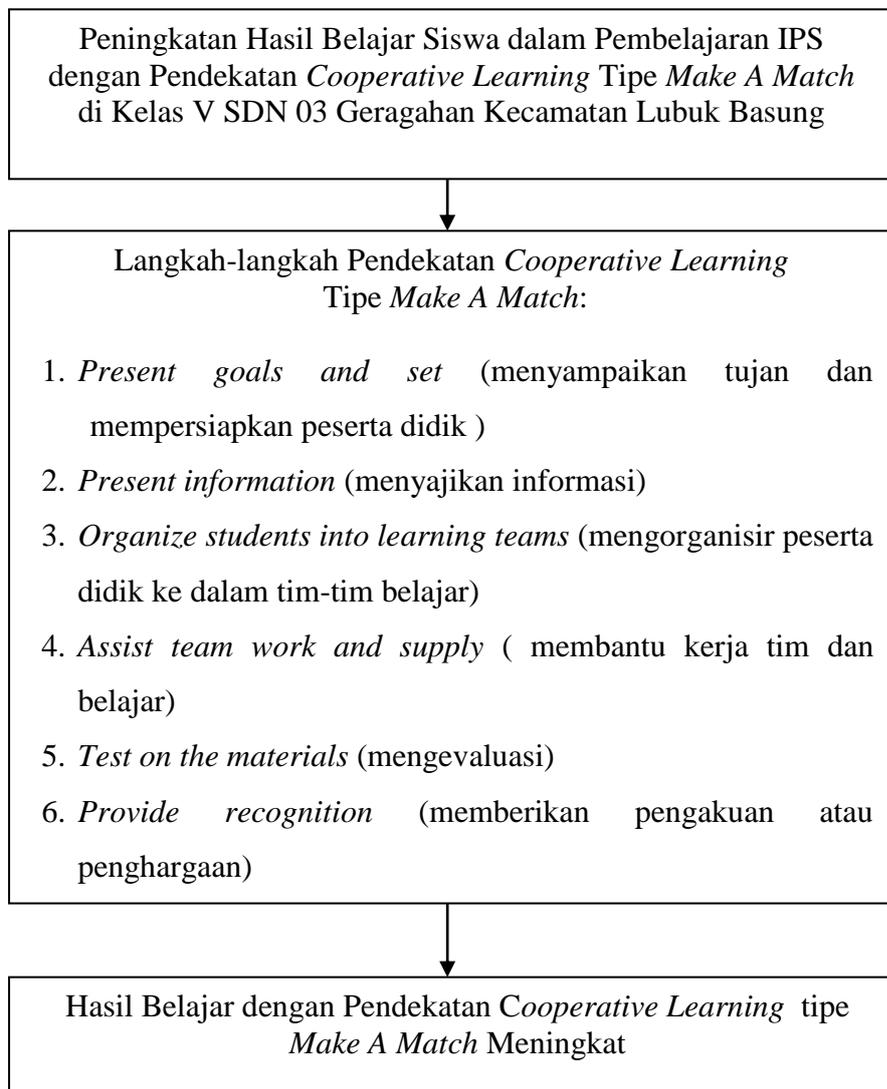
Setelah diskusi guru meminta setiap siswa dalam kelompok mencari pasangannya masing-masing. Pasangan-pasangan yang sudah dapat mencari pasangan kemudian memasukkan kedalam kotak permainan yang berada didepan kelas.

Selanjutnya pasangan pertanyaan dan jawaban akan dibacakan didepankelas sambil menunjukkan pada peta letak suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia.

Berikutnya langkah 5 : mengevaluasi (*test on materials*). Yang mana guru kembali menanyakan dan meluruskan kembali kesalahpahaman siswa tentang materi keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia.

Kemudian langkah yang terakhir yaitu memberikan pengakuan atau penghargaan (*provide recognition*), bagi kelompok yang mendapat poin nilai tertinggi diberi hadiah.

Berdasarkan penjelasan di atas, kerangka teori dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:

Bagan 2.1 : Bagan Kerangka Teori

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe *make a match* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk membuat perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe *make a match* dilaksanakan dengan tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan inti peneliti mengikuti langkah-langkah pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* yaitu : *present goals and set* (menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik), *present information* (menyajikan informasi), *organize students into learning teams* (mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar), *assist team work and supply* (membantu kerja tim dan belajar), *test on the materials* (mengevaluasi), dan *provide recognition* (memberikan pengakuan atau penghargaan). Selain itu juga menggunakan alat dan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe *make a match* berdasarkan pada perencanaan pembelajaran dan dilaksanakan dalam siklus I dan II. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 03 Geragahan, Kecamatan Lubuk Basung telah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam pendekatan *cooperative learning* tipe *make a match*.

3. Hasil belajar IPS siswa menggunakan dengan pendekatan *cooperative learning* tipe *make a match* dikelas V SD Negeri 03 Geragahan, Kecamatan Lubuk Basung sudah meningkat. Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, didapat persentase hasil perencanaan siklus I pertemuan 1 yaitu 78,57%, siklus I pertemuan 2 yaitu 82,14%, siklus II pertemuan 3 yaitu 89,28%, dan siklus II pertemuan 4 yaitu 96,43%. Hasil dari kegiatan pelaksanaan pembelajaran guru dan siswa yang diamati observer diperoleh persentase aspek guru siklus I pertemuan 1 yaitu 72,22%, aspek siswa 61,11%, siklus I pertemuan 2 aspek guru 80,56%, aspek siswa 72,22%, siklus II pertemuan 3 aspek guru 88,89%, aspek siswa 88,89%, dan siklus II pertemuan 4 aspek guru 97,22%, aspek siswa 97,22%. Dan rata-rata kelas hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1 yaitu 65,65, Siklus I pertemuan 2 yaitu 71,55. Siklus II pertemuan 3 yaitu 81,52, siklus II pertemuan 4 yaitu 87,92. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas V SD Negeri 03 Geragahan, Kecamatan Lubuk Basung.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar diharapkan guru membuat perencanaan yang matang sesuai dengan model pembelajaran yang akan diterapkan, dan memahami langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Dalam pelaksanaan pembelajaran diharapkan guru mampu melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe *make a match* guru harus benar-benar memahami langkah-langkahnya, dan dapat mengelola waktu seoptimal mungkin. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat penting.
3. Bagi guru hendaknya pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe *make a match* ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPS karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Agar hasil belajar yang diharapkan dapat meningkat, sebaiknya guru tidak hanya melakukan penilaian hasil saja, tetapi juga melakukan penilaian proses untuk melihat keaktifan dan kemampuan siswa dalam menemukan jawaban dari suatu permasalahan yang sudah dirumuskan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anita Lie. 2002. *Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Grafindo
- Agus Suprijono . 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Aristo Rahadi. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas
- Azhar Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas. 2005. *35 Model Pembelajaran yang Efektif*. Jakarta : Depdiknas
- Djakaria. M. Nur. 2005. *Model Pembelajaran Konsep-konsep IPS SD*. Jakarta : Departemen Pendidikan Kebudayaan. Proyek Peningkatan Mutu Guru Kelas SD Setara DII
- Eggen dan Kauchak. 2007. *Pembelajaran Kooperatif*. (Online). Diakses tanggal 12 Maret 2011
- Etin, Solihatin, Roharjo. 2007. *Cooperative Learning, Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hayati. 2008. *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Depdiknas
- Jonathan. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT. Rosdakarya
- Kasihani. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional*. Jakarta: PT. Raja Garafindo Persada
- Minuluriman. 2009. *Kebudayaan Daerah Bangsa Indonesia*. (<http://minuruliman.wordpress.com/2009/12/01/rumah-adat-33-propinsi-di-indonesia/> Diakses 24 Agustus 2011)
- Mohamad Nur. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: LPMP dan Pusat Sains dan matematika daerah
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 1999. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Rosdakarya

- Nur, Asma. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional
- Nurhadi dan Agus Gerrad Senduk. 2003. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/ CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Nurhayati. 2008. *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Depdiknas
- Nur Saadah Yunita. 2010. *Pemakaian Model Make A Match di sertai Picture And Picture dalam TIK* (<http://nursaadahyunita.files.wordpress.com> diakses tanggal 20 Maret 2011)
- Oemar Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Peni. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rochiati Wiriaatmadja. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Rustam Mundilarto. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Tersedia Dalam [http://klinik_pembelajaran.com/booklet/penelitian tindakan kelas.pdf](http://klinik_pembelajaran.com/booklet/penelitian_tindakan_kelas.pdf) (online).Diakses. 12 Juli 2011
- Sapriya. 2006. *Pembelajaran dan Hasil Belajar IPS*. Bandung : UPI PRESS
- Sardjiyo, Didih Sugandi, dan Ishack. 2008. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Subana. 2007. *Berbagai Pendekatan, Metode, Teknik dan media pengajaran*. Bandung : pustaka Setia
- Suharsimi Arikunto, Muldiyono, dan Kunandar. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sumiati dan Asra. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Syaiful Bahri Djamarah, Sumiati dan Asra. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarmizi Ramadhan. 2008. *Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match* (online). <http://tarmizi.wordpress.com/2010/11/11/> (diakses tanggal 5 April 2011)

Vikto Pendrawarman. 2008. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Discovery dalam Pembelajaran Perubahan Lingkungan di Kelas IV SD*. Padang: UNP (Skripsi tidak dipublikasikan)

Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group