

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
DENGAN MENGGUNAKAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *MAKE A
MATCH* DI SDN 06 BUKIK MALINTANG KECAMATAN TANJUNG
MUTIARA KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh
LESNI
52425

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

2012

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 Model *Cooperative Learning* tipe *Make
A Match* di Kelas IV SD Negeri 06 Bukik Malintang Kec.
Tanjung Mutiara Kab. Agam

Nama : Lesni

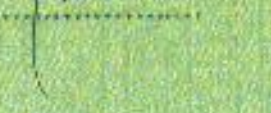
TM/ NIM : 2009 / 52425

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 juni 2012

Tim Penguji

- | | Nama | Tanda Tangan |
|---------------|-----------------------------|---|
| 1. Ketua | : Dra. Elma Alwi, M. Pd |  |
| 2. Sekretaris | : Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd |  |
| 3. Anggota | : Drs. Zuardi, M. Si |  |
| 4. Anggota | : Dra. Zuraida, M. Pd |  |
| 5. Anggota | : Dra. Nurasma, M. Pd |  |

ABSTRAK

Lesni 2012 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Pada Siswa Kelas IV SDN 06 Bukik Malintang Kecamatan Tanjung Mutiara Kaupaten Agam

Kata kunci: Hasil Belajar Siswa, Pembelajaran IPS, Model, *Cooperative learning*, dan *Make A Match*

Berdasarkan observasi di SD Negeri 06 Bukik Malintang yang di laksanakan kelas IV bahwa kurang terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa kurang berkembang dengan baik serta metode yang di pakai guru dalam pembelajaran yang monoton, sehingga hasil belajar IPS siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasinya dilakukan tindakan dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS di kelas IV SDN 06 Bukik Malintang kecamatan Tanjung Mutiara Kabupaten Agam.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom action researeh) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif subjek penelitian ini adalah guru dan siswa SDN 06 Bukik Malintang. Data penelitian ini di peroleh dari tes, observasi, dan dokumentasi. Prosedur penelitian dilakukan dalam empat tahap yaitu : 1). Perencanaan. 2). Pelaksanaan. 3). Pengamatan dan. 4). Refleksi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, di peroleh persentase perencanaan siklus I adalah 69 %, siklus II adalah 93%. Hasil kegiatan pelaksanaan pembelajaran guru dan siswa yang di amati observer di peroleh siklus I aspek guru 74 % dan aspek siswa 72%, siklus II dari aspek guru 96% dan aspek siswa 96%. Dan rata-rata kelas hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus 1 adalah 73,77 dan siklus II pertemuan adalah 80,33. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada kelas IV SDN 06 Bukik Malintang Kecamatan Tanjung Mutiara Kabupaten Agam.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di Kelas IV SD Negeri 06 Bukik Malintang Kecamatan Tanjung Mutiara Kabupaten Agam. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu sepantasnyalah penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Drs Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Drs. Masniladevi, S.Pd. M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan PGSD FIP UNP beserta Dosen dan Staf TU yang telah membantu dalam memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini
2. Ibu Dra. Elma Alwi, M.Pd dan ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

3. Bapak Drs. Zuardi, M.Si, ibu Dra. Zuraida, M.Pd dan Dra.Nurasma, M.Pd selaku tim penguji yang telah banyak memberi saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Kepala sekolah dan majelis guru SDN 06 Bukik Malintang Kecamatan Tanjung Mutiara Kab. Agam, yang telah memberikan kesempatan dan kesediaan untuk berkolaborasi dengan peneliti demi kelancaran penelitian.
5. Suami tercinta yang tidak henti-hentinya memberikan semangat, moril serta materil, demi lancarnya penelitian ini.
6. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril maupun materil demi kelancaran perkuliahan ananda.
7. Teman-teman senasib seperjuangan yang telah memberi semangat, dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya teman satu bimbingan.

Semoga segala jasa Bapak Ibu dan rekan-rekan dapat menjadi pahala dan ridha Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tak ada gading yang tak retak, untuk itu penulis menerima dengan senang hati kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca dan kita semua. Amin...

Padang, Juni 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK.....i

KATA PENGANTAR.....ii

DAFTAR ISI.....iv

DAFTAR TABEL.....viii

DAFTAR LAMPIRAN.....x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....1

B. Rumusan Masalah.....7

C. Tujuan Penelitian.....8

D. Manfaat Penelitian.....9

BAB II KAJIAN TEORI dan KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI.....10

1. Hasil Belajar.....10

2. Hakikat IPS.....12

a. Pengertian IPS.....12.

b. Tujuan IPS.....	13
c. Ruang Lingkup IPS.....	13
3. Hakikat Model Pembelajaran.....	14
4. Hakikat <i>Cooperative learning</i>	15
a. Pengertian <i>Cooperative Learning</i>	15
b. Tujuan Cooperative Learning.....	17
c. Model <i>Cooperative Learning</i>	17
d. Prinsip <i>Cooperative learning</i>	18
e. Unsur <i>Cooperative learning</i>	19
f. Model <i>Cooperative Learning Tipe Make A Match</i>	20
1. Pengertian <i>Make a Match</i>	20
2. Keunggulan <i>Make a match</i>	21
3. Langkah –Langkah <i>Make a match</i>	21
g. Pembelajaran IPS dengan menggunakan model <i>Learning tipe Make a Match</i>	24
B. Kerangka Teori Penelitian.....	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	31
1. Tempat Penelitian.....	31
2. Subjek Penelitian.....	31
3. Waktu Penelitian.....	32
B. Rancangan Penelitian.....	32
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	32

2. Alur Penelitian.....	35
3. Prosedur Penelitian.....	38
C. Data dan Sumber Data.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen	46
E. Analisis Data.....	48

BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	49
Siklus I	
Pertemuan 1.....	49
1. Tahap perencanaan.....	49
2. Tahap Pelaksanaan.....	52
3. Tahap Pengamatan.....	61
4. Tahap Refleksi.....	76
Pertemuan 2	
1. Tahap Perencanaan.....	81
2. Tahap Pelaksanaan.....	83
3. Tahap Pengamatan.....	93
4. Tahap Refleksi.....	108
Siklus II	
1. Tahap Perencanaan.....	114
2. Tahap Pelaksanaan.....	116

3. Tahap Pengamatan.....	125
4. Tahap Refleksi.....	139
B. Pembahasan	
1. Pembahasan Siklus I.....	142
a. Perencanaan.....	143
b. Pelaksanaan.....	145
c. Hasil Belajar.....	150
2. Pembahasan Siklus II.....	152
a. Perencanaan.....	152
b. Pelaksanaan.....	154
c. Hasil Belajar.....	159
BAB. V PENUTUP	
A. Simpulan.....	163
B. Saran.....	164
 DAFTAR RUJUKAN	
DAFTAR TABEL	
LAMPIRAN	
DOKUMENTASI	

Halaman

1. Tabel 1.1:Hasil mid IPS Kelas IV SDN 06 semester I.....	4
2. Tabel 2.1: Perhitungan skor perkembangan individu.....	23
3. Tabel 2.2: Tingkat penghargaan kelompok.....	24
4. Tabel 4.1 : Pengorganisasian kelompok siswa Siklus I Pert 1	55
5. Tabel 4.2 : Perolehan poin kelompok Naruto Siklus I pert I.....	59
6. Tabel 4.3 : Perolehan poin kelompok Garuda Siklus I pert 1.....	60
7. Tabel 4.4 : Hasil pengamatan kognitif siswa Siklus 1 Pertemuan 1.....	70
8. Tabel 4.5: Poin perkembangan siswa siklus I Pertemuan 1.....	71
9. Tabel 4.6 : Hasil pengamatan afektif Siswa Siklus I Pert 1	72
10. Tabel 4.7 : Hasil Pengamatan psikomotor Siswa Siklus I Pert 1	73
11. Tabel 4.8 : Hasil Ketuntasan belajar Siswa Siklus I pert 1	75
12. Tabel 4.9 : Pengorganisasian kelompok siswa siklus I pertemuan 2	87
13. Tabel 4.10 : Perolehan poin kelompok Rajawali Siklus I Pert 2	92
14. Tabel 4.11 : Perolehan poin kelompok garuda Siklus I pert 2.....	92
15. Table 4.12 : Hasil Pengamatan Aspek kognitif siswa Siklus I pert 2.....	103
16. Tabel 4.13: Poin perkembangan siswa siklus 1 pertemuan 2.....	104
17. Tabel 4.14 : Hasil pengamatan aspek afektif siswa Siklus I pert 2....	105
18. Tabel 4.15 : Hasil Pengamatan psikomotor Siswa Siklus I pert 2....	
19. Tabel 4.16 : Hasil ketuntasan belajar siswa Siklus I Pert 2.....	108
20. Tabel 4.17 : Pengorganisasian kelompok siswa Siklus II	119
21. Tabel 4.18: Perolehan poin kelompok emas siklus II.....	124

22. Tabel 4.19 : Perolehan poin kelompok perak siklus II	124
23. Tabel 4.20 : Hasil Aspek kognitif siswa Siklus II	134
24. Tabel 4.21: Poin perkembangan siswa siklus II.....	135
25. Table 4.22 : Hasil Aspek afektif Siswa Siklus II.....	136
26. Tabel 4.23 : Hasil aspek psikomotor Siswa Siklus II.....	137
27. Tabel 4.24 : Hasil ketuntasan belajar Siswa Siklus II	138
28. Tabel 4.25: Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.....	162

Lampiran	Halaman
1. Lampiran 1 : RPP Siklus I Pertemuan 1.....	166
2. Lampiran 2 : Uraian Materi Siklus I Pertemuan 1.....	177
3. Lampiran 3 : Kartu Soal dan Kartu Jawaban.....	181
4. Lampiran 4 : Hasil observasi RPP Siklus 1 pertemuan 1.....	185
5. Lampiran 5 : Hasil observasi aspek guru Siklus I Pertemuan 1.....	188
6. Lampiran 6 : Hasil observasi aspek siswa Siklus I Pertemuan 1.....	193
7. Lampiran 7: RPP Siklus I Pertemuan 2.....	199
8. Lampiran 8: Uraian Materi Siklus I Pertemuan 2.....	209
9. Lampiran 9: Kartu Soal dan Kartu Jawaban Siklus 1 Pertemuan 2.....	219
10. Lampiran 10: Hasil observasi RPP siklus 1 pertemuan 2.....	221
11. Lampiran 11: Hasil observasi aspek guru siklus 1 pertemuan 2.....	224
12. Lampiran 12: Hasil observasi aspek siswa siklus 1 pertemuan 2.....	229
13. Lampiran 13: RPP siklus II.....	235
14. Lampiran 8: Uraian Materi Siklus II.....	246
15. Lampiran 9: Kartu Soal dan Kartu Jawaban Siklus 1I.....	249
16. Lampiran 10: Hasil observasi RPP siklus II.....	251
17. Lampiran 11: Hasil observasi aspek guru siklus 1I.....	254
18. Lampiran 12: Hasil observasi aspek siswa siklus 1I.....	259

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mengkaji berbagai aktivitas manusia dalam berbagai kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (*homo socius*). Menurut Sardjiyo, dkk (2009:1.26) “IPS adalah studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari aspek kehidupan atau satu perpaduan”

Sedangkan tujuan pendidikan IPS menurut Hasan (dalam Nana dkk, 2007:5) “dapat di kelompokkan kedalam tiga kategori yaitu, (1). pengembangan kemampuan intelektual siswa (2). pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa (3). serta pengembangan diri siswa sebagai diri pribadi”.

Kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan pengetahuan sosial. Kesejahteraan bangsa saat ini tidak hanya bersumber pada sumber daya alam dan modal yang bersifat fisik, tetapi bersumber pada modal intelektual, sosial dan kepercayaan. Dengan demikian tuntutan, untuk memajukan pengetahuan sosial menjadi suatu keharusan. Pengembangan kurikulum pengetahuan sosial menanggapi secara positif berbagai perkembangan informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kesesuaian program pembelajaran IPS dengan keadaan dan kebutuhan setempat. Kompetensi IPS menjamin pertumbuhan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, penguasaan

kecakapan hidup, penguasaan prinsip-prinsip sosial ekonomi, budaya dan kewarganegaraan sehingga tumbuh generasi yang kuat dan berakhlak mulia.

Pembelajaran IPS akan dapat terlaksana dengan baik apabila diajarkan dengan menggunakan atau memilih model pembelajaran yang tepat dan relevan dengan tuntutan materi yang akan diajarkan.

Banyak model pembelajaran yang dapat dipilih oleh seorang guru dalam menyampaikan materi, untuk itu guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat, agar tujuan IPS dapat tercapai secara efektif. Idealnya dalam Pembelajaran IPS siswa benar-benar aktif, antusias, serta dapat membentuk kelompok belajar. dari segi gurunya dapat melayani gaya belajar siswa secara individual yang terpenting siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Dari hasil pengamatan studi terdahulu, ketika penulis melakukan observasi pada kelas IV di SDN 06 Bukik Malintang peneliti menemukan menemukan hal yang cukup mengkhawatirkan dalam pembelajaran IPS, dari segi gurunya adalah: (1). Apabila dilakukan kerja kelompok guru kurang melatih ketelitian dan kerjasama. (2).Guru kurang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. (3).Guru kurang melatih daya saing antar siswa, serta kurang mengembangkan potensi siswa dalam pembelajaran IPS. (4).Evaluasi hanya materi yang diajarkan dan hanya menyentuh ranah kognitif, dengan tes sebagai alat evaluasi. Sehingga mengakibatkan siswanya (1).interaktif antar siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. (2).Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang di ajarkan. (3).Siswa

kurang bisa belajar dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. (4).Siswa cenderung belajar sendiri-sendiri sehingga pengetahuan yang dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau kosep yang di pelajari.

Permasalahan di atas akan berdampak pada hasil belajar siswa, ketika di adakan ulangan Mid semester 1 tahun ajaran 2011/2012, dengan hasil hanya 5 orang yang mendapatkan nilai 75 keatas dari 18 siswa dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45, dengan rata – rata kelas 57, sedangkan KKM yang di tetapkan adalah 75, berarti nilai IPS siswa di bawah rata-rata KKM. Untuk lebih jelasnya lihat tabel di bawah !

Tabel 1.1 Data hasil mid IPS semester 1 siswa kelas IV SDN 06 Bukik Malintang TA 2011/2012
Har1/Tanggal : Rabu/ 19 -10- 2011

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI	KRITERIA KETUNTASAN	
				TUNTAS	BLM.TUNTAS
1	AA	75	75	Tuntas	-
2	AB	75	75	Tuntas	-
3	AF	75	60	-	Blm.tuntas
4	D	75	55	-	Blm.tuntas
5	DDM	75	65	-	Blm.Tuntas
6	DW	75	70	-	Blum.Tuntas
7	EF	75	50	-	Blm.tuntas
8	FK	75	80	Tuntas	-
9	HYN	75	65	-	Blm.tuntas
10	JF	75	75	Tuntas	-
11	LAP	75	60		-
12	MW	75	65	-	Blm.tuntas
13	MK	75	65	-	Blm.tuntas
14	MA	75	70	-	Blm.tuntas
15	MRP	75	55	-	Blm.Tuntas
16	OSM	75	45	-	Blum.Tuntas
17	PM	75	55	-	Blm.Tuntas
18	RS	75	75	Tuntas	-
J			1030	5	12
RATA2			57	22,22	77,77
P				22,22%	77,77%

Sumber (data primer SDN 06 Bukik Malintang)

Dari table di atas terlihat nilai rata-rata siswa 57, sedangkan siswa yang memperoleh nilai 75 keatas tidak lebih dari 22,77%. Jadi, dapat di simpulkan 77,77% hasil belajar IPS siswa belum tuntas. Rendahnya pencapaian nilai akhir siswa ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang di lakukan selama ini belum efektif.

Apabila proses pembelajaran secara terus – menerus berlangsung seperti ini, tentu akan mengakibatkan hasil belajar IPS tidak tuntas karena tidak memenuhi kriteria KKM, serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran seperti

yang di harapkan. Untuk itu perlu di susun suatu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar IPS.

Menurut Slavin (dalam Etin, 2007:5) “beranjak dari dasar pemikiran *geeting better together* yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa, guna memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya dimasyarakat”. Adapun model pembelajaran *cooperative learning* menurut Etin (2007:2) “salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung ketercapaian tujuan pendidikan IPS ini adalah model pembelajaran *cooperative learnig*, yaitu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat orang sampai enam orang, keberhasilan kelompok ini tergantung kepada kemampuan dan kreatifitas anggota kelompok. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang di sajikan oleh guru dalam PBM biasa juga belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain”.

Proses pembelajaran dengan kooperatif ini mampu merangsang dan menggugah potensi siswa secara optimal dalam suasana belajar pada kelompok-kelompok kecil . Siswa yang belajar pada kelompok kecil akan tumbuh dan berkembangnya pola tutor sebaya (*peer group*) dan belajar secara bersama (*cooperative*) , pada kooperatif ini guru bukan lagi berperan sebagai satu-satunya

narasumber dalam PBM , tetapi berperan sebagai mediator, fasilitator, dan manejer pembelajaran.

Salah satu contoh penerapan kooperatif dalam pembelajaran adalah model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* (Membuat pasangan). Model ini merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Cuuran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dengan suasana yang menyenangkan.

Menurut Agus (2009 : 95) bahwa “*Cooperative Learning* tipe *Make a Match* adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu-kartu yang mana kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan – pertanyaan dan kartu – kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut yang nantinya digunakan siswa dalam mencari pasangan”.

Selanjutnya Rusman (2010:223) “ Penerapan model *make a match* ini dimulai dari teknik, yaitu siswa di suruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencococokkan kartunya di berikan poin”. Selanjutnya Anita (2010:54) menyatakan bahwa “salah satu keunggulan *Make a match* ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Dari pendapat di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* dalam Penelitian Tindakan Kelas dengan judul, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam pembelajaran IPS

Dengan Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Pada Kelas IV SD Negeri 06 Bukik Malintang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang peneliti uraian di atas maka peneliti mengemukakan rumusannya secara umum dan secara khusus.

a. Rumusan masalah secara umum :

Bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Make a Match* di kelas IV SD Negeri 06 Bukik Malintang ?

b. Sedangkan rumusan masalah secara khusus adalah :

1. Bagaimana rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Make a Match* untuk peningkatan hasil belajar ssiwa di kelas IV SD Negeri 06 Bukik Malintang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Make a Match* untuk peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 06 Bukik Malintang?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Make a Match* di kelas IV SD Negeri 06 Bukik Malintang ?

C. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian adalah mendeskripsikan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Make a Match* untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 06 Bukik Malintang.

b. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Make a Match* untuk peningkatan hasil belajar siswa di SD Negeri 06 Bukik Malintang.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Make a Match* untuk peningkatan hasil belajar siswa di SD Negeri 06 Bukik Malintang.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Make a Match* di kelas IV SD Negeri 06 Bukik Malintang.

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk kepentingan teoritis maupun praktis.

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian di harapkan dapat menambah dan memperkuat teori – teori pembelajaran dalam IPS yang telah ada, khususnya pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru, sebagai masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan model *cooperative learning* tipe *Make a Match* dalam rangka memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
2. Bagi peneliti, sebagai tugas akhir syarat untuk penyelesaian perkuliahan S1 jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNP.
3. Bagi siswa, akan dapat menciptakan situasi belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa akan lebih bersemangat dalam belajar.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Oemar (1993:2) “hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam setiap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani”. Hal ini akan ditentukan dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa setelah proses pembelajaran berakhir. Sedangkan Slameto (1995:6) juga mengemukakan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai Suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah diberikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan.

b. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS menurut Sardjiyo , dkk (2008:8.2i) :

Meliputi yaitu aspek kognitif IPS , aspek sikap sosial, aspek keterampilan IPS. 1). Aspek kognitif dalam evaluasi hasil belajar mempunyai dua tingkatan yaitu : tingkatan rendah yang mengungkap aspek ingatan atau pemahaman (knowledge), pemahaman (comprehension) dan aplikasi

(application) dan ingatan yang lebih tinggi yang mengungkapkan aspek analisis, sintesis dan evaluasi. Aspek kognitif untuk anak SD cukup tingkatan yang lebih rendah, yaitu hanya mengungkapkan ingatan pemahaman, dan aplikasi, dalam merancang alat evaluasi atau tes perlu mempelajari kurikulum yang berlaku yang meliputi hal-hal seperti KD, materi pokok, indikator, 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 antara orang perorang, orang perorang dengan kelompok, dan antara kelompok dan kelompok. 3). Aspek keterampilan IPS. Keterampilan-keterampilan IPS adalah berupa kemampuan baik fisik maupun mental di bidang ilmu IPS.

Menurut Anas (2007:49) “dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: a) pengetahuan, b) pemahaman, c) penerapan, d) analisis, e) sintesis dan f) penilaian”. Jadi aspek kognitif adalah aspek yang mencakup kegiatan mental atau otak. Anas (2007:54) menjelaskan “ada lima jenjang yang terdapat dalam aspek afektif yaitu: a) menerima, b) menanggapi, c) menghargai, d) mengatur, dan e) karakterisasi dengan suatu nilai atau kelompok nilai”. Menurut Anas (2007:57) “aspek psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif”.

Berdasarkan penjabaran tentang ketiga aspek kognitif, afektif dan psikomotor di atas maka hasil belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan diharapkan mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar yang diharapkan dalam pembelajaran IPS yang ideal adalah 75%. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2007: 149) yang menyatakan bahwa “kriteria ideal ketuntasan belajar masing-masing indikator adalah 75%.

Satuan pendidikan diharapkan meningkatkan ketuntasan belajar secara terus menerus untuk mencapai ketuntasan ideal”. Merujuk dari pendapat para ahli tersebut, maka hasil belajar yang peneliti inginkan melalui penggunaan model *cooperative learning* tipe *Make A Match* adalah 75% sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar IPS.

2. Hakikat IPS

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mengkaji berbagai aktivitas manusia dalam berbagai kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (*homo socius*). Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (2006:575) IPS adalah “Mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan kepada sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan tata negara yang mengkaji fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”. Namun Ischak (1997:1.30) menyatakan “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan.

Jadi, pengertian IPS adalah mata pelajaran sosial yang mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berdasarkan kepada sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara.

b. Tujuan IPS

Tidak jauh dari mata pelajaran lain, IPS juga memiliki tujuan. Berdasarkan KTSP (2006:575), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Sedangkan Etin (2007:15) menyatakan “tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungan, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi”.

Jadi tujuan IPS ini adalah untuk membangun kemampuan dasar siswa mengembangkan diri dan bakatnya agar siswa dapat menjadi warga negara yang berkemampuan sosial, berperilaku baik dan bertanggung jawab dengan menggunakan kemampuan dasar dalam bersosialisasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

c. Ruang lingkup IPS

Ruang lingkup IPS adalah semua yang mencakup dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan KTSP (2006:575) “ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut (1) manusia, tempat dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi

dan kesejahteraan”. Sedangkan menurut Daldjoeni (1992:12) menyatakan “Ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah bersumber pada pusat kegiatan hidup manusia seperti manusia dengan alam lingkungannya, manusia dengan kelompoknya, manusia dengan manusia lainnya dalam usaha mencari nafkah, usaha dalam mengadakan impuls agama dan seterusnya”.

Dari uraian teori di atas dapat disimpulkan ruang lingkup pembelajaran IPS adalah manusia bersama perilaku kehidupan sosial masyarakatnya, serta kenampakan alam.

3. Hakikat Model pembelajaran

Saripudin (dalam Helendra, 2008:3) mengungkapkan “Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran serta para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar”. Sedangkan Joyce & Weil (dalam Rusman 2010 :133) berpendapat bahwa “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”.

Dari pendapat dua ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengetahuan yang di gunakan untuk pedoman bagi

perancang pembelajaran jangka panjang dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar.

4. Hakekat Cooperative Learning.

a. Pengertian *Cooperative learning*

Cooperative mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan *cooperatif*, siswa dituntut untuk secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya.

Johnson (dalam Isjoni, 2010:17) menyatakan bahwa “*Cooperative learning* adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerjasama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajarinya satu sama lain dalam kelompok tersebut”. Selain itu, menurut Slavin (dalam Etin, 2005:4) “*cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen”.

Cohen (dalam Nurasma 2006:11) menyatakan bahwa “*cooperative learning will be defined as a student working together in a group small enough that everyone participate on a collective task that has been clearly assignn. Moreover, students are expected to carry out their task witout direct and immediate supervision of the teacher* (belajar *cooperatif* akan membatasi siswa bekerja sama di sebuah kelompok kecil dimana setiap anggota berpartisipasi

pada tugas bersama yang diberikan. Dan lagi, siswa-siswa diharapkan untuk menyelesaikan tugas mereka tanpa pendelegasian langsung dari guru)”.

Artzt dan Newman (dalam Nurasma 2006:11) “*Cooperative learning is an approach that involves a small group of learners working together as a team to solve a problem, complete a task, or accomplish a common goal* (belajar kooperatif adalah suatu pendekatan yang mencakup kelompok kecil dari siswa yang bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau menyelesaikan suatu tujuan bersama)”.

Isjoni (2010:11) juga menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan bentuk paham konstruktivis. *Cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok-kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam penyelesaian tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.”

Dari pendapat di atas dengan adanya pembelajaran *cooperative* maka diharapkan siswa akan dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepada mereka. Dalam pembelajaran *cooperative* siswa dapat mengikuti penjelasan guru dengan aktif, menyelesaikan tugas-tugas dalam kelompok, memberikan penjelasan kepada teman sekelompoknya, mendorong teman sekelompoknya untuk berpartisipasi secara aktif, dan berdiskusi.

b. Tujuan cooperative learning

Pada dasarnya tujuan *cooperative learning* dalam proses pembelajaran menurut Nurasma (2006:12) adalah sebagai berikut: “ (1) Pencapaian hasil belajar. (2) Penerimaan Terhadap perbedaan individu. (3) Penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan maupun ketidakmampuan. (4) Pengembangan keterampilan social “. Sedangkan Menurut Slavin (2005:36) “tujuan kooperatif menciptakan norma-norma yang pro-akademik di antara para siswa, dan norma-norma pro-akademik memiliki pengaruh yang amat penting bagi pencapaian siswa”.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari *cooperative learning* adalah meningkatkan kemampuan keterampilan siswa untuk dapat bekerjasama secara kolaboratif sehingga nantinya dapat menciptakan norma siswa yang mampu berorganisasi dan dapat menanamkan sikap saling membutuhkan antar sesama.

c. Model Cooperative Learning

Adapun menurut Anita Lee (2010:55-67) macam-macam model pembelajaran *Cooperative learning* adalah:

- 1). Mencari pasangan, yaitu teknik mencari pasangan (*make a match*), yang di kembangkan oleh Lorna Curran (1994).
- 2). Bertukar pasangan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan orang lain.
- 3). Berfikir-berpasangan-berempat (*Think-pair-share*) model ini dikembangkan oleh Frank Lyman (*Think-Pair-Share*) dan Spencer Kagan (*Think-Pair-squar*).
- 4).Berkirim salam dan soal, teknik belajar mengajar berkirim salam dan soal memberi siswa kesempatan untuk melatihpengetahuan dan ketrampilan mereka.
- 5). Kepala bernomor (*Numbered heads*) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992), teknik ini mmeberikan kesempatan kepada siswa untuk saling mmebagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling cepat.
- 6). Kepala bernomor terstruktur, sebagai modifikasi kepala bernomor yang

dikembangkan oleh Spencer Kagan. 7). Dua tinggal dua tamu (*Two Stay Two Stray*) teknik ini dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992) dan bisa digunakan dengan teknik kepala bernomor. 8) Keliling kelompok, dalam keliling kelompok setiap anggota memberikan kesempatan untuk berkontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota lain. 9). Kancing Gemirincing, dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992), dalam kegiatan kancing gemerincing ini anggota kelompok memberikan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran orang lain. 10). Keliling kelas, dalam kegiatan keliling kelas masing-masing kelompok mendapatkan kesempatan untuk memamerkan hasil kerja mereka dan melihat hasil kerja kelompok lain. 11). Lingkaran kecil lingkaran besar (*Inside Outside Circle*) teknik ini dikembangkan oleh Spencer Kagan yaitu memberikan kesempatan kepada siswa memberikan informasi kepada temannya secara bersamaan. 12). Tari Bambu, tari bambu adalah modifikasi lingkaran kecil-lingkaran besar.

Sedangkan menurut Rusman (2010:213-225) model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, yaitu : 1) *Student Teams Achievement Division (STAD)*. 2) Model *jigsaw* 3). Investasi Kelompok (*Group Investigation*) 4). Model *Make A Match* (Mencari pasangan) 5). *Teams-Games-Tournaments (TGT)*. 6). Model Struktural

Dari pendapat kedua ahli diatas maka praktisi memakai model cooperative learning dari *make a match* (mencari pasangan) dari Rusman, karena menurut penulis pemakaian model ini siswa sambil bermain dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan.

d. Prinsip *cooperative learning*

Dalam pelaksanaan *cooperative learning* setidaknya terdapat lima prinsip yang dianut yaitu sesuai dengan yang dinyatakan oleh Nurasma (2006:14): “(1) Belajar siswa aktif. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* berpusat pada siswa. (2) Belajar bekerja. (3) Pembelajaran partisipatorik. (4) *Reactive Teaching*. 5)

Pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran harus berjalan dalam suasana menyenangkan”. Sedangkan menurut Wina (2008:246) menjelaskan ada empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif yaitu:

- (1) Prinsip Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*), (2) Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*), (3) Interaksi Tatap Muka (*Face to Face Promotion Interaction*), (4) Partisipasi dan Komunikasi (*Participation Communication*), pembelajaran kooperatif melatih peserta didik untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa prinsip *cooperative learning* adalah menciptakan pembelajaran yang aktif dan menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerjasama dalam diri siswa sebagai bekal mereka dalam kehidupan bermasyarakat kelak.

e. Unsur *cooperative learning*

Pada *cooperative learning* terdapat beberapa unsur yang saling terkait satu dengan yang lainnya. Nurasma (2006:16) menyatakan bahwa ada enam unsur dasar yang terdapat dalam struktur *cooperative learning*, yaitu sebagai berikut :

- 1) Saling ketergantungan secara positif. (2) Tanggung jawab individu yang tercipta dengan adanya keinginan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas bersama. (3) Pengelompokkan secara heterogen. (4) Keterampilan-keterampilan *cooperative* hendaknya lebih menekankan pada kesesuaian dengan karakteristik masing-masing pelajaran. (5) Pemrosesan interaksi kelompok. (6) Interaksi tatap muka antar siswa.

Sedangkan menurut Roger dan Davit Johnson (dalam Anita 2010 : 31) mengatakan bahwa “ tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *Cooperative*

Learning. Untuk mencapai hasil yang maksimal lima unsur model pembelajaran gotong royong harus di terapkan, a). Salingk ketergantungan positif, b). tanggung jawab perseorangan. c). Tatap muka, d). Komunikasi antar anggota, e). Evaluasi proses kelompok”.

Berdasarkan uraian di atas maka karakteristik dari belajar *kooperatif* adalah kelas dibagi atas kelompok-kelompok kecil, dengan anggota kelompok yang terdiri dari beberapa orang siswa yang memiliki kemampuan akademik yang bervariasi. Selain itu, siswa juga belajar dalam kelompoknya dengan bekerja sama untuk menguasai materi pelajaran dengan saling membantu dan sistem penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

f. Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*

1. Pengertian *Make A Match*

Model *Make a Match* adalah salah satu dari model pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Cuuran (Dalam Rusman 2010:22) . Menurut Agus (2009 : 95) bahwa “*Cooperative Learning* tipe *Make a Match* adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu-kartu yang mana kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan – pertanyaan dan kartu – kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut yang nantinya digunakan siswa dalam mencari pasangan”. Sedangkan pendapat Rusman (2010:223) “penerapan model *make a match* dimulai dengan teknik, yaitu siswa di suruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan kooperatif *Make a match* adalah suatu model dalam pembelajaran dengan menggunakan kartu – kartu yang mana sebagian kartu berupa soal tentang suatu konsep dan separo lagi kartu jawaban mengenai soal – soal tersebut.

2. Keunggulan *Make a Match*

Menurut Rusman (2010:223) menyatakan “Salah satu keunggulan *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik , dalam suasana yang menyenangkan”. Sedangkan menurut Djuni (2007:1) ”dengan model *make a match* siswa dapat ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran”.

Dari pendapat diatas keunggulan model *make a match* ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa sehingga siswa menjadi aktif secara keseluruhan.

3. Langkah – langkah *coopertive learning* tipe *make a match*

Adapun langkah-langkah pembelajaran model cooperative *Make a Match* Menurut Cuuran (dalam Rusman (2010:223-224) adalah sebagai berikut :

- a). Guru membuat beberapa kartu yang beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- b). Setiap siswa mendapatkan kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di pegang(kartu soal/kartu jawaban).
- c). Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
- d). Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu di berikan poin.
- e). Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f). Kesimpulan.

Sedangkan menurut Anita Liee (2010:55-56), langkah-langkah *cooperative learning tipe make a match* adalah sebagai berikut :

- 1). Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi review(persiapan menjelang tes atau ujian).
- 2). Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3). Setiap siswa mendapatkan kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di pegang(kartu soal/kartu jawaban).
- 4). Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, Misalnya, pemegang kartu yang bertulisan LIMA akan berpasangan dengan pemegang kartu PERU. Atau pemegang kartu yang berisi nama KOFI ANNAN akan berpasangan dengan pemegang kartu SEKJEN PBB.) Siswa Bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang pemegang kartu yang cocok.

Dari uraian dua teori di atas mengenai *cooperative learning tipe make a match*, maka penulis akan memakai teori Lorna Cuuran (dalam Rusman 2010 : 223-224) karena menurut penulis strukturnya lebih jelas, dapat di pahami, serta di langkah terakhirnya ada kesimpulan.

Setelah di peroleh hasil belajar kemudian di hitung skor peningkatan individu berdasarkan selisih perolehan skor dasar dengan skor tes terakhir dengan cara sebagai berikut :

Tabel 2.1 : Perhitungan Skor Perkembangan Individu

Apabila suatu skor evaluasi adalah.....	Seorang siswa mendapatkan
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 10 poin diatas skor dasar	20 poin
Lebih dari 10 poin di atas skor dasar	30 poin
Nilai sempurna	30 poin

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

Keterangan :

- a. Lebih dari 10 poin di bawah skor dasar = 5 poin, maksudnya adalah apabila skor peningkatan individu yang di capai tidak mencukupi skor dasar yang telah di tetapkan maka nilai yang di peroleh adalah 5 poin.
- b. 10 poin di bawah sampai 1 poin di bawah skor dasar adalah = 10 poin, maksudnya adalah apabila skor peningkatan individu yang di peroleh berkisar antara 1 sampai dengan 9 dari skor dasar yang telah di tetapkan, maka nilai yang di peroleh adalah 10 poin.
- c. Skor dasar sampai 10 pin di atas skor dasar = 20 poin, maksudnya adalah apabila skor peningkatanb individual yang di peroleh berada 10 poin diatas skor dasar yang telah di tetapkan, maka nilai yang di peroleh adalah 20 poin.
- d. Lebih dari 10 poin di atas skor dasar = 30, maksudnya adalah apabila skor peningkatan individu yang di peroleh lebih dari 10 poin dari skor dasar yang teah di tetapkan, maka nilai yang di peroleh adalah 10 poin.
- e. Perkerjaan sempurna = 3, mksudnya adalah apabila tugas individu yang di berika dapat di selesaikan dengan benar sesuai dengan kunci jawaban maka di peroleh poin 30.

Pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin perkembangan kelompok tertinggi di tentukan oleh rumus seperti berikut :

Tabel 2.2 : Tingkat penghargaan kelompok

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

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

Pelaksanaan pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa apabila guru dapat menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* ini, karena menurut Djuni (2007:1) ”dengan model ini siswa dapat ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran”. Dengan demikian di harapkan pembelajaran yang di lakukan oleh siswa menyenangkan dan menimbulkan semangat. Dengan model *cooperative learning* tipe *Make A Match* akan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan daya ingat, dan juga di harapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS hingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

g. Pembelajaran IPS dengan menggunakan *cooperative Learning* tipe *Make a match*

Model *Cooperative Learning* tipe *Make A match* dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di SD, dalam kegiatan pembelajaran meliputi tiga tahap yaitu: persiapan awal harus dilakukan dalam model pembelajaran untuk guru menginformasikan tentang materi yang harus di pelajari dan siswa mencari sumber belajar secara luas dengan membaca buku paket IPS setelah itu siswa diminta melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dibacanya pada buku paket IPS. Jadi siswa memiliki modal awal dalam melakukan *make*

a match. Dengan modal awal subyek diskusi dalam proses pembelajaran dan Pencocokan kartu dapat berlangsung dengan baik.

Dalam proses pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap yaitu ; kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

- a. Pada kegiatan awal mengecek kesiapan belajar siswa, ruangan kelas untuk melaksanakan pembelajaran, berdoa dan mengambil absen, kemudian melakukan apersepsi yaitu melakukan tanya jawaban menghubungkan pelajaran sebelumnya dengan materi sekarang, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dengan bernyanyi “Nikmat Ilahi”.
- b. Selanjutnya kegiatan inti dibagi menjadi tiga tahap yaitu *eksplorasi*, *elaborasi*, dan *konfirmasi*.

Pada kegiatan ***eksplorasi*** ini, guru memajangkan gambar hasil sumber daya alam di papan tulis, selanjutnya siswa diminta mengamati gambar yang dipajang, kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai pengertian sumber daya alam dari gambar yang di pajang, kemudian guru menyimpulkan pendapat siswa yaitu mengenai pengertian sumber daya alam.

Selanjutnya ***Elaborasi*** yaitu pada kegiatan ini guru bersama siswa masuk ke langkah-langkah *make a match*.

Secara rinci langkah-langkah dalam pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik mengenai jenis-jenis sumber daya alam untuk sesi review di rumah

sebanyak jumlah siswa di kelas IV, sebagian kartu tentang soal mengenai jenis-jenis sumber daya alam dan bagian lainnya kartu jawaban mengenai jenis sumber daya alam. Kartu dirancang sedemikian rupa sehingga menarik kartu siswa. Guru menggunakan kertas berwarna, Guru juga dapat menyiapkan tulisan di mana kartu tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Selanjutnya kegiatan siswa untuk mencari sumber dari materi mengenai jenis-jenis sumber daya alam yang akan dipelajari kemudian melakukan tanya jawab dengan teman sebangku mengenai materi jenis-jenis sumber daya alam yang di bacanya, kemudian siswa di bagi menjadi dua kelompok yang nantinya satu kelompok pemegang kartu soal mengenai jenis-jenis sumber daya alam dan satu kelompok lagi mengenai jawaban soal jenis-jenis sumber daya alam, Masing-masing kelompok tidak lagi dikelompokkan sesuai dengan kemampuan dan tingkat kesulitan mengalami masalah. Pembagian kartu harus dilakukan secara acak namun teratur

2. Setiap siswa menerima kartu mengenai jenis-jenis sumber daya alam, kelompok pertama mengenai kartu soal dan kelompok yang kedua mengenai kartu jawaban.
3. Setiap siswa memikirkan jawaban / pertanyaan kartu diselenggarakan Pada saat kartu dibagikan, memberi mereka waktu 1 menit untuk memikirkan isu-isu dan menjawab setiap kartu yang mereka pegang. Mereka diminta berdiskusi dengan sesama anggota kelompok

pemegang kartu. Memberikan kesempatan untuk semua untuk memikirkan dan jawaban untuk setiap masalah.

Setiap siswa mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok dengan kartu (tentang jawaban) selama 1 menit. Setelah masalah dipecahkan, para siswa menemukan pasangan satu sama lain

4. Setiap siswa mampu mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang diberikan poin. Poin yang dapat diberikan sesuai dengan metode di atas, dengan memberikan skor skor 1 dan 0, siswa dapat menemukan pasangan sesuai dengan waktu yang diberikan dalam skor yang diberikan 1 dan tidak dapat menemukan jawaban diberi skor 0.
5. Setelah satu putaran kartu dikocok lagi, setiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Kemudian kembali ke langkah 4 dan 5.

Dan seterusnya, lakukan berulang kali sampai 10 kali babak. Siapapun yang juara memberikan apresiasi mereka, sehingga waktu berikutnya lebih baik. Berikan motivasi untuk yang belum berhasil.

Selanjutnya adalah **konfirmasi** setelah selesai membuat kesimpulan bersama. Pada fase kesimpulan siswa bersama guru menghitung jumlah skor, serta melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang baru dilakukan.

c. Kegiatan akhir (penutup)

Pada kegiatan ini siswa membuat kliping gambar sumber daya alam berdasarkan jenisnya melalui sumber koran, majalah dan sumber lainnya, kemudian melakukan evaluasi.

B. KERANGKA TEORI

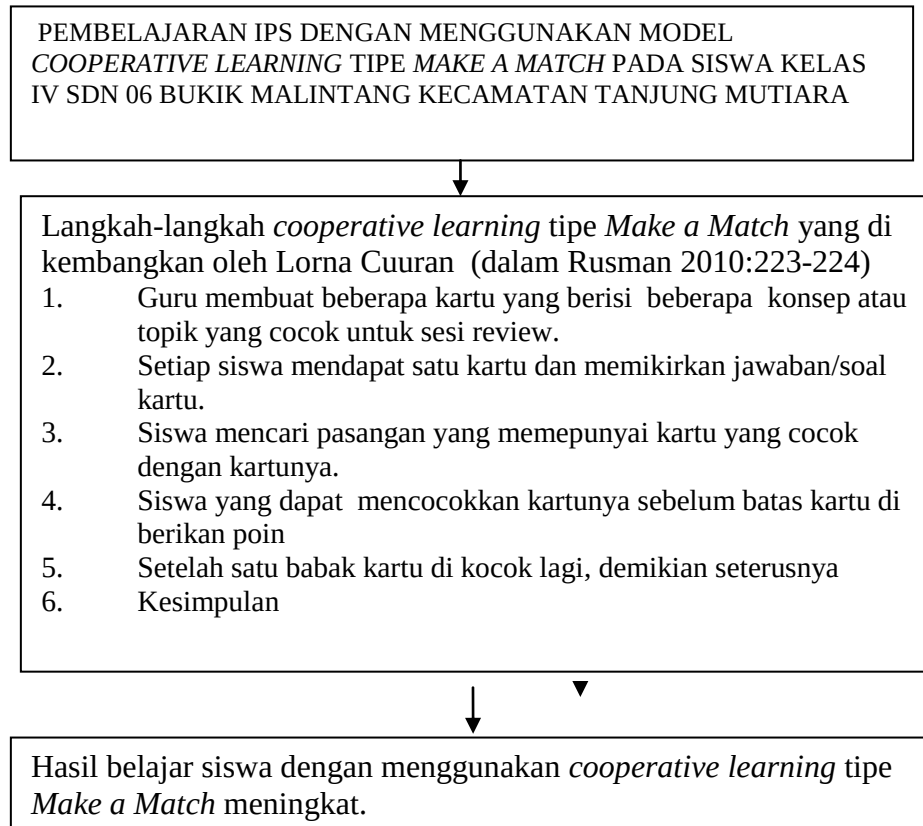
1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik mengenai jenis-jenis sumber daya alam untuk sesi review di rumah sebanyak jumlah siswa di kelas IV, sebagian kartu tentang soal mengenai jenis-jenis sumber daya alam dan bagian lainnya kartu jawaban mengenai jenis sumber daya alam. Kartu dirancang sedemikian rupa sehingga menarik kartu siswa. Guru menggunakan kertas berwarna, Guru juga menyiapkan tulisan di mana kartu tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Selanjutnya kegiatan siswa untuk mencari sumber dari materi mengenai jenis-jenis sumber daya alam yang akan dipelajari kemudian melakukan tanya jawab dengan teman sebangku mengenai materi jenis-jenis sumber daya alam yang di bacanya, kemudian siswa di bagi menjadi dua kelompok yang nantinya satu kelompok pemegang kartu soal mengenai jenis-jenis sumber daya alam dan satu kelompok lagi mengenai jawaban soal jenis-jenis sumber daya alam, Masing-masing kelompok tidak lagi dikelompokkan sesuai dengan kemampuan dan tingkat kesulitan mengalami masalah. Pembagian kartu harus dilakukan secara acak namun teratur.
2. Setiap siswa menerima kartu mengenai jenis-jenis sumber daya alam, kelompok pertama mengenai kartu soal dan kelompok yang kedua mengenai kartu jawaban.
3. Setiap siswa memikirkan jawaban / pertanyaan kartu diselenggarakan Pada saat kartu dibagikan, memberi mereka waktu 1 menit untuk

memikirkan isu-isu dan menjawab setiap kartu yang mereka pegang. Mereka diminta berdiskusi dengan sesama anggota kelompok pemegang kartu. Memberikan kesempatan untuk semua untuk memikirkan dan jawaban untuk setiap masalah.

Setiap siswa mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok dengan kartu (tentang jawaban) selama 1 menit. Setelah masalah dipecahkan, para siswa menemukan pasangan satu sama lain. Untuk menghindari kebingungan pada gilirannya dapat dicari dengan memberikan kesempatan kepada siswa secara individu untuk membaca pertanyaan atau isu atau masalah, setelah itu dapat menemukan pasangan mereka.

4. Setiap siswa mampu mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang diberikan poin. Poin yang dapat diberikan sesuai dengan metode di atas, dengan memberikan skor skor 1 dan 0, siswa dapat menemukan pasangan sesuai dengan waktu yang diberikan dalam skor yang diberikan 1 dan tidak dapat menemukan jawaban diberi skor 0.
5. Setelah satu putaran kartu dikocok lagi, setiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. Kemudian kembali ke langkah 4 dan 5. Dan seterusnya, lakukan berulang kali sampai 10 kali babak. Siapapun yang juara memberikan apresiasi mereka, sehingga waktu berikutnya lebih baik. Berikan motivasi untuk yang belum berhasil.
6. Setelah selesai membuat kesimpulan bersama. Pada fase kesimpulan siswa bersama guru menghitung jumlah skor, serta melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang baru dilakukan.

Bagan 2.1 kerangka teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini disajikan simpulan dan saran, simpulan berkaitan dengan Perencanaan, pelaksanaan, dan hasil Belajar IPS dengan Menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Make a Match* pada siswa kelas IV SD N 06 Bukik Malintang, saran berisi sumbangan pemikiran peneliti dengan hasil penelitian.

A. Simpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe Make a Match* di SDN 06 Bukik Malintang maka di simpulkan bahwa :

a. Perencanaan pembelajaran

Rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe Make A Match* untuk peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 06 Bukik Malintang di peroleh hasil rancangan pembelajaran Siklus I pertemuan 1 adalah 67%, siklus I pertemuan 2 adalah 71%, dan hasil rancangan Siklus II diperoleh 93%.

b. Pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe Make A Match* untuk peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 06 Bukik Malintang , di peroleh hasil pelaksanaan aspek guru siklus I Pertemuan 1 70 % dan pelaksanaan aspek siswa 66%, pada siklus I pertemuan 2 diperoleh hasil pelaksanaan aspek guru 79% dan aspek siswa

79%, Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil pelaksanaan aspek guru 96% dan aspek siswa 96%.

c. Hasil Pembelajaran

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative learning* tipe *Make a match* pada siswa kelas IV SD N 06 Bukik Malintang kecamatan Tanjung Mutiara Kabupaten Agam meningkat. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 73,77 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 80,33 hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SDN 06 Bukik malintang Kecamatan Tanjung Mutiara Kabupaten Agam berhasil.

B. Saran.

Dari hasil penelitian yang penulis peroleh, maka penulis mengemukakan beberapa saran yang sekiranya dapat memberi masukan untuk peningkatan hasil belajar IPS yaitu :

1. Model *cooperatif learning* tipe *Make a match* dapat dijadikan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam ruangan kelas.
2. Bagi guru yang ingin menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model tipe *Make a Match* ini disarankan memperhatikan hal-hal sebagai berikut :
 - a). Dalam memberikan materi disesuaikan dengan konteks sehari-hari
 - b). Perlu lebih kreatif dalam menggunakan pembelajaran yang sesuai dengan

situasi dunia nyata.

- c). Perlu memberi perhatian, bimbingan dan motivasi belajar secara sungguh-sungguh kepada siswa yang berkemampuan kurang dan pasif dalam kelompok karena siswa yang demikian sering mengantungkan diri pada temannya.

3). Bagi peneliti lain

Menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a match* ini dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan keadaan lingkungan sehari-hari siswa.

4). Bagi kepala sekolah

Memberikan dukungan dan motivasi terhadap guru yang ingin menerapkan pembelajaran yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*.