

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *MAKE A MATCH* DI KELAS V SD NEGERI 05 SERASI
KECAMATAN RAO SELATAN KABUPATEN PASAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



OLEH:

**AHMADI SYARIF
NIM: 1108211**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

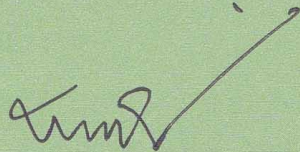
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *MAKE A MATCH* DI KELAS V SD NEGERI 05 SERASI
KECAMATAN RAO SELATAN KABUPATEN PASAMAN**

**NAMA : AHMADI SYARIF
NIM : 1108211
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS : ILMU PENDIDIKAN**

Padang , Desember 2013

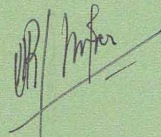
Disetujui oleh :

Pembimbing I



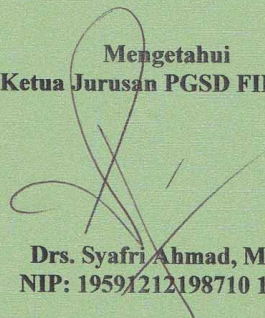
**Dr. Yalvema Miaz, M.A, Ph.D
NIP : 195106221976031001**

Pembimbing II



**Dra. Rahmatina, M.Pd
NIP : 19610212198602 2 001**

**Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP**



**Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP: 19591212198710 1 001**

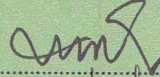
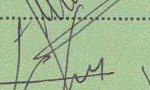
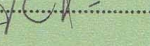
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *MAKE A MATCH* DI KELAS V SD NEGERI 05 SERASI
KECAMATAN RAO SELATAN KABUPATEN PASAMAN**

Nama : Ahmadi Syarif
Nim : 1108211
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Desember 2013

	Nama	Tim Penguji:	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yalvema Miaz, MA		
2. Sekretaris:	Dra. Rahmatina, M.Pd		
3. Anggota	: Drs. Zuardi M.Si		
4. Anggota	: Drs. Mansur M.Pd		
5. Anggota	: Dra. Elfia Sukma, M.Pd		

ABSTRAK

AHMADI SYARIF, 2013. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Cooperatif Learning* tipe *Make A Match* di kelas V SD Negeri 05 Serasi Kecamatan Rao Selatan.

Kata-kata kunci : Hasil belajar, model *Cooperatif Learning* tipe *Make A Match*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran IPS di Kelas V SDN 05 Serasi Kecamatan Rao Selatan, guru masih mendominasi proses pembelajaran dan belum mampu melibatkan partisipasi siswa secara langsung. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Oleh karena itu dilakukan penelitian ini yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di Kelas V SDN 05 Seari Kecamatan Rao Selatan pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan Pendekatan kualitatif dan kuantitatif, sedangkan Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Rancangan penelitian ini meliputi, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan/observasi, dan (4) refleksi. Data penelitian ini berupa informasi tentang hasil pengamatan terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar siswa pada akhir setiap pertemuan dalam tiap siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) Perencanaan siklus I dengan rata-rata 78,55%, dan siklus II 92,85%, b) Pelaksanaan pembelajaran siklus I aspek guru dengan rata-rata 76,92%, dan siklus II 88,46%, dan aspek siswa siklus I dengan rata-rata 69,23% dan siklus II 88,46%, c) hasil belajar siswa siklus I dengan rata-rata 85,25% dan siklus II dengan rata-rata 90,75. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 05 Serasi Kecamatan Rao Selatan.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Salawat beriring salam tercurahkan pada junjungan kita yaitu Nabi besar Muhammad SAW.

Skripsi ini berjudul **“Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Cooperatif Learning* tipe *Make A Match*”**, Penulisan skripsi ini untuk memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa semester VIII sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa peran serta dari berbagai pihak dalam memberi dorongan, bantuan, dan dukungan baik moril maupun materil kepada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
2. Ibuk Masnila Devi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
3. Bapak Dr. Yalvema Miaz, M.A, Ph.D selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.

4. Ibuk Dra. Rahmatina M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan dan motivasi serta meluangkan waktunya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Zuardi, M.Si, selaku penguji 1, bapak Drs. Mansur Lubis M.Pd selaku penguji II, Ibuk Dra. Elfia Sukma, M.Pd selaku penguji III, dosen-dosen yang lainnya yang telah banyak memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Kepala Sekolah dan ibu-bapak majelis guru SDN 05 Serasi Kecamatan Rao Selatan, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut dan telah membantu dengan memberikan izin untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Orang tuaku tercinta Hasan Basri Nasution (Almarhum) dan Siti Marijah serta saudara dan saudariku yang telah mendoakan dan banyak memberikan semangat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua rekan-rekan BKT-20 PGSD yang telah banyak membantu baik selama perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang penulis temukan, namun berkat dorongan, bimbingan, dari semua pihak di atas penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun demikian penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran-saran dan kritikan yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang, Desember 2013

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR DIAGRAM	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
 BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Hakikat Belajar	10
2. Hasil Belajar	11
a. Pengertian Hasil Belajar	11
b. Hasil Belajar IPS	12
3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	13
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	13
b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial	14
c. Ruang Lingkup IPS	15
d. Karakteristik Pembelajaran IPS.....	16
4. Make A Match	
a. Pengertian <i>Make A Match</i>	17
b. Kelebihan <i>Make A Match</i>	18
c. Langkah-Langkah Pelaksanaan <i>Make A Match</i> ..	19
d. Penggunaan Pendekatan <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i> dalam Pembelajaran IPS	20
B. Kerangka Teori	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	25
1. Tempat Penelitian.....	25
2. Subjek Penelitian.....	25
3. Waktu dan Lama Penelitian.....	25
B. Rancangan Penelitian	26
a. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	
1. Pendekatan	26
2. Jenis Penelitian	27
b. Alur Penelitian	28
C. Prosedur Penelitian.....	30
D. Data dan Sumber Data	33
a. Data Penelitian	33
b. Sumber Data	33
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	34
F. Analisis Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	39
a. Siklus I Pertemuan I	39
1. Perencanaan	39
2. Pelaksanaan	42
3. Pengamatan.....	47
4. Refleksi.....	58
b. Siklus I Pertemuan II	63
1. Perencanaan	63
2. Pelaksanaan	64
3. Pengamatan.....	68
4. Refleksi	78
c. Siklus II	83
1. Perencanaan	83
2. Pelaksanaan	83
3. Pengamatan.....	88
4. Refleksi.....	96
B. Pembahasan	100
1. Siklus I.....	100
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Pendekatan <i>Cooperatif Learning</i> tipe <i>Make A Match</i>	101
b. Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Pendekatan <i>Cooperatif Learning</i> tipe <i>Make A Match</i>	104
c. Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Pendekatan <i>Cooperatif Learning</i> tipe <i>Make A Match</i>	108

Siklus II

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Pendekekatan <i>Cooperatif Learning</i> tipe <i>Make A Match</i>	109
b. Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Pendekekatan <i>Cooperatif Learning</i> tipe <i>Make A Match</i>	110
c. Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan IPS Pendekekatan <i>Cooperatif Learning</i> tipe <i>Make A Match</i>	113

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	115
B. Saran	116

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Table 1.1 Daftar Nilai Murni UAS siswa pada Pembelajaran IPS Semester II Kelas IV SDN 05 Serasi Kecamatan Rao Selatan	4
2. Table 4.1 Rekapitulasi hasil belajar siswa SDN 05 Serasi Kecamatan Rao Selatan siklus I pertemuan 1.....	58
3. Table 4.2 Rekapitulasi hasil belajar siswa SDN 05 Serasi Kecamatan Rao Selatan siklus I pertemuan II.....	78
4. Tabel 4.3 Rekapitulasi hasil belajar siswa kelas V SDN 05 Serasi Kecamatan Rao Selatan	96
5. Tabel 4.4 Keberhasilan siswa siklus I dan siklus II.....	120
6. Tabel 4.5 Hasil belajar nilai kelompok siklus I dan II kelas V SDN 05 Serasi Kecamatan Rao Selatan Kabupaten Pasaman.....	242

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Bagan 2.1 Kerangka Teori.....	23
2. Bagan 3.1 Alur penelitian	28

DAFTAR DIAGRAM

Bagan	Halaman
1. Diagram peningkatan hasil belajar siswa siklus I ke Siklus II	114
2. Diagram peningkatan hasil penelitian siklus I ke Siklus II	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I pertemuan I.....	122
2. Uraian Materi siklus I pertemuan I.....	131
3. Hasil Penilaian Aspek kognitif siklus I pertemuan I.....	140
4. Hasil Penilaian afektif siklus I pertemuan I.....	142
5. Hasil Penilaian Psikomotor siklus I pertemuan I.....	144
6. Hasil Pengamatan RPP siklus I pertemuan I.....	146
7. Hasil observasi kegiatan guru siklus I pertemuan I	149
8. Hasil observasi kegiatan siswa siklus I pertemuan I.....	156
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I pertemuan II.....	162
10. Uraian Materi siklus I pertemuan II.....	171
11. Hasil Penilaian Aspek kognitif siklus I pertemuan II.....	179
12. Hasil Penilaian afektif siklus I pertemuan II.....	181
13. Hasil Penilaian Psikomotor siklus I pertemuan II.....	183
14. Hasil Pengamatan RPP siklus I pertemuan II.....	185
15. Hasil observasi kegiatan guru siklus I pertemuan II.....	188
16. Hasil observasi kegiatan siswa siklus I pertemuan II	196
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus II pertemuan II.....	203
18. Uraian Materi siklus II pertemuan II.....	213
19. Hasil Penilaian Aspek kognitif siklus II pertemuan II.....	221
20. Hasil Penilaian afektif siklus II pertemuan II.....	223
21. Hasil Penilaian Psikomotor siklus II pertemuan II.....	225
22. Hasil Pengamatan RPP siklus II pertemuan II.....	227
23. Hasil observasi kegiatan guru siklus II pertemuan II.....	230
24. Hasil observasi kegiatan siswa siklus II pertemuan I	237

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang harus diajarkan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Depdiknas (2005:575) menyatakan “IPS adalah mata pelajaran yang diberikan dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat menengah, yang mengkaji seperangkat fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Mempelajari IPS, sangat penting bagi siswa Sekolah Dasar agar mereka mampu menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan warga dunia yang cinta damai. Disisi lain dengan mempelajari IPS, siswa dapat mengembangkan pengetahuan, nilai-nilai atau sikap serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan. Hal ini sesuai dengan pendapat Mortorella (dalam Etin 2007:14) bahwa “pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada pengetahuan saja, karena dalam pembelajaran IPS peserta didik diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang dimilikinya”.

Menurut Depdiknas (2006:575) mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan Masyarakat dan lingkungan; 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, mencontohkan masalah, keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan untuk memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat sosial, nasional dan global.

Selanjutnya Ischak (1997:1.32) secara keseluruhan menjelaskan tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak dimasyarakat, 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan 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, 5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Agar terwujudnya tujuan pembelajaran IPS sebagaimana yang telah dikemukakan di atas maka guru dalam pembelajaran harus dapat menciptakan iklim belajar yang kondusif dengan memberikan kebebasan dalam beraktivitas dan bertindak kepada siswa. Agar siswa memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, terampil dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan untuk memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dalam masyarakat majemuk ditingkat sosial, nasional dan global. Adapun iklim belajar yang dimaksud adalah suasana pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung serta mempunyai

pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar, demikian pula kualitas dan keberhasilan pembelajaran dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model pembelajaran.

Dari hasil pengamatan penulis saat melakukan observasi pada kelas V SDN 05 Serasi, Kecamatan Rao Selatan Kabupaten Pasaman nilai rata-rata ujian semester II mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial belum memenuhi target yang telah diharapkan oleh sekolah yaitu pembelajaran dikatakan tuntas minimal 75% dari jumlah siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas IV SDN 05 Serasi Kecamatan Rao Selatan Kabupaten Pasaman pada tahun pelajaran 2012/2013 adalah 70. Untuk lebih jelasnya dapat penulis paparkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 1.1: Daftar Nilai UAS Siswa pada Mata Pelajaran IPS Semester
II Kelas IV SDN 05 Serasi, Kecamatan Rao Selatan**

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	RW	70	50	-	√
2	SB	70	40	-	√
3	AS	70	70	√	-
4	GZ	70	50	-	√
5	AAR	70	45	-	√
6	RA	70	77	√	-
7	SI	70	40	-	√
8	WH	70	72	√	-
9	PT	70	45	-	√
10	RF	70	80	√	-
11	SR	70	52	-	√
12	DLF	70	55	-	√
13	MF	70	50	-	√
14	AFC	70	77	√	-
15	WD	70	47	-	√
16	RD	70	67	-	√
17	MWR	70	68	-	√
18	MSR	70	40	-	√
19	JF	70	74	√	-
20	TH	70	58	-	√
Jumlah		-	1157	6	14
Persentase		-	-	30%	70%
Rata-rata		-	57,85	-	-

Sumber : Data Sekunder Kelas IV SDN 05 Serasi Kec. Rao Selatan Tahun 2012/2013

Dari tabel 1.1 di atas dapat kita amati, dari 20 orang siswa kelas IV SD Negeri 05 Serasi, Kecamatan Rao Selatan hasil belajar siswa masih rendah, hanya 6 orang siswa yang tuntas (30%), dan yang belum tuntas 14 orang (70%).

Dari hasil UAS siswa kelas IV SDN 05 Serasi Kecamatan Rao Selatan kabupaten Pasaman, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar tersebut dari segi guru antara lain: (1). Dalam pembelajaran belum menerapkan pendekatan yang bervariasi, dan pembelajaran masih bersifat konvensional, dengan

menggunakan metode ceramah yang monoton, sehingga dalam proses pembelajaran kurang menyenangkan dan kurang menarik minat siswa, (2) Mendominasi proses pembelajaran sehingga interaksi aktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa kurang terlihat sehingga pembelajaran kurang menyenangkan, (3) Kurang melibatkan siswa dalam menemukan konsep dari materi pelajaran serta kurang melibatkan siswa menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep materi yang diajarkan guru, (4) model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* belum pernah dilaksanakan oleh guru di SD Negeri 05 Serasi Kecamatan Rao Selatan.

Hal tersebut akan berdampak bagi siswa dalam proses pembelajaran yakni: (1) kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan yang diberikan, mereka cenderung belajar sendiri-sendiri, (2) pengetahuan yang diperoleh siswa bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa dengan dasar pemahamannya sendiri karena siswa jarang menemukan jawaban dari materi yang dipelajarinya, (3) hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang diperoleh siswa masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 70.

Supaya terwujud pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang sesuai dengan tujuan, manfaat dan target yang telah ditetapkan maka dalam pembelajaran guru dapat mempergunakan berbagai model pembelajaran. Model dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menentukan dan merencanakan bentuk pembelajaran yang ingin dilaksanakan, sehingga guru dapat menyediakan alat, media dan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dalam proses pembelajaran.

Banyak model pembelajaran yang dapat dipilih oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*. Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam beberapa kelompok belajar dengan menggunakan kartu-kartu yaitu kartu soal dan kartu jawaban.

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

Menurut Lorna (dalam Nur Saadah Yunita, 2010:40) pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* merupakan “ salah satu alternatif pembelajaran yang diterapkan kepada siswa dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/ soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin”.

Dari pendapat di atas, jelaslah bahwa Pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek 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.

Melalui pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena 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 Menggunakan Pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di Kelas V SDN 05 Serasi, Kecamatan Rao Selatan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di kemukakan di atas, maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di Kelas V SDN 05 Serasi, Kecamatan Rao Selatan”?.

Rumusan masalah umum di atas secara khusus dapat dirinci lagi sebagai berikut:

- a) Bagaimanakah rencana pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di Kelas V SDN 05 Serasi Kecamatan Rao Selatan?
- b) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di Kelas V SDN 05 Serasi, Kecamatan Rao Selatan?
- c) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPS yang diperoleh siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di Kelas V SDN 05 Serasi, Kecamatan Rao Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian secara umum adalah untuk mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di Kelas V SDN 05 Serasi, Kecamatan Rao Selatan?

Secara khusus, penelitian tindakan ini bertujuan mendeskripsikan:

- 1. Rencana pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di Kelas V SDN 05 Serasi, Kecamatan Rao Selatan.
- 2. Pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di Kelas V SDN 05 Serasi, Kecamatan Rao Selatan.

3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di Kelas V SDN 05 Serasi, Kecamatan Rao Selatan.

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 penggunaan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 05 Serasi, Kecamatan Rao Selatan sekaligus untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan program S1 PGSD.

2. Bagi guru SD

Menambah wawasan guru tentang penggunaan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 05 Serasi, Kecamatan Rao Selatan.

3. Bagi instansi terkait

Menambah wawasan instansi terkait tentang penggunaan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 05 Serasi, Kecamatan Rao Selatan.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat 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. Rahadi (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.

Hamalik (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”.

Sementara itu menurut Bloom (dalam Sudjana, 1999:22) mengatakan hasil belajar dapat dibagi 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.

b. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS menurut Sardjiyo (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).

Sementara itu menurut Bloom (dalam Sudjana, 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 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.

3. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari pendidikan dasar sampai dengan Perguruan Tinggi yang membahas tentang hubungan sosial manusia dan lingkungannya serta isu-isu sosial.

Menurut BSNP (2006:575) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan “ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial”. Selanjutnya Ischak (1997:1.30), mengemukakan bahwa “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”. Dari dua pendapat tersebut dapat kita lihat bahwa IPS

Mempelajari, menganalisis, gejala yang ada dalam kehidupan sosial dalam masyarakat dengan berbagai aspek kehidupannya.

Pada dasarnya pendidikan IPS merupakan penyederhanaan dari materi ilmu-ilmu sosial untuk keperluan pembelajaran di sekolah. Dengan menyederhanakan materi tersebut, maka para siswa dengan mudah dapat melihat, menganalisis dan memahami gejala-gejala yang ada dalam masyarakat di lingkungannya.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta bekal melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi.

Menurut Sardjiyo (2008:1.28) 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 BSNP (2006:575) mengemukakan tujuan IPS di SD adalah:

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

Selanjutnya Menurut Solihatin (2007:15) “pada dasarnya pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi manusia yang memiliki mental yang baik dengan berbagai kompetensi hidup yang dibutuhkannya serta dapat berfikir logis, kritis, dan memiliki kesadaran terhadap nilai sosial dan mampu bersosialisasi dalam kehidupan masyarakat.

c. Ruang Lingkup IPS

Pembelajaran IPS memiliki ruang lingkup tersendiri yang menjadi batasan dalam proses belajar mengajar. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, sangat jelas dikatakan tentang ruang lingkup pembelajaran IPS yaitu: 1) Manusia, tempat dan lingkungan, 2) Waktu, 3) Sistem sosial dan budaya, 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Sedangkan menurut Sapriya (2006:5) ruang lingkup IPS adalah: “Hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS adalah manusia tidak bisa lepas dari tempat dan lingkungan, waktu, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, serta masalah-masalah yang berhubungan antara manusia dan lingkungannya tersebut karena manusia adalah makhluk sosial.

d. Karakteristik Pembelajaran IPS

IPS merupakan perpaduan beberapa disiplin ilmu sosial yang berusaha menelaah fakta dari segi ilmu yang mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi dan mengutamakan pengetahuan, nilai dan keterampilan.

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

- 1) IPS berusaha menelaah fakta dari segi ilmu, 2) Penelaahan IPS terhadap satu masalah/ topik bersifat komprehensif, 3) IPS mengutamakan keaktifan siswa, 4) Program pembelajaran IPS disusun dengan menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dengan kehidupan nyata di masyarakat, 5) IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang mudah berubah di masyarakat, 6) IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi, 7) Pembelajaran IPS mengutamakan pengetahuan, nilai dan keterampilan, 8) IPS memperhatikan minat, masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupan siswa, 9) IPS senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik, dan pendekatan-pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Sedangkan Zahra (karakteristik IPS, 07 Mei 2013) menyatakan bahwa karakteristik IPS di SD adalah : 1) IPS merupakan perpaduan dari

beberapa disiplin ilmu sosial antara lain : Sosiologi, Geografi, Ekonomi dan sejarah, 2) Mata pelajaran IPS terdiri atas beberapa konsep, prinsip dan tema yang berkenaan dengan hakikat kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah IPS merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial yang berusaha menelaah masalah atau fakta secara komprehensif serta mengutamakan keaktifan siswa sehingga siswa mampu berfikir kritis, rasional dan analitis.

4. *Make A Match*

a. Pengertian *Make A Match*

Menurut Suprijono (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. Sedangkan pendapat Rusman (2011:223) “Penerapan model *Make a Match* dimulai dari teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin”.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek 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. 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, Lie (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.

Dari 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.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan *Make A Match*

Menurut Curran (dalam Rusman 2010:223-224) 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 point, 6) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, 7) demikian seterusnya, 8) kesimpulan/penutup.

Sementara itu, menurut Lie (2010:55-56), langkah-langkah

Cooperative Learning tipe *Make A Match* sebagai berikut :

1). Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi review (menjelang tes atau ujian). 2). Setiap siswa mendapat satu buah kartu. 3). Setiap siswa mendapatkan kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang (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 PERU. Atau pemegang kartu yang berisi nama KOFI ANNAN akan berpasangan dengan pemegang kartu SEKJEN PBB. 4). Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang pemegang kartu lain.

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

Dari dua pendapat ahli tentang langkah pelaksanaan *Make A Match*, peneliti memilih langkah pelaksanaan *Make A Match* oleh Curran (dalam Rusman 2010:223-224) karena menurut penulis strukturnya lebih jelas, dapat dipahami, serta langkah terakhirnya ada kesimpulan.

d. Penggunaan Pendekatan Cooperative Learning tipe *Make A Match* dalam pembelajaran IPS

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 dipelajari 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 model awal subjek diskusi dalam pembelajaran dan pencocokan kartu dapat berlangsung dengan baik.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* menurut Curran (dalam Rusman 2010:223-224) ada 8 langkah pembelajarannya yaitu:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia untuk sesi review di kelas V, sebagian kartu tentang soal mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia dan bagian lainnya kartu jawaban mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia, kartu dirancang sedemikian rupa sehingga menarik bagi siswa. Guru

menggunakan kertas berwarna, dan menyiapkan tulisan yang mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Selanjutnya siswa ditugasi untuk melakukan tanya jawab dengan teman sebangkunya mengenai suku yang ada di daerah siswa sewaktu pembelajaran akan dimulai mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia. Selanjutnya siswa dibagi menjadi dua kelompok yang nantinya satu kelompok memegang kartu soal dan satu kelompok lagi memegang kartu jawaban mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia. Selanjutnya pembagian kelompoknya secara heterogen dengan kemampuan yang berbeda.

2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia, kelompok pertama mengenai kartu soal dan kelompok yang kedua mengenai kartu jawaban.
3. Setiap siswa memikirkan jawaban/pertanyaan kartu yang dibagikan , dengan memberi siswa waktu 1 menit untuk memikirkan jawaban/pertanyaan dari setiap kartu yang mereka pegang. Mereka diminta diskusi dengan anggota kelompok memegang kartu.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya yaitu dengan memberikan kesempatan pada semua siswa untuk memikirkan soal/jawaban untuk setiap masalah. Setiap siswa mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok dengan kartunya (tentang soal/jawaban) selama 1 menit. Setelah masalah dipecahkan, para siswa menemukan pasangan satu sama lain.

5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan diberikan poin, dengan cara memberikan skor poin 1 bagi siswa yang dapat mencocokkan kartunya dengan benar dan bagi siswa yang tidak dapat mencocokkan jawaban sesuai batas waktu yang ditentukan maka diberi skor poin 0.
6. Setelah satu putaran kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang tidak sama dengan sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan berulang. Bagi siswa yang mendapat poin bagus diberikan plus, dan sebaliknya bagi siswa yang belum berhasil diberikan motivasi.
7. Demikian seterusnya dengan mengulang beberapa kali kegiatan pembelajaran sesuai dengan urutan dan sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.
8. Kesimpulan/penutup yaitu dengan menyimpulkan pembelajaran yang baru saja berlangsung dan menghitung skor poin yang telah didapat oleh peserta didik.

B. KERANGKA TEORI

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu guru haruslah menggunakan model atau metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah pendekatan *Cooperative Learning tipe Make A Match*.

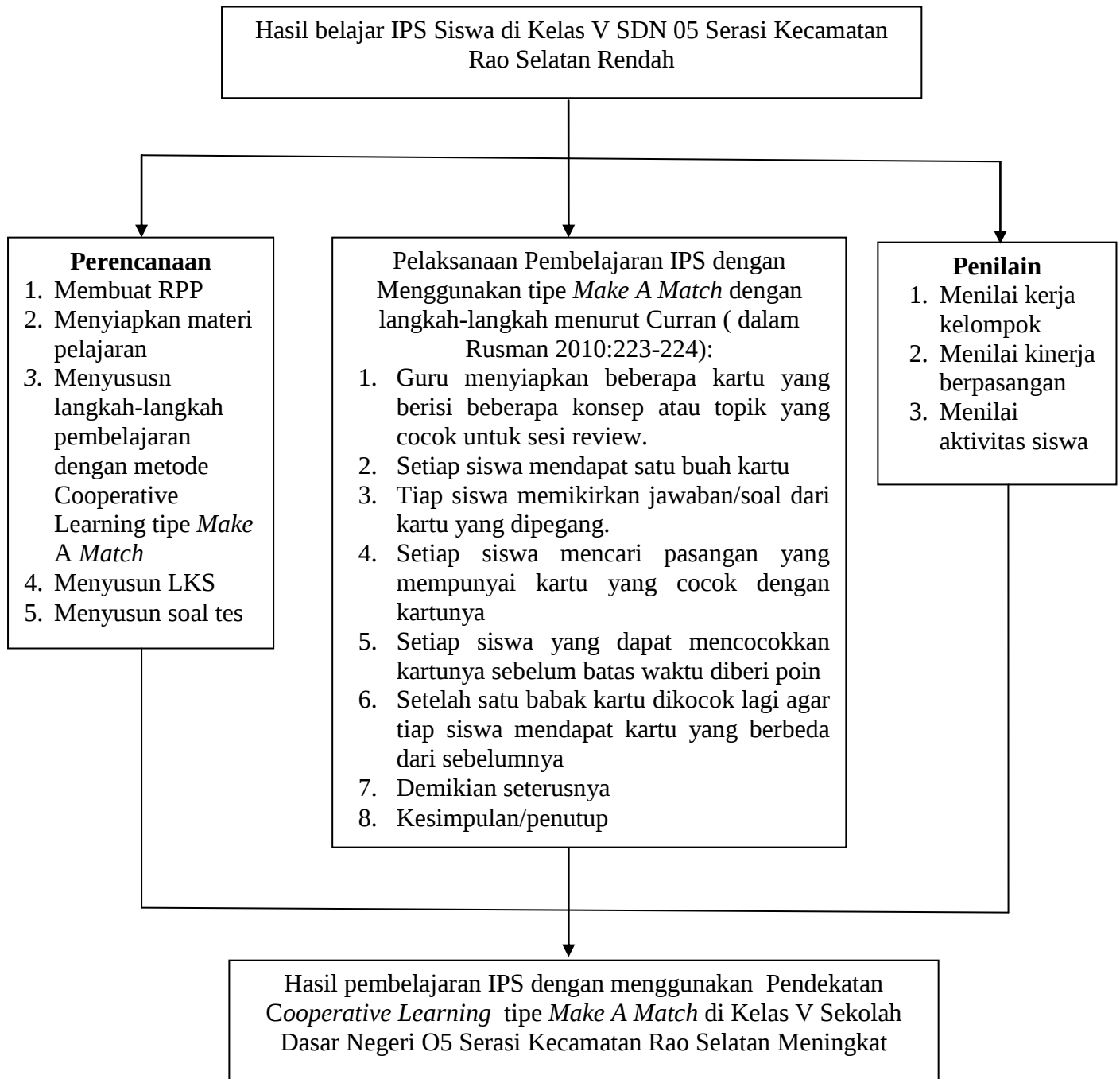
Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar, dimana siswa diberikan kartu soal dan jawaban yang nantinya siswa yang mendapatkan kartu soal mencari kartu jawaban yang didapatnya, dan siswa yang mendapatkan kartu jawaban mencari kartu soal yang didapatnya. Dan siswa yang dapat mencocokkan kartunya itu sebelum batas waktunya akan mendapatkan poin.

IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat dasar sampai ke tingkat perguruan tinggi. Serta mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan gejala dan masalah sosial di masyarakat dari berbagai kehidupan dalam suatu paduan.

Tujuan pembelajaran IPS adalah agar siswa dapat menjadi warga negara yang baik, berkemampuan sosial dan bertanggung jawab dengan kemampuan dasar dalam kehidupan sosial.

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

Bagan 2.1 : Bagan Kerangka Teori



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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. Perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Cooperatif learning* tipe *Make A Match* dilaksanakan dengan tiga kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan inti peneliti mengikuti langkah-langkah pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a match* menurut curran.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Cooperatif Learning* tipe *Make A match* berdasarkan pada perencanaan pembelajaran dan dilaksanakan dalam siklus I dan Siklus II pada siswa kelas V SDN 05 Serasi telah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam pendekatan *Cooperatif Learning* tipe *Make A Match*.
3. Hasil belajar IPS menggunakan pendekatan *Cooperatif Learning* tipe *Make A Match* dikelas V SDN 05 Serasi sudah meningkat. Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, didapat persentase hasil perencanaan siklus I pertemuan 1 yaitu 71,4%, siklus I pertemuan 2 yaitu 85,71% dan siklus II pertemuan 1 yaitu 92,85%. Hasil dari kegiatan pelaksanaan pembelajaran guru dan siswa yang diamati observer diperoleh persentase aspek guru siklus I pertemuan 1 yaitu

71,15 %, aspek siswa 63,46%. Siklus I pertemuan 2 aspek guru yaitu 82,69%, aspek siswa 75%. Siklus II pertemuan 1 aspek guru yaitu 88,46%, dan aspek siswa yaitu 88,46% . Dan rata-rata kelas hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1 yaitu 80,75, siklus I pertemuan 2 yaitu 89,75 dan siklus II pertemuan 1 yaitu 90,75. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Cooperatif Learning* tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS dikelas V SDN 05 Serasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti peroleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang dapat memberikan masukan untuk peningkatan hasil belajar IPS yaitu:

1. Guru diharapkan dapat merancang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan berbagai pendekatan pembelajran salah satunya dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* karena pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan pembelajaran IPS.
2. Bagi guru yang ingin melaksanakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* supaya memahami langkah-langkahnya agar memperoleh hasil yang baik.
3. Agar hasil belajar siswa meningkat dengan menerapkan dan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* maka guru harus memahami materi pebelajaran yang sesuai dengan

konteks kehidupan sehari-hari siswa, dilihat langsung oleh siswa, memberikan perhatian, bimbingan dan motivasi belajar secara sungguh-sungguh kepada siswa baik secara individu maupun kelompok.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Asma Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional
- Arikunto Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tindakan Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2005. *35 Model Pembelajaran yang Efektif*. Jakarta : Depdiknas
- Etin, Solihatin, Roharjo. 2007. *Cooperative Learning, Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hayati. 2008. *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Depdiknas
- Hamalik Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional*. Jakarta: PT. Raja Garafindo Persada
- Kasihani. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Lie Anita. 2002. *Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Grafindo
- Nur Mohamad. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: LPMP dan Pusat Sains dan matematika daerah
- Nurhadi dan Senduk Agus Gerrad. 2003. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/ CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Moleong J. Lexi. 2009. *Metologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pendrawarman Vikto. 2008. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Discovery dalam Pembelajaran Perubahan Lingkungan di Kelas IV SD*. Padang: UNP (Skripsi tidak dipublikasikan)
- Rahadi Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

- Saiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* . Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sapriya, dkk. 2006. *Pembelajaran dan Hasil Belajar IPS*. Bandung : UPI PRESS
- Sardjiyo,dkk. 2008. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sanjaya Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sudjana Nana. 1999. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Rosdakarya
- Suprijono Agus . 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- SU Ischak.2007. *Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud
- Susanto.2007. *Pengembangan KTSP dengan Pespektif Manajemen Visi*. Jakarta: Mata Pena.
- Wijayanti Zahra. 2011. *Karakteristik IPS SD*. Tersedia dalam <http://zahra-wijayanti.blogspot.com/karakteristik-ips-sd.html>.(online).Diakses. 07 Mei 2013.
- Yunita Nur Saadah. 2010. *Pemakaian Model Make A Match di sertai Picture And Picture dalam TIK* (<http://nursaadahyunita.files.wordpress.com> diakses tanggal 07 Mei 2013)

TABEL 4.4 KEBERHASILAN SISWA SIKLUS I DAN SIKLUS II

No	Nama Siswa	KKM	Siklus I									Rata-rata hasil tes siklus I	Ketuntasan Belajar	Siklus II				
			Koginitif		Rata-rata	Afektif		Rata-rata	Psikomotor		Rata-rata			Kogni Tif	Afek tif	Psiko Motor	Rata-rata hasil tes siklus II	Ketuntasan Belajar
			P1	P2		P1	P2		P1	P2								
1	RW	70	85	100	92,5	58	75	66,5	50	60	55	71,33	Tuntas	100	75	75	83,33	Tuntas
2	SB	70	85	90	87,5	75	83	79	58	75	66,5	77,67	Tuntas	100	83	92	91,67	Tuntas
3	AS	70	85	95	90	67	58	62,5	58	50	54	68,83	Belum tuntas	100	75	100	91,67	Tuntas
4	GZ	70	70	90	80	75	91	83	91	83	87	83,33	Tuntas	80	91	100	90,33	Tuntas
5	AAR	70	80	90	85	42	91	66,5	91	83	87	79,50	Tuntas	95	91	75	87,00	Tuntas
6	RA	70	80	100	90	75	83	79	91	75	83	84,00	Tuntas	90	83	92	88,33	Tuntas
7	SI	70	100	95	97,5	42	50	46	60	58	59	67,50	Belum tuntas	100	75	83	86,00	Tuntas
8	WH	70	80	100	90	50	75	62,5	58	75	66,5	73,00	Tuntas	100	75	75	83,33	Tuntas
9	PT	70	60	90	75	92	83	87,5	58	60	59	73,83	Tuntas	80	83	100	87,67	Tuntas
10	RF	70	90	100	95	67	58	62,5	60	75	67,5	75,00	Tuntas	90	58	100	82,67	Tuntas
11	SR	70	65	90	77,5	42	75	58,5	50	75	62,5	66,17	Belum tuntas	85	75	75	78,33	Tuntas
12	DLF	70	100	95	97,5	92	66	79	75	91	83	86,50	Tuntas	100	66	92	86,00	Tuntas
13	MF	70	80	100	90	83	75	79	91	100	95,5	88,17	Tuntas	90	75	92	85,67	Tuntas
14	AFC	70	80	100	90	100	58	79	91	83	87	85,33	Tuntas	90	75	100	88,33	Tuntas
15	WD	70	95	80	87,5	50	66	58	58	75	66,5	70,67	Tuntas	100	66	83	83,00	Tuntas
16	RD	70	95	95	95	75	75	75	60	75	67,5	79,17	Tuntas	100	75	100	91,67	Tuntas
17	MWR	70	95	90	92,5	50	58	54	50	50	50	65,50	Belum tuntas	90	91	83	88,00	Tuntas
18	MSR	70	70	60	65	92	83	87,5	41	75	58	70,17	Tuntas	85	75	92	84,00	Tuntas
19	JF	70	60	70	65	42	91	66,5	41	75	58	63,17	Belum tuntas	75	83	100	86,00	Tuntas
20	TH	70	60	65	62,5	67	50	58,5	75	50	62,5	61,17	Belum tuntas	65	91	75	77,00	Tuntas
Jumlah					1705			1390			1375	4470		1815	1561	1784	1720	
Rata-rata					85,25			69,5			68,75	74,5		90,75	78,05	89,2	86	
Persentase tuntas					85%			50%			30%	70%	70%	95%	85%	100%	100%	100%