

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Model Pembelajaran

a. Pengertian model pembelajaran

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends dalam Agus Suprijono, menjelaskan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹

Sedangkan Bell dalam Tatag Yuli Eko Siswono, menjelaskan bahwa suatu model pembelajaran adalah suatu perumusan proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk topik-topik berbeda dalam bermacam-macam materi pokok. Setiap model diarahkan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Joice dan Weil mengemukakan lima unsur penting yang menggambarkan suatu model

¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: TEORI & APLIKASI PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 46

pembelajaran, yaitu: (1) Sintaks, yakni suatu urutan pembelajaran yang biasa disebut fase; (2) Sistem sosial, yaitu peran siswa dan guru, serta norma yang diperlukan; (3) Prinsip reaksi, yaitu memberikan gambaran kepada guru tentang cara memandang dan merespon apa yang dilakukan siswa; (4) Sistem pendukung, yaitu kondisi atau syarat yang diperlukan untuk terlaksananya suatu model, seperti setting kelas, system instruksional; dan (5) Dampak instruksional dan dampak pengiring. Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para pelajar pada tujuan yang diharapkan. Sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para pelajar tanpa arahan langsung dari guru.²

Arends dalam Iif Khoiru Ahmadi, menyeleksi enam model pembelajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar yaitu: presentasi, pembelajaran langsung, pembelajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas. Arends dan pakar model pembelajaran yang lain berpendapat, bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik apabila telah diujicobakan untuk mengajarkan materi pembelajaran tertentu. Dari beberapa model pembelajaran yang

² Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008), hal. 58

ada, perlu kiranya diseleksi model pembelajaran mana yang sesuai untuk mengajarkan suatu materi tertentu.³

Jadi model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang disajikan secara kas oleh pendidik guna menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Ciri-ciri model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain.

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey dalam Rusman. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.

³If Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *PAIKEM GEMBROT: Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan*, Gembira dan Berbobot. (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2011), hal. 11

- 4) Memiliki bagian-bagian model yang disamakan : (1) Urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (2) Adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; dan (4) Sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5). Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6). Memiliki persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.⁴

2. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Cooperative berarti bekerja sama dan *learning* berarti belajar, jadi belajar melalui kegiatan bersama.⁵ *Cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana

⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 136

⁵ Buchari Alma, et. All., *Guru Profesional: Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2009), cet. II, hal. 80

keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.⁶

Istilah *Cooperative Learning* dalam pengertian bahasa Indonesia di kenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Menurut Johnson & Johnson dalam Isjoni, pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain.⁷

Slavin dalam Etin Solihatin menyatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.⁸

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di man guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta

⁶ Etin Solihatin, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), cet. IV, hal.4

⁷ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), cet.IV, hal.23

⁸ Etin Solihatin, *Cooperative Learning...*, hal. 4

didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tersebut pada akhir tugas.⁹

Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat ditarik pengertian sendiri bahwa *cooperative learning* mengandung pengertian suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif.

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin di capai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur-unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif. Dengan demikian, karakteristik strategi pembelajaran kooperatif dilaksanakan dibawah ini:

- 1) Pembelajaran secara tim

⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning* . . . , hal. 94-96

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam setiap kelompok bersifat heterogen.

2) Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pintar membantu yang kurang pintar.

3) Keterampilan bekerja sama

Kemauan untuk bekerja sama ini kemudian dipraktikkan melalui aktifitas dan kegiatan yang menggambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu di dorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Siswa perlu dibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Siswa perlu di bantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap siswa dapat menyampaikan ide,

mengemukakan pendapat, dan memberi kontribusi kepada keberhasilan kelompok”.¹⁰

c. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting. Menurut Depdiknas tujuan pertama pembelajaran kooperatif, yaitu meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugasnya akademiknya. Siswa yang lebih mampu akan menjadi nara sumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Sedangkan tujuan yang kedua, pembelajaran kooperatif memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial. Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai

¹⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hal. 244-246

pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.¹¹

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Langkah-langkah *cooperative learning*. Pertanggung-jawaban individu menitik beratkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dan kerjasama dalam belajar. Setelah proses belajar ini diharapkan para siswa akan mandiri dan siap menghadapi tes-tes selanjutnya. Oleh karena itu mereka berusaha untuk tampil maksimal dengan kelompoknya.¹²

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu ditunjukkan pada Tabel 2.1, yaitu:¹³

Tabel 2.1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

FASE	TINGKAH LAKU GURU
Fase-1 Menyajikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

¹¹ Tukiran Taniredja, dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: ALFABETA, 2011), hal. 60

¹² Buchari Alma, dkk, *Guru Profesional*,....., hal. 82

¹³ Trianto, *Model-Model pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Prestasi Pusaka: Jakarta, 2007), cet. I, hal. 48-49

Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

e. Kelebihan dan kelemahan Pembelajaran Kooperatif

1) Kelebihan Pembelajaran Kooperatif

Jarolimex dan Parker dalam Isjoni, mengatakan keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah: 1) Saling ketergantungan yang positif, 2) Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, 3) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, 4) Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, 5) Terjalannya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru, dan 6) Memiliki banyak kesempatan untuk meng-ekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

2) Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Kelemahan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yaitu: 1) Pendidik harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu, 2) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar

maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai

- 3) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan
- 4) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.¹⁴

3. Model Pembelajaran *Make A Match*

Make a match merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari satu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.¹⁵ Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.¹⁶

a. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1). Membuat potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.

¹⁴ Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung: ALFABETA, 2012), hal. 24-25

¹⁵ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hal. 85

¹⁶ Agus Suprijono, *Cooperatif learning teori...*, hal.94

- 2). Membagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3). Menulis pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4). Pada sebagian kertas yang lain, di tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- 5). Mengocok semua kertas, sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 6). Memberi setiap peserta didik satu kertas. Menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Sebagian peserta didik akan mendapatkan soal dan sebagian yang lainnya akan mendapatkan jawaban.
- 7). Meminta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk yang berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- 8). Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.

- 9). Mengakhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.¹⁷

Make a match (mencari pasangan) sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.¹⁸

b. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make a match*

- 1). Kelebihan model pembelajaran *make a match* adalah:¹⁹
 - a). Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (*let them move*) ;
 - b). Kerjasama antar sesama peserta didik terwujud dengan dinamis;
 - c). Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh peserta didik.
- 2). Kelemahan model pembelajaran *make a match* adalah:²⁰
 - a). Jika kelas yang jumlah peserta didiknya banyak (lebih dari 30 orang/kelas) berhati-hatilah. Karena jika anda kurang bijaksana, maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. Tentu saja kondisi ini akan mengganggu ketenangan belajar kelas. Apalagi jika gedung kelas tidak kedap suara. Tapi jangan khawatir, hal ini dapat

¹⁷ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hal.67-68

¹⁸ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 135

¹⁹ Tarmizi Ramadhan, [http:// Pelawiselatan. Blogspot.com/2009/04/model-pembelajaran-cooperative-html](http://Pelawiselatan.blogspot.com/2009/04/model-pembelajaran-cooperative-html), Diakses 25 januari 2014

²⁰ *Ibid.*

diantisipasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan peserta didik sebelum pelajaran dimulai.

- b). Peneliti diharapkan meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu tersebut sebelum masuk ke kelas.

Jadi pendidik harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan keperluan dan kartu yang digunakan untuk model *make a match* sebelum pendidik memulai pembelajaran di kelas dan pendidik harus menjaga agar peserta didik tidak bermain sendiri ketika melakukan belajar di kelas dengan menggunakan model *make a match*. Sehingga peserta didik dapat mudah memahami materi pelajaran.

c. Implementasi *Make a match* dalam Pembelajaran PKn

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Dengan kata lain, bahwa proses pembelajaran adalah proses yang berkesinambungan antara pembelajar dengan segala sesuatu yang menunjang terjadinya perubahan tingkah laku. Dalam proses yang berkesinambungan itulah diperlukan model pembelajaran yang tepat. Model apa saja yang diperlukan dalam pembelajaran, yang jelas tujuan utamanya adalah agar para peserta didik mudah memahami lembaga-lembaga negara.

Model *make a match* sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran lembaga-lembaga negara. Karena dalam *make a match* terdapat model yang sangat jelas memanfaatkan kata-kata, kesan-kesan, angka-angka, logika, dan keterampilan-keterampilan ruang. Dengan model pembelajaran *make a match* suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, sehingga, peserta didik akan lebih senang dalam mempelajari pelajaran lembaga-lembaga negara dan akan lebih mudah untuk memahaminya. Selain itu peserta didik juga mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match*:

- 1). Pendidik menyampaikan materi Lembaga-lembaga negara.
- 2). Pendidik menjelaskan secara garis besar materi Lembaga-lembaga negara.
- 3). Melakukan tanya jawab seputar materi Lembaga-lembaga Negara.
- 4). Setelah materi selesai, pendidik memberikan kartu-kartu kepada peserta didik, yaitu sebagian peserta didik memegang kartu soal pertanyaan dan sebagian lagi memegang kartu yang berisi jawaban.
- 5). Peserta didik membacakan soal di depan kelas secara bergantian, bagi yang membawa jawaban ia menjawabnya dengan benar.
- 6). Setelah selesai di suruh menempelkannya di papan tulis.
- 7). Setelah peserta didik mengerjakan dengan baik, pendidik mengevaluasi jawaban peserta didik dan memberikan kesimpulan.

Langkah-langkah pembelajaran ini dipilih karena anak siswa kelas IV merupakan tahapan perkembangan berfikir yang semakin luas, anak memiliki minat belajar yang tinggi. Dan hal ini membutuhkan sebuah sarana yang bisa lebih meningkatkan minat belajar yang tinggi, sehingga hasil belajar menjadi meningkat.

Kerjasama dalam kelompok bertujuan untuk melatih kebersamaan dan kesetiakawanan antar teman, serta mereka akan terlibat langsung dalam pembelajaran. Dengan begitu rasa percaya diri dan tanggung jawab juga akan tertanam pada mereka untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Sehingga proses belajar mengajar akan lebih aktif dan menyenangkan, suasana kelas menjadi tidak gaduh.

Hakikat model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dalam penelitian ini adalah bahwa dalam pelajaran PKn pokok bahasan lembaga-lembaga negara kelas IV MI Pesantren Kelurahan Tanggung Kota Blitar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) untuk mengembangkan kemampuan PKn dalam pokok lembaga-lembaga negara. Hal ini bertujuan agar peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami materi lembaga-lembaga negara.

4. Pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan)

a. Hakikat Pembelajaran PKn

Istilah “Pendidikan Kewarganegaraan” disingkat PKn, banyak istilah yang beredar di tingkat global atas penyebutan untuk pendidikan yang satu ini. Di Amerika Serikat disebut *Civics/Civic Education*, di Inggris dikenal dengan sebutan *Citizenship Education*, di Australia disebut dengan *Civics Social Studies*, di Timur Tengah disebut sebagai *Ta’limatul Muwwatanah/Tarbiyatul Watoniyah*, sementara di Rusia dikenal dengan sebutan *Obscesvovedinie*, dan kalau di Indonesia disebut sebagai *Pendidikan Kewarganegaraan*. Pada hakikatnya semua penyebutan itu menunjuk kepada makna yang sama, yakni sebagai suatu bentuk pendidikan kebangsaan dan kewarganegaraan suatu negara.²¹

Pandangan Zamroni dalam Murtadho, menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat.²²

Mansoer dalam Muhammad Erwin, menjelaskan bahwa pada hakekatnya Pendidikan Kewarganegaraan ini merupakan hasil dari sintesis antara *Civic Education*, *Democracy Education*, serta *Citizenship* yang berlandaskan pada filsafat Pancasila serta

²¹ Muhamad Erwin, *Pendidikan Kewarganegaraan Republik Indonesia (Edisi Revisi)*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), hal. 1-2

²² Moh. Murtadho dkk, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Madrasah Ibtidaiyah (LAPIS-PGMI)*, (Surabaya : AprintA, 2009), hal. 1-7-1-8

mengandung identitas nasional Indonesia serta materi muatan tentang bela negara. Dengan hakekat pendidikan kewarganegaraan Indonesia yang berbasis Pancasila tersebut, maka dapat dirumuskan bahwa pendidikan kewarganegaraan di Indonesia merupakan pendidikan kebangsaan yang berhadapan dengan keberadaan Negara Kesatuan Republik Indonesia, demokrasi, HAM, dan cita-cita untuk mewujudkan masyarakat yang madani, Indonesia menggunakan filsafat Pancasila sebagai pisau analisisnya.²³

Pendidikan kewarganegaraan memberikan pengetahuan kepada kita untuk bagaimana mengerti tentang negara kita. Pendidikan kewarganegaraan berdasarkan undang-undang merupakan pendidikan yang wajib dilaksanakan oleh setiap pelajar.

Mata pelajaran kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan fungsi tersebut, mata pelajaran kewarganegaraan harus dinamis dan mampu menarik perhatian peserta didik mengembangkan pemahaman, baik materi maupun ketrampilan intelektual dan partisipasi dalam kegiatan sekolah yang berupa intra, kurikuler dan ekstrakurikuler.

²³ Muhamad Erwin, *Pendidikan Kewarganegaraan ...*, hal. 3

Keterampilan intelektual dalam mata pelajaran kewarganegaraan tidak dapat terpisah dari materi kewarganegaraan, sebab untuk dapat berpikir secara kritis tentang suatu isu atau masalah, seseorang selain harus mempunyai pemahaman yang baik, latar belakang dan hal-hal kontemporer, yang relevan juga harus memiliki perangkat berpikir intelektual. Kemampuan dan ketrampilan berpartisipasi dalam proses politik juga diperlukan peserta didik yang meliputi kemampuan untuk mempengaruhi kebijaksanaan dan keputusan melalui kerjasama dengan orang lain dengan cara mengetahui tokoh kunci pembuat kebijaksanaan dan keputusan, membantu koalisi, bernegosiasi, mencari konsensus, dan mengendalikan konflik.²⁴

b. Tujuan Pembelajaran PKn

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum Nasional, tujuan Pembelajaran PKn di MI agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:²⁵ (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara

²⁴ Arnie Fajar, *Portofolio dalam Pelajaran IPS*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 141-142

²⁵ Moh. Murtadho dkk, *Pembelajaran Pendidikan...*, hal. 1-8-1-9

langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi Informasi dan komunikasi.

Tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, menurut Mulyasa dalam Murtadho, yaitu untuk menjadikan siswa dan siswi: (1) mampu berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya; (2) mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga dapat bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan; (3) dapat berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Jadi tujuan dari pembelajaran PKn MI yaitu untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, diharapkan kelak dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik, sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.²⁶

c. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn

Ruang lingkup pembelajaran PKn MI sebagaimana yang dinyatakan pada kurikulum nasional yang tercantum dalam

²⁶ *Ibid.*, hal. 1-9

Permendiknas 22 tahun 2006 tentang Standar isi adalah sebagai berikut:²⁷

- 1). Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2). Norma, hukum, dan peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, dan hukum dan peradilan internasional.
- 3). Hak asasi manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4). Kebutuhan warga negara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, kesamaan kedudukan warga negara.

²⁷ *Ibid.*, hal. 1-9 -1-10

- 5). Konstitusi negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar dengan konstitusi.
- 6). Kekuasaan dan politik, meliputi pemerintah desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- 7). Kedudukan Pancasila, meliputi kedudukan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 8). Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan

tingkah lakunya.²⁸ Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.²⁹

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Di sekolah hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuh. Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran tersebut disekolah dilambangkan dengan angka-angka atau huruf, seperti angka 0-10 pada pendidikan dasar dan menengah dan huruf A, B, C, D pada pendidikan tinggi.³⁰

²⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal.45

²⁹ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori...*, hal.6-7

³⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 102-103.

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil- hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.³¹

Merujuk pikiran Gagne dalam Agus Suprijono, hasil belajar berupa: informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis: (1) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan memperentasikan konsep dan lambang; (2) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri; (3) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; (4) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penelitian terhadap objek tersebut.³²

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Pencapaian hasil belajar yang baik merupakan usaha yang tidak mudah, karena hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dalam pendidikan formal, guru sebagai pendidik harus dapat mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut, karena sangat penting untuk dapat membantu siswa dalam rangka pencapaian hasil belajar yang diharapkan.

³¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*,(Bandung:PT Remaja Rosdakarya,2011), hal.3

³² Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori...*, hal.5-6

Untuk mencapai hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi secara langsung maupun tidak langsung terhadap hasil belajar adalah:³³

- 1) Faktor peserta didik yang meliputi kapasitas dasar, bakat khusus, motivasi, minat, kematangan dan kesiapan, sikap dan kebiasaan.
- 2) Faktor sarana dan prasarana, baik yang terkait dengan kualitas, kelengkapan maupun penggunaannya, seperti guru, metode dan teknik, media, bahan dan sumber belajar.
- 3) Faktor lingkungan, baik fisik, sosial maupun kultur, di mana kegiatan pembelajaran dilaksanakan.
- 4) Faktor hasil belajar yang merujuk pada rumusan normatif harus menjadi milik peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran.

Pada umumnya, hasil belajar akan memberikan pengaruh dalam dua bentuk: (1) peserta didik akan mempunyai perspektif terhadap kekuatan dan kelemahannya atas perilaku yang diinginkan; (2) mereka mendapatkan bahwa perilaku yang diinginkan itu telah meningkat baik setahap atau dua tahap sehingga timbul lagi kesenjangan antara penampilan perilaku yang sekarang dengan perilaku yang diinginkan.³⁴

Seseorang yang belajar makin lama makin dapat mengerti akan hubungan–hubungan dan perbedaan bahan–bahan yang dipelajari, dan

³³ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011) hal. 299-300

³⁴ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hal. 207- 208

setingkat dapat membuat suatu bentuk yang mula–mula belum ada, atau memperbaiki bentuk–bentuk yang telah ada.

B. Penelitian Terdahulu

Model pembelajaran *Make a match* telah mampu meningkatkan hasil belajar, hal ini dibuktikan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Arin Fatmawati³⁵ dalam skripsinya yang berjudul” Penerapan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada Siswa Kelas II di MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung 2012/2013”. Dalam skripsi tersebut telah disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada tes awal nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 16,67% (sebelum diberi tindakan) menjadi 44,45% (setelah diberi tindakan siklus I) dan 95,71% (siklus II) Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas II MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung pada semester genap tahun ajaran 2012/2013.
2. Penelitian Yoga Wahyu Pratama³⁶ dalam skripsinya yang berjudul: Upaya meningkatkan prestasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan

³⁵ Arin Fatmawati, *Penerapan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas II MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung 2012/2013*,(Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2013)

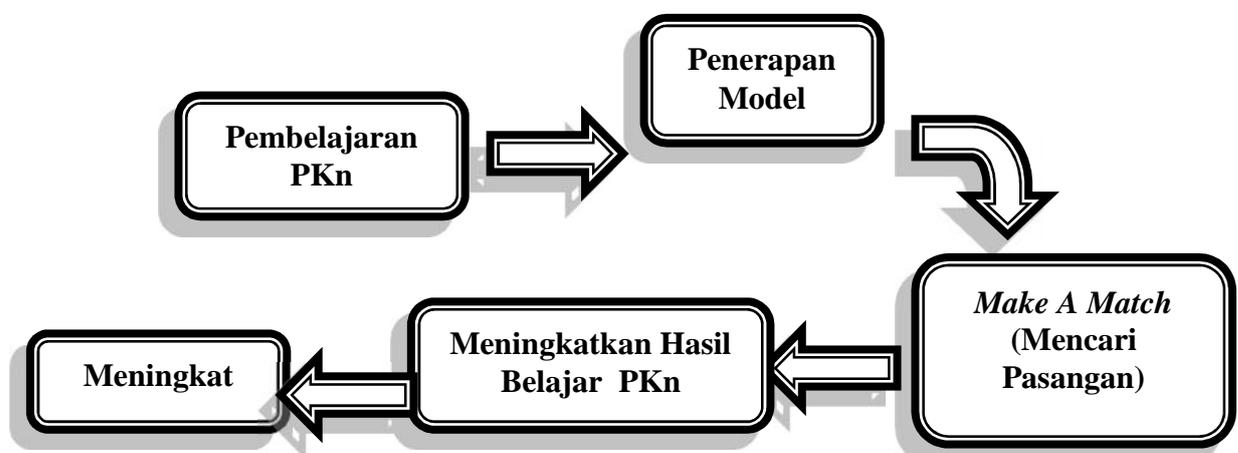
³⁶ Yoga Wahyu Pratama, *Upaya meningkatkan presatasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model make a match pada siswa kelas V MIN Rejotangan*, (Tulungagung: Skripsi Tidak diterbitkan, 2012)

menggunakan model *make a match* pada siswa kelas V MIN Rejotangan. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti pada siklus I nilai rata-rata kelas 73,66, sedangkan pada siklus II rata-rata nilai kelas 86,33. Berdasarkan ketuntasan klasikal (presentase ketuntasan kelas) pada siklus II sebesar 86,33%. Berarti pada siklus II ini sudah memenuhi kriteria ketuntasan kelas yang sudah ditentukan yaitu 75%. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan *make a match* terbukti mampu membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi yang pada akhirnya juga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Jika model pembelajaran *make a match* ini diterapkan dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan hasil belajar PKn pokok bahasan Lembaga – lembaga Negara pada siswa kelas IV MI Pesantren Kelurahan Tanggung Kota Blitar”.

D. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Proses Bermula dari minat belajar PKn yang kurang maksimal, karena siswa menganggap pelajaran PKn adalah pelajaran yang sulit membosankan dan sulit untuk dihafalkan, sehingga dari minat belajar yang rendah menimbulkan kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan guru serta menimbulkan dampak yaitu hasil belajar siswa yang rendah pula. Tidak jarang diantara siswa kelas IV MI Pesantren Tanggung Kota Blitar untuk memahami materi Lembaga-lembaga negara ini masih mendapatkan nilai dibawah rata-rata atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Bermula dari masalah inilah peneliti menawarkan model pembelajaran yang dianggap mampu mengatasi masalah tersebut, yaitu model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Dalam model pembelajaran *make a match* ini, diharapkan muncul kerjasama antar siswa, saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan suatu masalah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran yaitu pembelajaran diawali dengan guru menjelaskan garis besar materi yang diperlukan, setelah itu guru membagi siswa menjadi dua kelompok, setiap siswa pada kelompok pertama memegang kartu soal dan setiap siswa pada kelompok dua memegang kartu jawaban. Setelah selesai membagikan kartu, siswa akan diberi waktu untuk mencari pasangannya masing-masing antara soal dan jawaban, jika sudah selesai siswa akan berpasangan untuk membacakan soal dan jawaban didepan kelas. Kegiatan diakhiri dengan mengevaluasi jawaban siswa dan memberikan

kesimpulan. Dari pembelajaran model kooperatif ini peneliti yakin akan menimbulkan pembelajaran yang bermakna sehingga akan mengubah ketertarikan siswa yang lebih terhadap pelajaran PKn dan hasil belajar pun akan meningkat.