**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Kajian Teori**

**1**. **Tinjauan Tentang** **Model Pembelajaran**

1. **Pengertian model pembelajaran**

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.[[1]](#footnote-2) Mills dalam Agus Suprijono berpendapat bahwa “ model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem.

Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru dikelas.[[2]](#footnote-3) Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Menurut Arend, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamya tujuan- tujuan pembelajaran, tahap- tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

14

Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.[[3]](#footnote-4) Joyce dan Weil dalam Rusman menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.[[4]](#footnote-5) Adapun Soekamto dalam Iif Khoiru Ahmadi menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.[[5]](#footnote-6) Istilah model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Dalam model pembelajaran ini guru memandu siswa menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi tahap-tahap kegiatan, guru memberi contoh mengenai penggunaan keterampilan dan strategi yang dibutuhkan supaya tugas-tugas tersebut dapat diselesaikan. Guru menciptakan suasana kelas yang fleksibel dan berorientasi pada upaya penyelidikan oleh siswa.[[6]](#footnote-7)

Berkenaan dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil dalam Asnawir dan Basyirudin Usman menyatakan bahwa mengetengahkan 4 kelompok model pembelajaran, yaitu: (1) model interaksi sosial, (2) model pengolahan informasi, (3) model personal- humanistik, dan (4) model modifikasi tingkah laku. Kendati demikian, sering kali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.[[7]](#footnote-8) Fungsi model pembelajaran adalah guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.[[8]](#footnote-9)

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. 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, misalnya model synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian- bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah- langkah pembelajaran, (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. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.[[9]](#footnote-10)
7. **Tinjauan Tentang Pembelajaran Kooperatif** *(cooperative learning*)
8. **Pengertian pembelajaran kooperatif**

*Cooperative* berarti bekerja sama dan *learning*  berarti belajar, jadi belajar melalui kegiatan bersama.[[10]](#footnote-11) *Cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam bekerja ataupun 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 di antara sesama anggota kelompok.[[11]](#footnote-12)

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.[[12]](#footnote-13) Abdulhak dalam Rusman menyatakan pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang menyatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan *cooperative learning.*[[13]](#footnote-14)

Slavin dalam Etin Solihatin menyatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran di mana 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.[[14]](#footnote-15) Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat ditarik pengertian sendiri bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil dimana siswa dalam satu kelompok terdiri dari 4-6 anak yang bersifat heterogen, saling bekerja sama memecahkan masalah untuk mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan berdasarkan teori belajar kooperatif kontruktivis. Hal ini terlihat pada salah satu teori Vigotsky yaitu penekanan pada hakikat sosio kultural dari pembelajaran Vigotsky yakni bahwa fase mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul pada percakapan atau kerjasama antara individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi terserap pada individu tersebut. Implikasi dari teori Vigotsky dikehendakinya susunan kelas berbentuk kooperatif.[[15]](#footnote-16)

Dengan demikian pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa. Dalam pembelajaran ini, guru diharapkan membentuk kelompok-kelompok kooperatif dengan berhati-hati agar semua anggotanya dapat bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya. Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab mempelajari apa yang disajikan dan membantu teman-teman satu anggota untuk mempelajarinya juga.

Menurut Sanjaya dalam Rusman, model pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila:

1. Guru menekankan pentingnya usaha bersama di samping usaha secara individual.
2. Guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar.
3. Guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri.
4. Guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa.
5. Guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan.[[16]](#footnote-17)

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli penelitian. Hal ini dikarenakan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Slavin dinyatakan bahwa:[[17]](#footnote-18)

1. Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.
2. Pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berfikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Dengan alasan tersebut, model pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa.
3. **Langkah- langkah pembelajaran kooperatif**

Langkah- langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri dari empat tahap, yaitu sebagai berikut:[[18]](#footnote-19)

* + 1. Penjelasan materi, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pembelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.
    2. Belajar kelompok, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
    3. Penilaian, dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya, seperti dijelaskan Sanjaya.” Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerjasama setiap anggota kelompoknya”.
    4. Pengakuan tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi.

Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, namun siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan ini berfungsi untuk melancarkan hubungan-hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok, sedangkan peranan tugas dilakukan dengan membagi tugas antar anggota kelompok selama kegiatan.

1. **Unsur- unsur Pembelajaran Kooperatif**

Lima unsur dasar dalam model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah sebagai berikut:

1. *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif)

Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. *Pertama*, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. *Kedua*, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.[[19]](#footnote-20) Beberapa cara membangun saling ketergantungan positif yaitu:[[20]](#footnote-21)

1. Menumbuhkan perasaan peserta didik bahwa dirinya terintegrasi dalam kelompok, pencapaian tujuan terjadi jika semua anggota kelompok mencapai tujuan. Peserta didik harus bekerja sama untuk mencapai tujuan.
2. Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan penghargaan yang sama jika kelompok mereka berhasil mencapai tujuan.
3. Mengatur sedemikian rupa sehingga peserta didik dalam kelompok hanya mendapatkan sebagian dari keseluruhan tugas kelompok. Artinya, mereka belum dapat menyelesaikan tugas, sebelum mereka menyatukan perolehan tugas mereka menjadi satu.
4. Setiap peserta didik ditugasi dengan tugas atau peran yang saling mendukung dan saling berhubungan, saling melengkapi, dan saling terikat dengan peserta didik lain dalam kelompok.
5. *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan)

Tanggung jawab perseorangan artinya setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.[[21]](#footnote-22) Unsur ini merupakan konsekuensi dari unsur yang pertama. Oleh karena itu, keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya. Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya.[[22]](#footnote-23) Beberapa cara menumbuhkan tanggung jawab perseorangan adalah:[[23]](#footnote-24)

1. Kelompok belajar jangan terlalu besar.
2. Melakukan asesmen terhadap setiap siswa.
3. Memberi tugas kepada siswa, yang dipilih secara random untuk mempresentasikan hasil kelompoknya kepada guru maupun kepada peserta didik di depan kelas.
4. Mengamati setiap kelompok dan mencatat frekuensi individu dalam membantu kelompok.
5. Menugasi seorang peserta didik untuk berperan sebagai pemeriksa dikelompoknya.
6. Menugasi peserta didik mengajar temannya.
7. *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif/ interaksi tatap muka)

Interaksi tatap muka yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi intuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.[[24]](#footnote-25) Inti dari unsur ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing.[[25]](#footnote-26)

Unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif. Ciri-ciri interaksi promotif/tatap muka adalah:[[26]](#footnote-27)

1. Saling membantu secara efektif dan efisien.
2. Saling memberi informasi dan sarana yang diperlukan.
3. Memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien.
4. Saling mengingatkan.
5. Saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan terhadap masalah yang dihadapi.
6. Saling percaya.
7. Saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.
8. *Participation Communication* (Partisipasi dan Komunikasi)

Partisipasi dan komunikasi melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.[[27]](#footnote-28) Untuk dapat melakukan partisipasi dan komunikasi, siswa perlu dibekali dengan kemampuan-kemampuan berkomunikasi. Misalnya, cara menyatakan ketidak setujuan atau cara menyanggah pendapat orang lain secara santun, tidak memojokkan, dan cara menyampaikan gagasan dan ide-ide dianggapnya baik dan berguna.

1. Evaluasi Proses Kelompok

Pemrosesan mengandung arti menilai. Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok.[[28]](#footnote-29) Pendidik perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

1. **Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif**

Kelebihan pembelajaran kooperatif sebagai suatu model pembelajaran diantaranya :[[29]](#footnote-30)

1. Melalui *cooperative learning* siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa lain.
2. Melalui *cooperative learning* dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata- kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide- ide orang lain.
3. *Cooperative learning* dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
4. *Cooperative learning* dapat membantu memperdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
5. *Cooperative learning* merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan keterampilan memanage waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
6. Melalui *cooperative learning* dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
7. *Cooperative learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil).
8. Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Disamping keunggulan, pembelajaran kooperatif juga memiliki kelemahan, diantaranya:[[30]](#footnote-31)

1. Bisa menjadi tempat mengobrol atau gosip. Kelemahan yang senantiasa terjadi dalam belajar kelompok adalah dapat menjadi  tempat mengobrol. Hal ini terjadi jika anggota kelompok tidak mempunyai kedisiplinan dalam belajar, seperti datang terlambat, mengobrol atau bergosip membuat waktu berlalu begitu saja sehingga tujuan untuk belajar menjadi sia-sia.
2. Sering terjadi debat sepele di dalam kelompok. Debat sepele ini sering terjadi di dalam kelompok. Debat sepele ini sering berkepanjangan sehingga membuang waktu percuma. Untuk itu, dalam belajar kelompok harus dibuatkan agenda acara. Misalnya, 25 menit  mendiskusikan bab tertentu, dan 10 menit mendiskusikan bab lainnya. Dengan agenda acara ini, maka belajar akan terarah dan tidak terpancing untuk berdebat hal-hal sepele.
3. Bisa terjadi kesalahan kelompok. Jika ada satu anggota kelompok menjelaskan suatu konsep dan yang lain percaya sepenuhnya konsep itu, dan ternyata konsep itu salah, maka semua anggota kelompok berbuat salah. Untuk menghindarinya, setiap anggota kelompok harus sudah mereview sebelumnya. Kalau membicarakan hal baru dan anggota kelompok lain belum mengetahui, cari konfirmasi dalam buku untuk pendalaman.
4. **Ciri-ciri model kooperatif**

Ciri- ciri model kooperatif adalah: [[31]](#footnote-32)

1. Belajar bersama dengan teman
2. Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman
3. Terdapat saling ketergantungan yang positif di antara anggota kelompok
4. Dapat dipertanggung jawabkan secara individu
5. Berbagi kepemimpinan
6. Berbagi tanggung jawab
7. Menekankan pada tugas dan kebersamaan
8. Membentuk keterampilan sosial
9. Peran guru mengamati proses belajar siswa.
10. **Tujuan pembelajaran kooperatif**

Tujuan pembelajaran kooperatif, yaitu

1. Meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas- tugas akademiknya. Siswa akan lebih mampu akan menjadi nara sumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama.
2. 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.
3. Pembelajaran kooperatif ialah untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok.

*Cooperative learning* mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya.[[32]](#footnote-33)

Ada beberapa hal yang perlu dipenuhi dalam *cooperative learning* agar lebih menjamin para siswa bekerja secara kooperatif. Hal-hal tersebut meliputi: *Pertama,* para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok harus merasa bahwa mereka adalah bagian dari sebuah tim dan mempunyai tujuan bersama yang harus dicapai. *Kedua,*para siswa yang tergabung dalam sebuah kelompok harus menyadari bahwa masalah yang mereka hadapi adalah masalah kelompok dan bahwa berhasil atau tidaknya kelompok itu akan menjadi tanggung jawab bersama oleh seluruh anggota kelompok itu. *Ketiga*, untuk mencapai hasil yang maksimum, para siswa yang tergabung dalam kelompok itu harus berbicara satu sama lain dalam mendiskusikan masalah yang dihadapinya.[[33]](#footnote-34)

1. **Tinjauan tentang *Make a Match***
   * + 1. **Pengertian *Make a Match***

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 berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.[[34]](#footnote-35) *Make a match* adalah model yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan model ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang di ajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

* + - 1. **Langkah-langkah Pembelajaran *Make A Match*: [[35]](#footnote-36)**

1. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
2. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
3. Tulis pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
4. Pada separo kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
5. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
6. Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukun berpasangan. Separo peserta didik akan mendapatkan soal dan separo yang lainnya akan mendapatkan jawaban.
7. Minta 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 soal yang diperoleh dengan keras kepada teman- teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan- pasangan yang lain.
9. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

*Make a match* (mencari pasangan) sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. *make a match* ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.[[36]](#footnote-37)

* + - 1. **Keunggulan *make a match* adalah:**[[37]](#footnote-38)

1. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
2. Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
3. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti  kegiatan belajar mengajar.
4. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru.
   * + 1. **Kelemahan model *make a match* adalah:**[[38]](#footnote-39)
5. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi palajaran.
6. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran
7. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja.
8. Sulit untuk membuat siswa berkonsentrasi
   * + 1. **Implementasi *Make a match* dalam Pembelajaran IPS**

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 pelajaran.

Model *make a match* sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dalam pemanfaatan sumber daya alam. 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 dan akan lebih mudah untuk memahaminya. Selain itu peserta didik juga mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dipilih karena anak cenderung lebih suka bermain dari pada belajar, membuat para pendidik MIN sering kewalahan untuk mengkondisikan peserta didik dalam belajar di kelas dengan tenang. Sering kali peserta didik membuat ulah di dalam kelas yang membuat proses pembelajaran terganggu dan tujuan pembelajaran banyak tidak tercapai dengan baik. Bagi anak pandai, mereka mungkin akan merasa terganggu dengan kebiasaan teman-teman mereka yang suka membuat gaduh di kelas. Tetapi bagi mereka yang mempunyai misi yang sama yaitu bermain, akan mendukung aksi teman-teman mereka yang bermain di dalam kelas dan boleh jadi mereka akan ikut bermain di dalam kelas.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Seperti dengan kerja kelompok ini akan melatih kebersamaan dan setiakawan, mengingat anak-anak di kelas empat masih cenderung lebih suka bersaing dan mencari kesalahan teman serta kebenarannya sendiri. Mereka masih suka bertindak individual dari pada kerja kelompok dan masih belum mengenal tenggang rasa antar teman.

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 menyelesaiakan tugas yang telah diberikan. Sehingga proses belajar mengajar akan lebih aktif dan menyenangkan, suasana kelaspun jadi tidak gaduh.

Hakikat model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan kemampuan IPS materi kegiatan ekonomi dalam pemanfaatan sumber daya alam pada kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung. Hal ini bertujuan agar peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami materi kegiatan ekonomi dalam pemanfaatan sumber daya alam.

1. **Kajian tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
   1. **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam Kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, Ekonomi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.[[39]](#footnote-40)

Istilah *social studies* yang berasal dari istilah Bahasa Inggris kemudian diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi IPS. Perkembangan dan pengembangan IPS di Indonesia, ide-ide dasarnya banyak mengambil pendapat yang berkembang di Amerika Serikat.[[40]](#footnote-41) Pengertian IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.[[41]](#footnote-42) Dilihat dari pengertiannya, IPS berbeda dengan Ilmu Sosial. IPS berupaya mengintegrasikan bahan/ materi dari cabang-cabang ilmu tersebut dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling. Sedangkan Ilmu Sosial (*social sciences*), ialah ilmu yang mempelajari aspek-aspek kehidupan manusia yang dikaji secara terlepas-lepas sehingga melahirkan satu bidang ilmu.[[42]](#footnote-43)

Achmad Sanusi dalam Syafruddin Nurdin mendefinisikan ilmu sosial (*social sciences*) adalah ilmu sosial terdiri atas disiplin-disiplin ilmu pengetahuan sosial yang bertaraf akademis dan biasanya dipelajari pada tingkat perguruan tinggi.[[43]](#footnote-44) Disiplin ilmu yang mempelajari tingkah laku kelompok umat manusia dapat dimasukkan ke dalam kelompok ilmu-ilmu sosial (*social sciences*). Untuk membedakan pengertian IPS dengan Ilmu-ilmu Sosial dapat dilihat dari Tabel 2.1 di bawah ini:[[44]](#footnote-45)

**Tabel 2.1: Tabel Persamaan dan Perbedaan Ilmu Sosial dan Studi Sosial/ IPS**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ilmu Sosial**  **(*Social Sciences*)** | **Persamaan / Perbedaan** | **Studi Sosial / IPS** |
| Semua bidang ilmu yang berkenan dengan manusia dalam konteks sosialnya/ semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. | Pengertian | Bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. |
| Ruang lingkupnya berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat. | Ruang lingkup | Hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat. |
| Aspek-aspek kehidupan manusia yang dikaji secara terlepas-lepas sehingga melahirkan satu bidang ilmu. | Objek | Aspek kehidupan manusia dikaji berdasarkan satu kesatuan gejala sosial atau masalah sosial (tidak melahirkan bidang ilmu. |
| Menciptakan tenaga ahli pada bidang ilmu sosial. | Tujuan | Membentuk WN yang baik. |
| Pendekatan disipliner | Pendekatan | Pendekatan interdisipliner atau multidisipliner |
| Dikembangkan di TK sampai Perguruan Tinggi | Tempat pembelajaran | Dikembangkan pada tingkat SD sampai Perguruan Tinggi |

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas dapatlah dinyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukan merupakan suatu bidang keilmuan atau disiplin bidang akademis, melainkan lebih merupakan suatu bidang pengkajian tentang gejala dan masalah sosial di masyarakat. Dalam kerangka kerjanya, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan bidang-bidang keilmuan yang termasuk bidang ilmu-ilmu sosial.

Karakteristik mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:[[45]](#footnote-46)

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar supervive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.
5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Dimensi dalam kehidupan manusia ruang, waktu, norma/ nilai, area dan substansi pembelajaran. Alam sebagai tempat dan penyedia potensi sumber daya alam dan kehidupan yang selalu berproses, masa lalu, saat ini, dan yang akan datang. Kaidah atau aturan yang menjadi perekat dan penjamin keharmonisan kehidupan manusia dan alam.

* 1. **Prinsip- prinsip pembelajaran IPS**
  2. Pelaksanaan program pembelajaran mata pelajaran IPS harus didasarkan pada potensi, perkembangan dan kondisi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang berguna bagi dirinya.
  3. Pembelajaran mata pelajaran IPS harus dilaksanakan dengan menegakkan kelima pilar belajar, yaitu: (a) belajar untuk beriman dan bertaqwa kepada tuhan YME, (b) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif, (d) belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain.
  4. Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS harus memungkinkan peserta didik mendapat pelayanan yang bersifat perbaikan, pengayaan, dan kondisi peserta didik dengan tetap memperhatikan keterpaduan pengembangan pribadi peserta didik yang berdimensi ketuhanan, keindividuan,kesosialan, dan moral.[[46]](#footnote-47)
  5. **Tujuan pengajaran IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk”mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai sosial budaya”. Dalam tujuan- tujuan pembelajaran IPS secara garis besar terdapat tiga sasaran pokok dari pembelajaran IPS, yaitu: (1) pengembangan aspek pengetahuan (*cognitive*), (2) pengembangan aspek nilai dan kepribadian (*affective),* dan (3) pengembangan aspek keterampilan *(psycomotoric*). Dengan tercapainya tiga sasaran pokok tersebut diharapkan akan tercipta manusia-manusia yang berkualitas dan ikut bertanggung jawab terhadap perdamaian dunia, seperti diinginkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu:

Untuk mengembangkan sikap dan ketrampilan, cara berpikir kritis dan kreatif siswa dalam melihat hubungan manusia dengan manusia, manusia dengan lingkungan, manusia dengan penciptanya dalam rangka mewujudkan manusia yang berkualitas yang mampu membangun dirinya sendiri dan bertanggung jawab atas pembangunan bangasa dan negara serta ikut bertanggung jawab terhadap perdamaian dunia.[[47]](#footnote-48)

Pembelajaran IPS bukan bertujuan untuk memenuhi ingatan pengetahuan para peserta didik dengan berbagai fakta dan materi yang harus dihafalnya, melainkan untuk membina mental yang sabar akan tanggung jawab terhadap hak dirinya sendiri dan kewajiban kepada masyarakat, bangsa, dan negara.[[48]](#footnote-49) Mengenai tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (pendidikan IPS), para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan.

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.[[49]](#footnote-50)

Tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat di bagi menjadi 3 bagian, yaitu:[[50]](#footnote-51)

1. Tujuan *pertama*  adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi “warga negara yang baik” (*good citizen*). Seorang warga negara yang dihasilkan oleh Pendidikan IPS mempunyai sifat sebagai warga negara yang reflektif, mampu atau terampil dan peduli.
2. Tujuan *kedua* adalah bukan sekedar “ilmu-ilmu sosial” yang disederhanakan untuk keperluan pendidikan di sekolah, juga di dalamnya termasuk komponen pengetahuan dan metode penyelidikan/ metode ilmiah dari ilmu-ilmu sosial serta termasuk komponen pendidikan nilai atau etika yang kelak diperlukan sebagai warga negara dalam proses pengambilan keputusan (*decision marking*).
3. Tujuan *ketiga*, meliputi aspek: a). Pengertian (*understanding*) yang berkenaan dengan pemberian latar pengetahuan informasi tentang dunia kehidupan. b). Sikap dan nilai (*attitudes and values*), “dimensi rasa” (*feeling*) yang berkenaan dengan pemberian bekal mengenai dasar-dasar etika masyarakat dan nantinya akan menjadi orientasi nilai dirinya dalam kehidupan di dunia nyata. c). Keterampilan (*skill*), khususnya yang berkenaan dengan kemempuan dan keterampilan IPS.

Adapun tujuan mempelajari mata pelajaran IPS sebagaimana diungkapkan dalam naskah KTSP adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berukut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompeisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.[[51]](#footnote-52)

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa tujuan dari IPS adalah mengembangkan siswa untuk menjadi warganegara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, kemampuan dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi di mana konten mata pelajarannya digali dan diseleksi berdasar sejarah dan ilmu sosial.

* 1. **Dimensi dan Struktur Pendidikan IPS**

Program pendidikan IPS yang komprehenshif adalah program yang mencakup empat dimensi yang meliputi: .[[52]](#footnote-53)

1. Dimensi Pengetahuan (*Knowledge*)

Secara konseptual pengetahuan (*knowledge*) hendaknya mencakup: (1) Fakta; (2) Konsep; dan (3) Generalisasi yang dipahami oleh peserta didik.

1. Dimensi Keterampilan (*Skills*)

Pendidikan IPS sangat memperhatikan dimensi keterampilan disamping pemahaman dalam dimensi pengetahuan. Sejumlah keterampilan yang diperlukan sehingga menjadi unsur dalam dimensi IPS dalam proses pembelajaran adalah: keterampilan meneliti, keterampilan berpikir, keterampilan partisipasi sosial, keterampilan berkomunikasi.

1. Dimensi nilai dan sikap (*Values and Attitudes*)

Nilai yang dimaksud disini adalah seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentuyang terungkap ketika berfikir atau bertindak. Umunnya, nilai dipelajari sebagai hasil dari pergaulan atau komunikasi antar individu dalam kelompok seperti keluarga, himpunan keagamaan, kelompok masyarakat atau persatuan dari orang-orang yang satu tujuan.

1. Dimensi Tindakan (*Action*)

Tindakan sosial merupakan dimensi pendidikan IPS yang penting karena tindakan dapat memungkinkan peserta didik menjadi peserta didik yang aktif. Dimensi tindakan sosial untuk pembelajaran IPS meliputi tiga model aktivitas sebagai berikut:

1. Percontohan kegiatan dalam memecahkan masalah-masalah di kelas seperti cara bernegosisi dan bekerja sama. Misalnya, peserta didik berusia 5 tahun bercurah pendapat dengan gurunya tentang tempat-tempat piknik apa saja sebagai alternatif dan mana yang akan di pilih.
2. Berkomunikasi dengan anggota masyarakat, misalnya dengan kelompok masyarakat pencinta lingkungan, manyarakat petani, pedagang, dan lain sebagainya.
3. Pengambilan keputusan dapat menjadi bagian dalam pengambilan kegiatan di kelas.[[53]](#footnote-54)
4. **Tinjauan Tentang Hasil Belajar**
   1. **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.[[54]](#footnote-55) Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.[[55]](#footnote-56) Menurut Nana Sujdana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah ia menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar).[[56]](#footnote-57)

Sedangkan menurut Winkel, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.[[57]](#footnote-58) 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), *syntesis* (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.[[58]](#footnote-59)

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemakaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Disekolah 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.[[59]](#footnote-60) 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.[[60]](#footnote-61)

Merujuk pikiran Gagne 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.[[61]](#footnote-62)
   1. **Faktor- faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar**
      1. Faktor internal
5. Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan yang lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar.

1. Faktor psikologis

Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda- beda, terutama dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar masing-masimg. Beberapa faktor psikologis diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motifasi, dan kognitif dan daya nalar.[[62]](#footnote-63)

* + 1. Faktor eksternal

(a) Faktor lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya, keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Lingkungan sosial baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa.

* + - * 1. Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaanya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana, dan fasilitas, dan guru.[[63]](#footnote-64)

* 1. **Ciri-ciri Evaluasi Hasil Belajar**

1. Evaluasi yang dilaksanakan dalam rangka mengukur keberhasilan belajar peserta didik itu, pengukurannya dilakukan secara tidak langsung
2. Pengukuran dalam rangka menilai keberhasilan belajar peserta didik pada umumnya menggunakan ukuran- ukuran yang bersifat kuantitatif, atau lebih sering menggunakan simbol-simbol angka
3. Kegiatan evaluasi hasil belajar pada umumnya digunakan unit-unit atau satuan-satuan yang tetap
4. Prestasi belajar yang dicapai oleh para peserta didik dari waktu ke waktu adalah bersifat relatif ,artinya hasil-hasil evaluasi terhadap keberhasilan belajar peserta didik itu pada umumnya tidak selalu menunjukkan kesamaan
5. Kegiatan evaluasi hasil belajar, sulit untuk dihindari terjadinya kekeliruan pengukuran (= *eror*).[[64]](#footnote-65)

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Disekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan semata-mata pelajaran yang ditempuhnya.[[65]](#footnote-66) Tingkat pengusaan pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran 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. Sebenarnya hampir seluruh perkembangan atau kemajuan hasil karya juga merupakan hasil belajar, sebab proses belajar tidak hanya berlangsung di sekolah tetapi juga di tempat kerja dan di masyarakat.[[66]](#footnote-67)

Ada beberapa prinsip yang dasar yang perlu diperhatikan di dalam menyusun tes hasil belajar, agar tes tersebut benar-benar dapat mengukur tujuan pengajaran, antara lain adalah:

1. Tes hendaknya dapat mengukur secara jelas hasil belajar yang telah ditetapkan sesuai dengan tujuan instruksional.
2. Mengukur sampel yang yang representatif dari hasil belajar dan bahan pelajaran yang telah diajarkan.
3. Mencakup bermacam-macam bentuk soal yang benar- benar cocok untuk mengukur hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan.
4. Dirancang sesuai dengan kegunaannya untuk memperoleh hasil yang diinginkan.[[67]](#footnote-68)

**d. Tipe Hasil Belajar**

Telah dijelaskan bahwa tujuan hasil belajar adalahperubahan yang positif pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Berikut ini dikemukakan unsur-unsur yang terdapat ketiga aspek hasil belajar tersebut.

* + 1. Bidang kognitif

Bloom membagi tiga tipe hasil belajar ini menjadi enam unsur. Antara lain:

* + 1. Pengetahuan hafalan diartikan knowledge adalah tingkat kemampuan yang hanya menerima siswa untuk mengenal atau mengetahui adanya konsep fakta atau istilah tanpa harus mengerti, menilai atau menggunakannya. Dalam hasil ini biasanya hanya dituntut untuk menyebutkan kembali.
    2. Pemahaman atau komprehensif adalah tingkat kemampuan yang diharapkan siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga tingkatan yaitu:
       1. Terjemahan seperti dapat menjelaskan fungsi hijau daun bagi tumbuhan
       2. Penafsiran seperti dapat menghubungkan bagian terdahulu dengan bagian yang diketahui sekarang
       3. Ekstrapolasi seperti seseorang yang dapat memperluas persepsinya akan suatu masalah.

c) Aplikasi atau penerapan dalam aplikasi siswa dituntut kemampuannya untuk menerapkan atau menggunakan apa yang diketahui dalam suatu situasi yang baru, contoh setelah siswa diajari cara dan syarat membuat grafik, kemudian siswa diberikan tes tentang dan perkembangan jumlah penduduk untuk dibuat grafiknya.

d) Analisis adalah tingkat kemampuan siswa untuk mengetahui suatu integritas atau suatu situasi tertantu ke dalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya.

e) Sintesis adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Dengan kemampuan sintesis seseorang dapat menentukan hubungan kasual atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksinya yang berupa integritas.

f) Evaluasi adalah kemampuan siswa untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dsb. Berdasarkan suatu kriteria tertentu. Kegiatan penilaian dapat dilihat dari segi tujuan, gagasannya, cara bekerjanya, cara pemecahannya, metodenya, materinya atau lainnya.[[68]](#footnote-69)

2) Bidang afektif

1. Receiving/attending, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi, gejala. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dan seleksi gejala ataurangsangan dari luar.
2. Responding atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan terhadap stimulus yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk ketepatan reaksi, perasaan, kepuasaan dalam menjawab stimulusdari luar yang datang kepada dirinya.
3. Valuing atau penilaian, yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai, dan kedepakatan terhadap nilai tersebut.
4. Organisasi, yakni pengembangan nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan kemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi dari pada sistem nilai.
5. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Disini termasuk keseluruhan nilai dan karakteristik.[[69]](#footnote-70)

3) Bidang psikomotorik

Hasil belajar bidang psikomorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill), kemampuan bertindak individu (siswa). Ada enam tingkatan keterampilan dalam bidang psikomotorik, yaitu:

1. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
2. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
3. Kemampuan perceptual termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain
4. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan ketetapan.
5. Gerakan-gerakan skill,mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.[[70]](#footnote-71)
6. **Penelitian Terdahulu**
7. Diah Nurmalasari dalam skripsinya yang berjudul” Penerapan model m*ake a match* untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas III MI Negeri Pucung Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung 2012/2013”. Dalam skripsi tersebut telah disimpulkan bahwa pembelajaran PKn 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 48,26% ( sebelum diberi tindakan) menjadi 52,17% (setelah diberi tindakan siklus I) dan 65,21% (siklus II) Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Negeri Pucung Kecamatan Ngantru Tulungagung pada semester genap tahun ajaran 2012/2013.[[71]](#footnote-72)
8. Penelitian Erly Wahyu Akhadiyah Al’ifah[[72]](#footnote-73) dalam skripsinya yang berjudul: penerapan Kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar materi segitiga pada siswa kelas VII-D SMP Islam Gandusari Trenggalek. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti pada siklus I pemahaman konsep matematika yang di lihat berdasarkan hasil belajar siswa pada tes awal nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 56,26 menjadi 74,93 (siklus I) dan 81,60 (siklus II). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar materi segitiga pada siswa kelas VII-D SMP Islam Gandusari Trenggalek.
9. Nina sultonurrohmah dalam skripsinya yang berjudul” Penggunaan Metode m*ake a match*  untuk meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Siswa Kelas III di MI Darussalam 02 Aryojeding Rejotangan Tulungagung 2010/2011”. Dalam skripsi tersebut telah disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan metode *make a match* dapat meningkatkan pemahaman kosa kata siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada tes awal nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 48,70% (sebelum diberi tindakan) menjadi 60,03% (setelah diberi tindakan siklus I) dan 91,61% (siklus II) Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *make a match* dapat meningkatkan pemahaman kosa kata siswa kelas III MI Aryojeding Rejotangan Tulungagung pada semester genap tahun ajaran 2010/2011.[[73]](#footnote-74)
10. Penelitian Ahmad Faozan[[74]](#footnote-75) dalam skripsinya yang berjudul: penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat allah di kelas IV SDN Kebulen III Kebulen Jatibarang Indramayu. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti pada siklus I nilai rata-rata kelas 71,24, sedangkan pada siklus II rata-rata nilai kelas 78,34. Berdasarkan ketuntasan klasikal (presentase ketuntasan kelas) pada siklus II sebesar 96,55%. 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 pemahamn materi yang pada akhirnya juga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran model *make a match* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Kebulen III Kebulen Jatibarang Indramayu.Di sini peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung pada mata pelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran koopertif tipe *make a match.*

Pelajaran IPS merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan bagi siswa, apalagi guru di MI ini hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, model belajar *make a match* akan membuat siswa senang dan cepat menerima materi yang diajarkan. Model ini telah terbukti dapat meningkatkan berfikir kritis serta meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah. Untuk menjamin heterogenitas keanggotaan kelompok, maka gurulah yang membentuk kelompok-kelompok tersebut. Dengan membuat para siswa bekerja dalam tim-tim *cooperative learning* dan mengembangkan tanggung jawab mengelola dan memeriksa secara rutin, saling membantu satu sama lain dalam menghadapi masalah dan saling memberi dorongan untuk maju. Dengan menggunakan model *make a match* ini, diharapkan dalam proses pembelajaran siswa tidak merasa jenuh dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Table 2.2 Tabel Perbandingan Penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama peneliti dan judul penelitian | Persamaan | Perbedaan |
| 1. Diah Nurmalasari :   Penerapan model m*ake a match* untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas III MI Negeri Pucung Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung 2012/2013” | * 1. Sama-sama menggunakan model *make match.* Dan sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar.   2. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. | a. Materi yang diteliti berbeda.  b. Subjek penelitian berbeda. |
| 1. Erly Wahyu Akhadiyah Al’ifah :   Penerapan Kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar materi segitiga pada siswa kelas VII-D SMP Islam Gandusari Trenggalek. | a. Sama– sama menggunakan model *make a match.*  b. Sama- sama untuk meningkatkan kemampuan belajar.  c. Mata pelajaran yang diteliti berbeda | * + - 1. Tujuan yang hendak dicapai berbeda. berbeda.       2. Subjek penelitian berbeda.       3. Materi yang diteliti berbeda |
| 1. Ahmad Faozan :   Penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat allah di kelas IV SDN Kebulen III Kebulen Jatibarang Indramayu. | a.Metode yang digunakan yaitu metode smart game dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*  b.Mata pelajaran yang diteliti berbeda. | a. Materi yang diteliti berbeda.  b. Subjek penelitian berbeda.  c. Tujuan yang hendak dicapai berbeda. |
| 1. Nina sultonurrohmah :   Penggunaan Metode m*ake a match* untuk meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Siswa Kelas III di MI Darussalam 02 Aryojeding Rejotangan Tulungagung 2010/2011”. | a. Metode yang digunakan yaitu metode *make a match*  b. Mata pelajaran yang diteliti berbeda | a. Subjek penelitian berbeda.  b. Materi yang diteliti berbeda.  c. Tujuan yang hendak dicapai berbeda. |

1. **HIPOTESIS TINDAKAN**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Jika model pembelajaran koopertif tipe *make a match* ini diterapkan dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung”

1. **Kerangka Pemikiran**

Mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dalam pemanfaatan sumber daya alam yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah kelas IV semester II. Dalam penelitian ini, materi tersebut diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match.* Dengan menggunakan pembelajaran ini, siswa belajar melalui keaktifan untuk membangun pengetahuannya sendiri, dengan saling bekerjasama dalam suatu kelompok belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran *make a macth* ini, diharapkan muncul kerjasama yang sinergi antar siswa, saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan masalahnya, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada hakikatnya model belajar kooperatif learning merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar. Stahl dalam Etin Solahudin dan Raharjo menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif learning menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerjasama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar.[[75]](#footnote-76)

Model kooperatif learning tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Teknik ini mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka. Dengan menerapkan kooperatif learning tipe *make a match* ini, siswa dapat saling bertukar informasi atau pengetahuan yang mereka miliki sehingga dapat tercapai hasil pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan di atas, bahwa dalam pembelajaran IPS dilakukan dengan menggunakan model kooperatif learning tipe *make a match* maka diduga akan berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Dengan demikian peneliti memilih melakukan penelitian mengenai penerapan model kooperatif learning tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS.

**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF**

**TIPE *MAKE A MATCH***

**IPS**

**Mencari pasangan**

**Menempel di papan**

**Membahas bersama**

**Evaluasi**

**Kegiatan ekonomi dalam pemanfaatan sumber daya alam**

**Pembentukan Kelompok**

**HASIL BELAJAR**

**Proses Pembelajaran**

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pemikiran

1. Kokom komulasari, *pembelajaran...,*hal. 57 [↑](#footnote-ref-2)
2. Agus Suprijono, *Cooperatif learning teori...,*hal. 45-46 [↑](#footnote-ref-3)
3. *Ibid...,*hal. 46 [↑](#footnote-ref-4)
4. Rusman,*Model- Model Pembelajaran*,(Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2012),hal. 133 [↑](#footnote-ref-5)
5. Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri,*Paikem Gembrot*,(Jakarta:PT. Prestasi Pustakaraya,2011), hal. 8 [↑](#footnote-ref-6)
6. *Ibid*., hal. 9 [↑](#footnote-ref-7)
7. Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*,( Jakarta: Ciputat Pers ,2002), hal. 16 [↑](#footnote-ref-8)
8. Agus Suprijono, *Cooperatif learning teori...,* hal. 46 [↑](#footnote-ref-9)
9. Rusman,*Model- Model...,* hal. 136 [↑](#footnote-ref-10)
10. Buchari Alma, dkk, *Guru Profesional: Menguasai Metode dan Terampil Mengajar,* (Bandung: Alfabeta, 2009), cet. II, hal. 80 [↑](#footnote-ref-11)
11. Etin Solihatin, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), cet. IV, hal. 4 [↑](#footnote-ref-12)
12. Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik,*  (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), cet. IV, hal. 23 [↑](#footnote-ref-13)
13. Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), cet. IV, hal. 203 [↑](#footnote-ref-14)
14. Etin Solihatin, *Cooperative Learning,....* hal. 4 [↑](#footnote-ref-15)
15. Sofan Amri, dan Lif Khoiru Ahmadi, *Proses Pembelajaran Inovatif Dalam Kelas: Metode, Landasan Teori-Praktis dan Penerapannya,* (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2010), hal. 67 [↑](#footnote-ref-16)
16. Rusman, *Model-model Pembelajaran.....,* hal. 206 [↑](#footnote-ref-17)
17. *Ibid,* hal. 205-206 [↑](#footnote-ref-18)
18. Rusman,*Model- Model*.., hal. 212 [↑](#footnote-ref-19)
19. Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), cet. VI, hal. 58-59 [↑](#footnote-ref-20)
20. *Ibid….,* hal. 59 [↑](#footnote-ref-21)
21. Tukiran Taniredja, et. all., *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), cet . II, hal. 58 [↑](#footnote-ref-22)
22. Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran berorientasi Standar proses Pendidikan,* (Jakarta: Kencana, 2009), cet. VI, hal. 246-247 [↑](#footnote-ref-23)
23. Agus Suprijono, *Cooperative Learning.....*, hal. 60 [↑](#footnote-ref-24)
24. Rusman, *Model-model Pembelajaran.....,* hal. 212 [↑](#footnote-ref-25)
25. Umi Kulsum, *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM*, (Surabaya: Gena Pratama Pustaka, 2011), hal. 86 [↑](#footnote-ref-26)
26. Agus Suprijono, *Cooperative Learning.....*, hal. 60 [↑](#footnote-ref-27)
27. Rusman, *Model-model Pembelajaran.....,* hal. 212 [↑](#footnote-ref-28)
28. Agus Suprijono, *Cooperative Learning.....*, hal. 61 [↑](#footnote-ref-29)
29. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran……*, hal. 249- 250 [↑](#footnote-ref-30)
30. Faiq, Muhammad, *Pembelajaran Make a Match* dalam “<http://khairyararastiti.wordpress.com/2012/12/13/kelemahan-model-pembelajaran-kooperatif-atau-kerja-kelompok/>, ‘’ diakses 14 Mei 2014 [↑](#footnote-ref-31)
31. Tukiran Taniredja.dkk, *Model- model Pembelajaran…...*, hal. 59-60 [↑](#footnote-ref-32)
32. Erman Suherman.dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (UI:Jica,2003), hal. 260 [↑](#footnote-ref-33)
33. *Ibid*., hal. 260 [↑](#footnote-ref-34)
34. Agus Suprijono, *Cooperatif learning teori...,* hal. 94 [↑](#footnote-ref-35)
35. Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran...,* hal. 67-68 [↑](#footnote-ref-36)
36. Miftahul Huda,*Cooperative Learning*,(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 135 [↑](#footnote-ref-37)
37. Erfachianda, *Model Pembelajaran Make A Match* dalam “<http://coretanpenacianda.wordpress.com/2013/02/10/model-pembelajaran-make-a-match/>”, Diakses 14 Mei 2014 [↑](#footnote-ref-38)
38. *Ibid…,* [↑](#footnote-ref-39)
39. Sapriya, *Pendidikan IPS SD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), cet I, hal. 7 [↑](#footnote-ref-40)
40. Sapriya, et. all., *Pengembangan Pendidikan IPS SD*, (Bandung: UPI PRESS, 2007), cet.I, hal. 3 [↑](#footnote-ref-41)
41. Sardjyo, et. all., *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), cet. VI, hal. 126 [↑](#footnote-ref-42)
42. Sapriya, et. all., *Pengembangan Pendidikan.....*, hal. 3 [↑](#footnote-ref-43)
43. Syafruddin Nurdin, *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Ciputat: Quantum Teaching, 2005), cet. I, hal. 21 [↑](#footnote-ref-44)
44. Sapriya, *Pendidikan IPS SD*....., hal. 5 [↑](#footnote-ref-45)
45. Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Multi Kresi Satudelapan, 2011), cet. II, hal. 4-5 [↑](#footnote-ref-46)
46. Wahidmurni, *Pengembangan Kurikulum IPS & Ekonomi*, (Malang: UIN - Maliki Press, 2010), hal. 101-102 [↑](#footnote-ref-47)
47. Syarifuddin Nurdin, *Model Pembelajaran...,* hal. 23 [↑](#footnote-ref-48)
48. Abdul Aziz Wahab, *Konsep Dasar IPS*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), cet. IV, hal. 19 [↑](#footnote-ref-49)
49. Etin Solihatin dan Raharjo,*Cooperative*..., hal. 15 [↑](#footnote-ref-50)
50. Sapriya, dkk, *Pengembangan Pendidikan*....., hal. 8-9 [↑](#footnote-ref-51)
51. Wahidmurni, *Pengembangan Kurikulum IPS & Ekonomi di Sekolah/Madrasah*, (Malang: UIN - Maliki Press, 2010), cet. I, hal. 83 [↑](#footnote-ref-52)
52. Sapriya, *Pendidikan IPS...,* hal. 51 [↑](#footnote-ref-53)
53. *Ibid.* , hal. 56 [↑](#footnote-ref-54)
54. Purwanto,*Evaluasi Hasil Belajar*( Yogyakarta: Pustaka Belajar,2009), hal. 45 [↑](#footnote-ref-55)
55. Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 102 [↑](#footnote-ref-56)
56. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal .2 [↑](#footnote-ref-57)
57. Purwanto, *Evaluasi Hasil*..., hal. 45 [↑](#footnote-ref-58)
58. Agus Suprijono, *Cooperatif learning teori...,* hal. 6-7 [↑](#footnote-ref-59)
59. Nana syaodih Sukmadinata,  *Landasan Psikologi...,* hal. 102-103 [↑](#footnote-ref-60)
60. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*,(Bandung:PT Remaja Rosdakarya,2011) hal. 3 [↑](#footnote-ref-61)
61. Agus Suprijono, *Cooperatif ...,* hal. 5-6 [↑](#footnote-ref-62)
62. Agus Hikmat Syaf, *Media Pembelajaran*, (Cipayung: GP Press, 2008), hal. 24 [↑](#footnote-ref-63)
63. *Ibid*., hal. 32 [↑](#footnote-ref-64)
64. Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada,2008), hal. 33-38 [↑](#footnote-ref-65)
65. Nana syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi...,* hal. 103 [↑](#footnote-ref-66)
66. *Ibid*., hal.103 [↑](#footnote-ref-67)
67. Harjanto, *Perencanaan Pengajaran* , (Jakarta: PT Rineka Cipta,2005), hal. 283 [↑](#footnote-ref-68)
68. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 43 [↑](#footnote-ref-69)
69. Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hal. 53-54 [↑](#footnote-ref-70)
70. *Ibid*., hal. 54 [↑](#footnote-ref-71)
71. Diah Nurmalasari, *Penerapan model make a match untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas III MI Negeri Pucung Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung 2012/2013*,( Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2013) [↑](#footnote-ref-72)
72. Erly Wahyu Akhadiyah Al’ifah, *Dalam skripsi STAIN Tulungagung*, Tidak diterbitkan [↑](#footnote-ref-73)
73. Nina Sultonurrohmah, *Penggunaan Metode Make A Match Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Siswa Kelas III di MI Darussalam 02Aryojeding Rejotangan 2010/2011*,( Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2011) [↑](#footnote-ref-74)
74. Ahmad Faozan, *penggunaan metode smart game dan pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat allah di kelas IV SDN Kebulen III Kebulen Jatibarang Indramayu.*, (Tidak diterbitkan 2009) [↑](#footnote-ref-75)
75. Etin Solihatin, dkk. *Cooperative learning analisis model pembelajaran IPS*, (Jakarta: BumiAksara, 2007). hal. 5 [↑](#footnote-ref-76)