

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kajian tentang Metode Pembelajaran

a. Hakikat Metode Pembelajaran

Metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis.¹

Metode merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan belajar, sehingga sumber belajar dengan menggunakan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan jenis strategi yang digunakan. Ketepatan penggunaan suatu metode akan menunjukkan fungsi strategi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan mengenai metode diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mengimplementasikan rencana atau strategi pembelajaran yang telah disusun untuk mencapai tujuan belajar.

¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 198

Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut tidak dapat lepas dari interaksi antara sumber belajar dengan warga belajar, sehingga untuk melaksanakan interaksi tersebut diperlukan berbagai cara dalam pelaksanaannya.

Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satu pun metode pembelajaran.

Metode dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi saja, sebab sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran mempunyai tugas cakupan yang luas, yaitu disamping sebagai penyampai informasi, juga mempunyai tugas untuk mengelola kegiatan pembelajaran sehingga warga belajar dapat belajar untuk mencapai tujuan belajar secara tepat.²

Sedangkan yang dimaksud metode pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah-langkah dan cara yang digunakan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran.³

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan, bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan oleh seorang guru

² Nur Hamiyah dan Mohammad Jauhar, *Strategi Belajar.....*, hal. 48

³ Tim LAPIS PGMI, *Pembelajaran Matematika MI*, (Surabaya: Aprinta, 2009), hal. 10

pada kegiatan pembelajaran guna mengantarkan siswa untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Nur Hamiyah dan Mohammad Jauhar juga menyimpulkan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴

Peranan metode mengajar adalah sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar guru. Dengan kata lain terciptalah penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang di bimbing. Proses interaksi ini akan berjalan baik kalau siswa banyak aktif dibandingkan dengan guru. Oleh karenanya metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa.⁵

Metode mengajar yang baik adalah metode mengajar yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar mengajar siswa serta metode mengajar secara bervariasi.⁶ Banyak metode yang dapat dipilih guru sebagai alternatif dalam mengajarkan IPS, akan tetapi belum tentu suatu metode dapat digunakan dan cocok digunakan pada semua materi atau pokok bahasan dalam pelajaran tersebut.

⁴*Ibid.*, hal. 48-49

⁵Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014), hal. 76

⁶ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo, *Strategi Belajar....*, hal. 52

Guru seharusnya memikirkan bagaimana cara (metode) yang membuat siswa dapat belajar secara optimal. Belajar secara optimal dapat dicapai jika siswa aktif di bawah guru yang aktif pula. Jadi untuk melaksanakan proses pembelajaran suatu materi pembelajaran perlu difikirkan metode pembelajaran yang tepat.⁷ Oleh karena itu guru harus pintar memilih metode yang tepat dan dipandang lebih efektif dari pada metode-metode yang lain.

Mengembangkan metode pengajaran merupakan salah satu upaya guru untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Seorang pendidik dituntut untuk mempunyai metode karena dapat membantu pendidik untuk mempermudah tugasnya dalam menyampaikan mata pelajaran tersebut, dan yang terpenting metode digunakan agar peserta didik mampu berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

b. Hakikat Metode *Make a Match*

Metode *make a match* adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.⁸ Salah satu keunggulan metode *make a match* yaitu pembelajaran yang menuntut siswa untuk secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan sehingga konsep pembelajaran mudah di pahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.

⁷ Sumiati dan Arsa, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2008), hal. 91

⁸ Kokom Komulasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2011), hal. 85

Karakteristik metode pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan metode *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan metode *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.⁹

Penerapan metode ini dimulai dengan tehnik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.¹⁰

Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan metode *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.¹¹ Tujuan dari metode ini antara lain: (1) pendalaman materi, (2) penggalian materi, (3) *edutainment*.¹²

Metode *make a match* ini merupakan metode pembelajaran yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang

⁹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 98

¹⁰ Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2011), hal. 223

¹¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal. 113

¹² Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 251

telah diberikan sebelumnya, namun materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan menerapkan metode ini, dengan catatan peserta didik diberi tugas untuk mempelajari topik yang diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

c. Langkah – langkah Metode *Make a Match*

Metode pembelajaran *make a match* ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut:¹³

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari di rumah.
- 2) Siswa dibagi ke dalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B, kedua kelompok diminta untuk berhadapan-hadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari atau mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada siswa.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat nama mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.

¹³ *Ibid.*, hal. 252-253

- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

d. Keunggulan Metode *Make a Match*

Kelebihan dari metode *make a match* adalah sebagai berikut:¹⁴

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajarsiswa.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

¹⁴ *Ibid.*, hal. 253

e. Kelemahan Metode *Make a Match*

Adapun kelemahan metode *make a match* adalah:¹⁵

- 1) Jika tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- 2) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- 5) Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

2) Kajian tentang Hasil Belajar

a. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.¹⁶

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau

¹⁵ *Ibid.*, hal. 254

¹⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44

pengalaman yang diperoleh. Dalam hal ini Gagne dan Briggs mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.¹⁷

Menurut Gagne hasil belajar berupa:¹⁸

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

¹⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 2

¹⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning....*, hal. 5-6

- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut pendapat Wasliman dalam Ahmad Susanto, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

- 1) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.¹⁹

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi secara langsung maupun tidak langsung terhadap hasil belajar, antara lain:²⁰

¹⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia, 2013), hal. 12

²⁰ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal.

- 1) Faktor peserta didik yang meliputi kapasitas dasar, bakat khusus, motivasi, minat, kematangan dan kesiapan, sikap dan kebiasaan, dan lain-lain.
- 2) Faktor sarana dan prasarana, baik yang terkait dengan kualitas, kelengkapan maupun penggunaannya, seperti guru, metode dan teknik, media, bahan dan sumber belajar, program, dan lain-lain.
- 3) Faktor lingkungan, baik fisik, sosial maupun kultur, dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Kultur masyarakat setempat, hubungan antarinsani masyarakat setempat, kondisi fisik lingkungan, hubungan antara peserta didik dengan keluarga merupakan kondisi lingkungan yang akan memengaruhi proses dan hasil belajar untuk pencapaian tujuan pembelajaran.
- 4) Faktor hasil belajar yang merujuk pada rumusan normatif harus menjadi milik peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar ini perlu dijabarkan dalam rumusan yang lebih operasional, baik yang menggambarkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor sehingga mudah untuk melakukan evaluasi.

3. Kajian tentang Pembelajaran IPS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau *social studies*. Di sekolah-sekolah Amerika pengajaran IPS dikenal dengan *social studies*, jadi istilah IPS

merupakan terjemahan dari *social studies*. Dengan demikian IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial. Seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.²¹

Berikut ini pengertian IPS yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan dan IPS di Indonesia:

1. Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipahami.
2. Nu'man Soemantri menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti:

²¹ Purwana Agung Eko dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial 1 Lapis-PGMI*, (Surabaya: Aprinta, 2009), hal. 9

- a) Menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa siswi sekolah dasar dan lanjutan
 - b) Mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.
3. S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.
 4. Tim IKIP Surabaya mengemukakan bahwa IPS merupakan bidang studi yang menghormati, mempelajari, mengolah, dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah *human relationship* hingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pemecahannya. Panyajiannya harus merupakan bentuk yang terpadu dari berbagai ilmu sosial yang telah terpilih. Kemudian disederhanakan sesuai dengan kepentingan sekolah-sekolah.

Dengan demikian, IPS bukan ilmu sosial dan pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya. Tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah

sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing.

Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa dan siswi atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia.

Ilmu pengetahuan Sosial atau sering disingkat IPS yang membahas hubungan antar manusia sebagai makhluk sosial, yang selanjutnya dibagi atas:²²

- a) *Psikologi*, suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari proses mental dan tingkah laku.
- b) *Pendidikan*, suatu perlakuan atau proses latihan yang terarah dan sistematis menuju ke suatu tujuan.
- c) *Antropologi*, suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari asal-usul dan perkembangan jasmani, sosial, kebudayaan serta tingkah-laku manusia.

²² Maskoeri Jasin, *Ilmu Alamiah Dasar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1999), hal.

- d) *Etnologi*, suatu studi Antropologi dari aspek sistem sosio-ekonomi dan pewarisan kebudayaan dan faktor pertumbuhan perkembangan kebudayaan, serta perubahannya dalam masyarakat.
- e) *Sejarah*, suatu pencatatan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi pada suatu bangsa, negara, atau individu.
- f) *Ekonomi*, suatu ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan produksi, tukar menukar barang produksi, pengelolaan dalam ruang lingkup rumah tangga, perusahaan atau negara.
- g) *Sosiologi*, suatu studi tentang tingkah laku sosial, terutama tentang asal-usul organisasi, institusi, dan perkembangan masyarakat manusia.

Disamping ilmu pengetahuan cabang-cabang IPS tersebut di atas, masih terdapat puluhan cabang yang lain.

b. Hakikat Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu mata pelajaran yang memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran

menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.²³

IPS sebagai bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat.

Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.²⁴

Disamping itu, dengan mempelajari sosial atau masyarakat, siswa secara langsung dapat mengamati dan mempelajari norma-norma atau peraturan serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut sehingga siswa mendapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat. Dengan kata lain manfaat yang diperoleh setelah mempelajari ilmu pengetahuan sosial disamping mempersiapkan diri untuk terjun ke masyarakat, juga membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat yang baik dengan menaati aturan

²³ Mulyasa, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 11

²⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal. 121

yang berlaku dan turut pula mengembangkannya serta bermanfaat pula dalam mengembangkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.²⁵

c. Tujuan Pembelajaran IPS di MI/SD

Tujuan pembelajaran IPS MI adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa-siswi untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat dan kemampuan dan lingkungannya dalam bidang pembelajaran IPS MI. Tujuan yang lebih spesifik bisa ditelaah dibawah ini:²⁶

- 1) Mengembangkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan paedagogis dan psikologis.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
- 3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional, maupun global.

Dalam kurikulum IPS tahun 2006 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:²⁷

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.

²⁵ Sardjiyo dkk, *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hal. 1.29

²⁶ Purwana Agung Eko dkk, *Pembelajaran IPS MI ...*, hal. 11

²⁷ Sardjiyo dkk, *Pendidikan IPS...*, hal 1.29

- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Pada ruang lingkup mata pelajaran IPS MI/SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:²⁸

1. Manusia, tempat dan lingkungan.
2. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

4. Kajian tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

a. Keragaman suku bangsa di Indonesia

Keanekaragaman suku bangsa di antaranya sebagai berikut:

- 1) Di pulau Sumatra terdapat suku Aceh, Gayo, Alas, Batak, Nias.
- 2) Di Pulau Jawa terdapat suku Sunda, Betawi, Jawa, Madura, dan Tengger.
- 3) Di Pulau Bali dan Nusa Tenggara terdapat suku Bali, Bali Aya.

²⁸ *Ibid.*, hal. 1.29

- 4) Di Pulau Kalimantan terdapat suku Melayu, Dayak, dan Banjar.
- 5) Di Pulau Sulawesi terdapat suku Bugis, Makassar, Kutai, Toraja.
- 6) Di Pulau Maluku dan Papua terdapat suku Ambon, Ternate, Kei.

b. Sikap menghormati keragaman suku bangsa

Bangsa Indonesia yang memiliki keanekaragaman suku bangsa harus mengembangkan sikap saling menghormati. Pada dasarnya, bangsa Indonesia adalah satu sesuai dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Oleh karena itu, kita perlu untuk mengembangkan sikap-sikap sebagai berikut: (1) Cinta memakai bahasa persatuan, yaitu bahasa Indonesia, (2) Merasa satu tanah air, tanah air Indonesia, (3) Memiliki jiwa gotong royong, rasa solidaritas, dan toleransi, (4) Memiliki ideologi yang sama, yaitu Pancasila.

c. Keragaman budaya di Indonesia

Jenis-jenis budaya di Indonesia, antara lain bahasa daerah, pakaian daerah, tarian daerah, rumah adat, dan senjata tradisional.

1) Bahasa Daerah

Contohnya adalah bahasa Sunda, Jawa, Madura, bahasa Mentawai, Lampung, Nias, Minangkabau, Bugis, dan Bali.

2) Pakaian Daerah

Setiap suku bangsa yang ada di Indonesia mempunyai pakaian adat sendiri-sendiri sehingga di Indonesia terdapat banyak pakaian adat. Contohnya Ulos dari Batak, Baju Bodo dari Sulawesi Selatan, Baju Kurung dari Minangkabau.

3) Tarian Daerah

Jenis tarian daerah di Nataranya tari Seudati dari Nangroe Aceh Darussalam, Serampang Dua Belas dari Sumatra Utara, tari Piring.

4) Rumah Adat

No.	Daerah	Nama Rumah Adat
1.	Riau	Selaso Jatuh Kembar
2.	Daerah Istimewa Yogyakarta	Joglo, Peringgitan
3.	Bali	Pure
4.	Kalimantan Selatan	Banjar Bubungan
5.	Sulawesi Selatan	Tinggi Tongkonan

5) Senjata Tradisional

Rencong dari Nangroe Aceh Darussalam, pedang atau golok dari DKI Jakarta, Kujang dari Jawa Barat, Keris dari Jawa Tengah.

5. Penerapan Metode *Make a Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS

Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan peserta didik yang direncanakan, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pada proses melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru akan mewujudkan situasi pembelajaran dengan menerapkan pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dipilih. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus memilih metode pembelajaran yang tepat, metode apa saja yang diperlukan dalam pembelajaran, tujuan

utamanya adalah agar peserta didik mudah memahami materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Pada pelajaran IPS pokok bahasan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, peneliti menerapkan metode *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik pada pembelajaran IPS Kelas V MI Wahid Hasyim 01 Gandekan Kecamatan Wonodadi Kabupaten Blitar. Sebelum diadakannya penelitian ini, peneliti melihat proses pembelajaran di MI Wahid Hasyim 01 Gandekan tersebut masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Dalam kegiatan belajar mengajar masih bersifat monoton, sehingga menjadikan peserta didik bosan untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Karena itu lah peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam kelas, guru menerapkan metode *make a match* atau mencari pasangan. Metode ini merupakan salah satu alternatif yang diterapkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang membuat peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menerapkan metode ini, dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan melatih peserta didik untuk belajar bekerja sama antar temannya, serta menjadikan pembelajaran lebih berkesan atau bermakna.

Metode *make a match* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dengan menerapkan metode *make a match* suasana dalam proses pembelajaran akan menyenangkan, sehingga peserta didik akan bersemangat untuk mempelajari materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dan juga akan lebih mudah untuk memahami isi materi. Selain itu peserta didik juga mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

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

- a) Guru menjelaskan secara garis besar materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
- b) Melakukan tanya jawab seputar keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
- c) Guru membagi peserta didik ke dalam dua kelompok (kelompok A dan B).
- d) Guru membagikan kartu-kartu kepada semua peserta didik, kartu pertanyaan untuk kelompok A dan kartu jawaban untuk kelompok B.
- e) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. setelah menemukan pasangannya, setiap pasangan diminta untuk duduk berdekatan.
- f) Dengan dipandu oleh guru, setiap pasangan diminta untuk mempresentasikan pertanyaan dan jawaban di depan kelas secara bergantian, dan pasangan lainnya memperhatikan.

g) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Seperti halnya dengan pembelajaran kerja kelompok ini akan melatih kebersamaan dan kekompakan. Pembelajaran kelompok bertujuan untuk melatih kebersamaan dan kekompakan antar teman, dan juga peserta didik akan terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam pembelajaran kelompok rasa percaya diri dan tanggung jawab akan tertanam pada seluruh peserta didik untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Sehingga proses belajar mengajar akan lebih aktif dan menyenangkan, suasana kelas pun menjadi kondusif.

Hakikat metode *make a match* dalam penelitian ini adalah dalam pelajaran IPS pokok bahasan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas V MI Wahid Hasyim 01 Gandekan Kecamatan Wonodadi Kabupaten Blitar dengan menggunakan metode *make a match* untuk mengembangkan kemampuan dan meningkatkan hasil belajar IPS pokok bahasan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih mudah memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

B. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan penelitian terdahulu yang menerapkan metode *make a match*, berikut beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan metode *make a match* :

1. Muhammad Bushairi dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode *Make a Match* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Materi Di Kebun Siswa Kelas II MI Sunan Ampel Bono Boyolangu Tulungagung 2012/2013”. Dalam skripsi tersebut telah disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan metode *make a match* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada tes awal nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 53,34 (sebelum diberikan tindakan) menjadi 68,89 (setelah diberikan tindakan siklus I), dan meningkat lagi menjadi 85,56 (siklus II). Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode *make a match* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas II MI Sunan Ampel Bono Boyolangu Tulungagung tahun ajaran 2012/2013.²⁹
2. Ulfa Darissalamah dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode *Make a Match* Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V MIN Kolomayan Wonodadi Blitar 2013/2014”. Dalam skripsi tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *make a match* dengan media audio visual dapat

²⁹ Muhammad Bushairi, *Penerapan Metode Make a Match Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Materi Di Kebun Siswa Kelas II MI Sunan Ampel Bono Boyolangu Tulungagung 2012/2013*, (STAIN Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan prestasi belajar siswa mengalami peningkatan mulai *pre test*, *post test* siklus I sampai *post test* siklus II. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata nilai siswa 57,78 (*pre test*), meningkat menjadi 70,95 (*post test* siklus I), dan meningkat lagi menjadi 87,03 (*post tests* siklus II). Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode *make a match* dengan media audio visual dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V MIN Kolomayan Wonodadi Blitar tahun ajaran 2013/2014.³⁰

3. Luthvi Ani Sa'ida dalam skripsinya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDI Miftahul Ulum Bendosari Kras Kediri 2014/2015". Dalam skripsi tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar peserta didik pada pelaksanaan *pre tes* hanya sebesar 28,57%, kemudian mengalami peningkatan pada tes siklus I yakni sebesar 52,38%, dan selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 80,95%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDI Miftahul Ulum Bendosari Kras Kediri.³¹

³⁰ Ulfa Darissalamah, *Penerapan Metode Make a Match Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V MIN Kolomayan Wonodadi Blitar 2013/2014*, (IAIN Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

³¹ Luthvi Ani Sa'ida, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDI Miftahul Ulum Bendosari Kras Kediri*, (IAIN Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015)

Dari ketiga uraian penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti akan mengkaji persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu, dengan penelitian ini. Persamaan dan perbedaan tersebut akan diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Peneliti	Persamaan	Perbedaan
Muhammad Bushairi: “Penerapan Metode Make a Match Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Materi Di Kebun Siswa Kelas II MI Sunan Ampel Bono Boyolangu Tulungagung 2012/2013”	1. Sama-sama menerapkan metode <i>make a match</i> .	1. Subyek dan lokasi yang digunakan untuk penelitian berbeda. 2. Mata pelajaran yang digunakan penelitian tidak sama. 3. Tujuan yang hendak dicapai tidak sama, yaitu untuk meningkatkan penguasaan kosakata.
Ulfa Darissalamah dalam: “Penerapan Metode Make a Match Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V MIN Kolomayan Wonodadi Blitar 2013/2014”	1. Sama-sama menerapkan metode <i>make a match</i> . 2. Mata pelajaran yang digunakan penelitian sama. 3. Tujuan yang hendak dicapai peneliti terdahulu untuk meningkatkan prestasi belajar.	1. Subyek dan lokasi penelitian berbeda. 2. Penelitian terdahulu ini menggunakan media audio visual.
Luthvi Ani Sa’ida: “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDI Miftahul Ulum Bendosari Kras Kediri 2014/2015”.	1. Sama-sama menerapkan metode <i>make a match</i> . 2. Tujuan yang hendak dicapai peneliti terdahulu untuk meningkatkan hasil belajar.	1. Subyek dan lokasi penelitian berbeda. 2. Mata pelajaran yang digunakan penelitian tidak sama.

Dari tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah terletak pada penerapan metode *make a match* untuk beberapa mata pelajaran, subyek dan lokasi penelitian yang berbeda. Walaupun pada penelitian terdahulu ada yang menggunakan mata pelajaran yang sama yaitu mata pelajaran IPS dan tujuan yang hendak dicapai sama yaitu meningkatkan hasil belajar siswa, akan tetapi subyek dan lokasi penelitian berbeda pada penelitian ini.

Dari penjelasan beberapa penelitian terdahulu, terbukti bahwa penerapan metode *make a match* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti ini tidak ragu dalam menerapkan metode pembelajaran *make a match* dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Wahid Hasyim 01 Gandekan Kecamatan Wonodadi Kabupaten Blitar tahun ajaran 2015/2016.

C. Kerangka Pemikiran

Bermula dari permasalahan pembelajaran IPS, yaitu kurangnya minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, karena peserta didik menganggap pelajaran IPS merupakan pelajaran yang sulit dan ditambah lagi peserta didik menilai proses kegiatan pembelajaran IPS selama ini membosankan. Permasalahan lain yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPS yaitu kurang aktifnya peserta didik saat pembelajaran berlangsung, hal ini disebabkan guru masih menggunakan metode ceramah. Pembelajaran seperti ini membuat

suasana belajar di kelas kurang menyenangkan serta peserta didik menjadi bosan dan malas belajar.

Dari permasalahan minat belajar peserta didik yang rendah, sehingga menimbulkan kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan guru dan menimbulkan dampak yaitu hasil belajar peserta didik yang rendah pula. Tidak jarang diantara peserta didik kelas V MI Wahid Hasyim 01 Gandekan Wonodadi untuk memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia ini masih mendapat nilai dibawah rata-rata atau KKM. Bermula dari permasalahan inilah peneliti menerapkan metode pembelajaran yang dianggap mampu mengatasi masalah tersebut, dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode pembelajaran *make a match* yang merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif.

Make a match yang biasa diartikan membuat pasangan. Metode *make a match* ini merupakan metode pembelajaran yang menerapkan proses belajar dengan bermain. Kunci dari metode ini adalah peserta didik mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan, dan peserta didik harus mencari pasangan kartu yang berisi jawaban dari kartu tersebut. Metode *make a match* adalah metode yang sesuai untuk pembelajaran IPS, karena penerapan dari metode ini adalah pembelajaran dengan bermain, yaitu dengan cara mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas

waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi point.³² Hal-hal yang perlu disiapkan jika menerapkan metode *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. Dengan menerapkan proses pembelajaran seperti itu, peneliti yakin akan menimbulkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sehingga akan membuat peserta didik lebih tertarik terhadap pelajaran IPS dan hasil belajarpun akan meningkat.

Bagan 2.2 Kerangka Pemikiran dengan Menggunakan Metode *Make a Match*



³² Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 94