

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian tentang Model Pembelajaran Kooperatif**

##### **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.<sup>1</sup>

Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru dikelas.<sup>2</sup> Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial.

Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>3</sup> Adapun Soekanto mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar

---

<sup>1</sup> Kokom Komulasari, *Pembelajaran Kontektual*, (Bandung: PT. Rafika Aditama, 2011) hal. 57

<sup>2</sup> Suprijono, *Cooperatif learning...*, hal. 45-46

<sup>3</sup> *Ibid...*, hal. 46

tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.<sup>4</sup>

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.<sup>5</sup>

## 2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pada pengertian pembelajaran kooperatif terdapat kata *Cooperative* berarti bekerja sama dan *learning* berarti belajar, jadi belajar melalui kegiatan bersama.<sup>6</sup> *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 kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok.<sup>7</sup>

Dengan demikian pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok peserta didik. Dalam pembelajaran ini, guru diharapkan membentuk kelompok-kelompok kooperatif dengan

---

<sup>4</sup> Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *Paikem Gembrot*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2011), hal.8

<sup>5</sup> Rusman, *Model- Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 133

<sup>6</sup>Buchari Alma, dkk, *Guru Profesional: Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2009), cet. II, hal. 80

<sup>7</sup> Etin Solihatini, *Cooperative ...*, hal. 4

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.

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:<sup>8</sup>

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

Dalam pembelajaran kooperatif ini perlu diketahui adanya 2 (dua) teori, Slavin menyatakan terdapat dua aspek penting yang mendasari keberhasilan *cooperative learning* yaitu:<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), cet. IV, hal. 205-206

<sup>9</sup> Agus Purwowododo dan Sidik Ngurawan, *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berdasarkan Konstruktivistik*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2010), cet. I. Hal. 54

1) Teori Motivasi

Aspek motivasi pada dasarnya ada dalam konteks pemberian penghargaan kepada kelompok. Adana tujuan kelompok (tujuan bersama) mampu menciptakan situasi di mana cara bagi setiap anggota kelompok untuk mencapai tujuannya sendiri adalah dengan mengupayakan agar tujuan kelompoknya tercapai terlebih dahulu.

2) Teori Kognitif

Asumsi dasar teori – teori perkembangan kognitif adalah bahwa interaksi antarpeserta didik disekitar tugas – tugas yang sesuai akan meningkatkan ketuntasan mereka tentang konsep – konsep penting.

Pada dasarnya model pembelajaran yang sistematis dengan mengelompokkan peserta didik untuk tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif. Sehingga apa yang diinginkan akan tercapai yaitu tujuan pembelajaran.

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Model *Make a Match* adalah model pembelajaran yang penerapannya dengan cara mencari pasangan. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Suprijono, *Cooperative learning*....., hal.94

Pembelajaran model pembelajaran *make a match* yaitu pembelajaran yang teknik mengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut.

Model pembelajaran Make a Match atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Make a Match* adalah pembelajaran menggunakan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi soal dan kartu yang lainnya berisi jawaban dari soal-soal tersebut.<sup>11</sup>

*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 diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

**b. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match***

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, yaitu sebagai berikut:

- a) Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.

---

<sup>11</sup>Model Pembelajaran *Match a Match* dalam, <http://pendidikanmerahputih.blogspot.com/2014/03/pengertian-model-pembelajaran-make-match.html>, di akses pada tanggal 28 Mare 2015

- b) Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c) Tulis pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- d) Pada setengah kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- e) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- f) Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh peserta didik akan mendapatkan soal dan separuh yang lainnya akan mendapatkan jawaban.
- g) 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.
- h) 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.

i) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.<sup>12</sup>

*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.<sup>13</sup>

**c. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match***

Setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan. Begitupun juga dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam pelaksanaannya, di antaranya yaitu:

**a) Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match***

Adapun kelebihan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (mencari pasangan) adalah sebagai berikut.<sup>14</sup>

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, maka model pembelajaran ini menyenangkan.

---

<sup>12</sup> Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pusat insan Madani, 2008), hal.67-68

<sup>13</sup> Miftahul Huda, *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Metode Penerapan*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 135

<sup>14</sup> Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013), hal. 253

- 3) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
  - 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi.
  - 5) Efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar.
- b) Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match***

Adapun kelemahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) adalah sebagai berikut.<sup>15</sup>

- a) Jika model pembelajaran ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- b) Pada awal penerapan model pembelajaran ini, banyak peserta didik yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c) Jika guru tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, akan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.

---

<sup>15</sup> *Ibid.* hal. 253

- d) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu.
- e) Menggunakan model pembelajaran ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

## **B. Kajian tentang Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang berkelanjutan untuk mengembangkan potensi diri seseorang. Proses belajar diperlukan untuk dapat mengembangkan kemampuan seseorang secara optimal. Dalam kamus besar Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Di sini usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dimiliki sebelumnya. Sedangkan menurut Hilgrad dan Bower sebagaimana dikutip Baharuddin dan Wahyudi belajar (*to learn*) memiliki arti : 1) *to gain knowledge, comprehension, or mastery of thought experience or study*; 2) *to fix in the mind or memory; memorize*; 3) *to acquire through experience*; 4) *to become in form of to find out*.<sup>16</sup>

Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan.

---

<sup>16</sup> Baharuddin dan Wahyudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2008), hal. 13

Dengan demikian belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.

Konstruktivisme memahami hakikat belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba member makna pada pengetahuan sesuai pengalamannya. Brunner mengemukakan bahwa ‘individu harus secara aktif “membangun” pengetahuan dan keterampilanya’ dan informasi yang ada diperoleh dalam proses membangun kerangka oleh pelajar dari lingkungan di luar dirinya.<sup>17</sup>

Belajar dan pembelajaran sebagai suatu proses mengandung *triangulasi* atau hubungan erat tiga komponen yaitu : (1) Tujuan pembelajaran, (2) Kegiatan pembelajaran, (3) Hasil belajar (evaluasi). *Triangulasi* tersebut dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut.

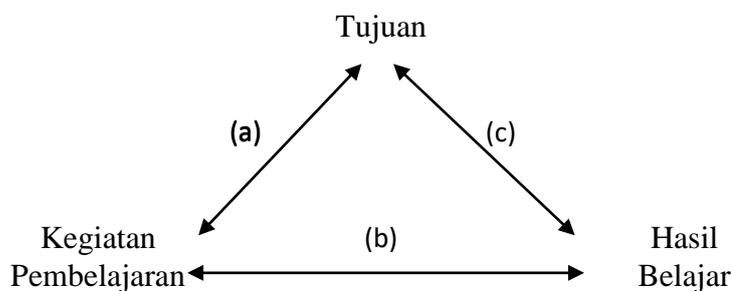


Diagram 2.1 *Triangulasi*<sup>18</sup>

Garis (a) menunjukkan hubungan antara tujuan pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun oleh guru dengan mengacu

<sup>17</sup> *Ibid.*, hal. 115

<sup>18</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 2

pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Sebaliknya dari tujuan dilanjutkan pemikirannya pada kegiatan pembelajaran.

Garis (b) menunjukkan hubungan antara kegiatan pembelajaran dengan hasil belajar. Merupakan kegiatan penilaian untuk mengetahui keefektifan kegiatan pembelajaran dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Garis (c) menunjukkan hubungan antara tujuan pembelajaran dengan hasil belajar, merupakan kegiatan penilaian yaitu suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran telah dapat dicapai atau dikuasai siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar yang diperlihatkan setelah siswa menempuh kegiatan pembelajaran.

“Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.<sup>19</sup> Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa akibat adanya kegiatan pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk mengukur sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran dapat dicapai atau dikuasai siswa setelah menempuh kegiatan pembelajaran. Peranan hasil belajar sangat penting karena dengan adanya hasil belajar dapat mengetahui tingkat ketercapaian pembelajaran yang telah dilakukan siswa.

Benjamin S. Bloom mengklasifikasi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu: ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, hal. 22

ranah psikomotor (*psychomotor domain*).<sup>20</sup> Sedangkan tingkatan-tingkatan dari ketiga ranah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni (a) pengetahuan atau ingatan (*Knowledge*), (b) pemahaman (*Comprehension*), (c) aplikasi (*Application*), (d) analisis (*Analysis*), (e) sintesis (*Syntesis*) dan (f) evaluasi (*Evaluation*). Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah sedangkan keempat aspek berikutnya disebut aspek tingkat tinggi.
2. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap terdiri dari lima aspek, yakni (a) penerimaan (*Receiving*), (b) jawaban atau reaksi (*Responding*), (c) penilaian (*Valuing*), (d) organisasi (*Organization*) dan (e) Karakteristik nilai (*Characterization*).
3. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotorik, yakni (a) gerakan reflek, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

## **C. Kajian tentang Pembelajaran IPS**

### **1. Definisi Mata Pelajaran 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

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, hal. 22

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.<sup>21</sup> 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.<sup>22</sup>

Pengertian IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.<sup>23</sup> 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.<sup>24</sup>

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

---

<sup>21</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS SD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), cet I, hal. 7

<sup>22</sup> Sapriya, et. all., *Pengembangan Pendidikan IPS SD*, (Bandung: UPI PRESS, 2007), cet.I, hal. 3

<sup>23</sup> Sardjyo, et. all., *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), cet. VI, hal. 126

<sup>24</sup> *Ibid.* hal. 3

tingkat perguruan tinggi.<sup>25</sup> 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:<sup>26</sup>

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

<b>Ilmu Sosial (<i>Social Sciences</i>)</b>	<b>Persamaan / Perbedaan</b>	<b>Studi Sosial / IPS</b>
Semua bidang ilmu yang berkenaan 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 lingkungannya 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

<sup>25</sup> Syafruddin Nurdin, *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Ciputat: Quantum Teaching, 2005), cet. I, hal. 21

<sup>26</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS SD.....*, hal. 5

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:

- 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 survive 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<sup>27</sup>.

## **2. Prinsip- prinsip pembelajaran IPS**

Berikut beberapa prinsip mengenai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan program pembelajaran mata pelajaran IPS harus didasarkan pada potensi, perkembangan dan kondisi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang berguna bagi dirinya.
- 2) 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.
- 3) 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.<sup>28</sup>

## **3. Tujuan pengajaran IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk ”mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai sosial budaya”.

---

<sup>27</sup> Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Multi Kresi Satudelapan, 2011), cet. II, hal. 4-5

<sup>28</sup> Wahidmurni, *Pengembangan Kurikulum IPS & Ekonomi*, (Malang: UIN - Maliki Press, 2010), hal. 101-102

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.<sup>29</sup>

Tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat di bagi menjadi 3 bagian, yaitu:

- 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

---

<sup>29</sup> Etin Solihatin, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), cet. IV, hal. 15

dirinya dalam kehidupan di dunia nyata. c). Keterampilan (*skill*), khususnya yang berkenaan dengan kemampuan dan keterampilan IPS.<sup>30</sup>

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

- 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 berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.<sup>31</sup>

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa tujuan dari IPS adalah mengembangkan siswa untuk menjadi warga negara 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.

---

<sup>30</sup> Sapriya, dkk, *Pengembangan Pendidikan.....*, hal. 8-9

<sup>31</sup> Wahidmurni, *Pengembangan Kurikulum IPS & Ekonomi di Sekolah/Madrasah*, (Malang: UIN - Maliki Press, 2010), cet. I, hal. 83

#### **4. Tinjauan tentang Materi Sejarah Perjuangan Pahlawan Mengusir Penjajah**

Materi sejarah perjuangan pahlawan mengusir penjajah merupakan materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V semester 2 SD/MI. Berdasarkan silabus, materi ini tercantum dalam Standar Kompetensi yang kedua, yaitu Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Pada Standar Kompetensi tersebut, terdapat empat Kompetensi Dasar yang meliputi, (1) Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada pada penjajah Belanda dan Jepang, (2) Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mem-persiapkan kemerdekaan Indonesia, (3) Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mem-proklamasikan kemerdekaan Indonesia, dan (4) Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

Pada penelitian ini, peneliti memilih Kompetensi Dasar pertama untuk diterapkan pada pembelajaran, yaitu mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada pada penjajah Belanda dan Jepang. Indikator yang akan diambil dalam penelitian ini, yaitu: (1) menceritakan sebab jatuhnya daerah-daerah nusantara ke dalam kekuasaan pemerintah Belanda, (2) menceritakan perjuangan para tokoh daerah dalam upaya mengusir penjajah Belanda, dan (3) menceritakan pendudukan Jepang di Indonesia. Adapun uraian materi yang sesuai dengan indikator pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

### **Perjuangan Melawan Penjajah**

Latar belakang datangnya penjajah ke Indonesia, yaitu untuk mencari kekayaan, kejayaan, dan menyebarkan agama Narsari atau yang lebih dikenal dengan sembyan 3G, yaitu *Gold* (kekayaan), *Glory* (Kejayaan), dan *Gospel* (menyebarkan agama Narsari).

Wilayah Indonesia merupakan salah satu tujuan penjajahan bangsa Eropa dengan keadaan alam dan kekayaan wilayah Indonesia akan rempah-rempah dan hasil bumi lainnya yang berkualitas dan harga yang rendah. Rempah – rempah yang ada di Indonesia digunakan sebagai bahan obat- obatan, penyedap makanan, dan pengawet makanan.

#### **a) Kedatangan bangsa Belanda Ke Indonesia**

Pada tanggal 22 Juni 1596 bangsa Belanda pertama kali mendarat di Banten yang dipimpin oleh Cornelius de Hotman. Tujuan dari kedatangan bangsa Belanda untuk berdagang dan mencari rempah-rempah.

Awal mula kedatangan Belanda menunjukkan sikap yang baik kepada masyarakat Banten. Namun akhirnya Belanda memperlihatkan sikap yang serakah dan bersikap kasar. Sehingga masyarakat Banten marah atas sikap Belanda dan mengusirnya.

Dua tahun setelah kedatangan pertama, bangsa Belanda datang lagi ke Indonesia. Kali ini mereka bersikap baik dan ramah. Belanda dapat diterima kembali di Indonesia. Banyak pedagang Belanda datang ke Indonesia. Hal ini mengakibatkan terjadinya persaingan

dagang dan pertikaian di antara mereka. Akibatnya, harga rempah-rempah tidak terkendali. Untuk menghindari pertikaian yang lebih parah pada tanggal 20 Maret 1602 dibentuk Perkumpulan Dagang Hindia Timur atau *Vereenigde Oost Indische Compagnie* (VOC).

Mula-mula kegiatan VOC hanya berdagang. Akan tetapi, lama-kelamaan VOC berusaha menguasai perdagangan (monopoli). Untuk mewujudkan maksud itu VOC membentuk tentara, mencetak mata uang sendiri, dan mengadakan perjanjian dengan raja-raja setempat. Di Maluku VOC melakukan Pelayaran Hongi (patroli laut) untuk mengawasi rakyat Maluku agar tidak menjual rempah-rempah mereka kepada pedagang lain. Untuk mempertahankan harga, VOC juga memerintahkan penebangan sebagian pohon rempah-rempah milik rakyat. VOC memberikan hukuman berat kepada rakyat yang melanggar aturan monopoli itu.

Pusat-pusat perdagangan yang dikuasai VOC adalah Ambon, Jayakarta, dan Banda. Pusat perdagangan Jayakarta direbut Belanda pada masa Gubernur Jenderal J.P. Coen. Ia mengganti nama Jayakarta menjadi Batavia. Coen kemudian membangun kota Batavia dengan gaya Belanda. Kantor VOC yang semula ada di Ambon dipindahkan ke Batavia.

VOC mampu berdiri dalam waktu yang sangat lama. Pada Tanggal 31 Desember 1799, VOC dibubarkan. VOC dibubarkan karena sebab-sebab berikut ini.

1. Pejabat-pejabat VOC melakukan korupsi dan hidup mewah.
2. VOC menanggung biaya perang yang sangat besar.
3. Kalah bersaing dengan pedagang Inggris dan Prancis.
4. Para pegawai VOC melakukan perdagangan gelap.

Pada tanggal 1 Januari 1800, kekuasaan VOC di Indonesia digantikan langsung oleh pemerintah Kerajaan Belanda. Semua hutang VOC ditanggung oleh Kerajaan Belanda. Sejak saat itu, Indonesia diperintah langsung

#### **b) Perlawanan menentang penjajahan Belanda**

Monopoli perdagangan, kerja paksa, penarikan pajak, sewa tanah, dan tanam paksa menimbulkan banyak kerugian dan membuat sengsara rakyat Indonesia. Rakyat Indonesia tidak tahan lagi. Rakyat Indonesia melakukan perlawanan memperjuangkan martabat dan kemerdekaannya. Dari seluruh penjuru tanah air timbul perlawanan terhadap penjajah Belanda.

##### **(1) Perlawanan terhadap VOC**

Pada saat VOC berkuasa di Indonesia terjadi beberapa kali perlawanan. Pada tahun 1628 dan 1629, Mataram melancarkan serangan besar-besaran terhadap VOC di Batavia. **Sultan Agung** mengirimkan ribuan prajurit untuk menggempur Batavia dari darat dan laut. Di Sulawesi Selatan VOC mendapat perlawanan dari rakyat Indonesia di bawah pimpinan Sultan Hassanuddin. Perlawanan terhadap VOC di Pasuruan Jawa Timur dipimpin oleh

Untung Suropati. Sementara Sultan Ageng Tirtayasa mengobarkan perlawanan di daerah Banten.

### **(2) Perlawanan Pattimura (1817)**

Belanda melakukan monopoli perdagangan dan memaksa rakyat Maluku menjual hasil rempah-rempah hanya kepada Belanda, menentukan harga rempah-rempah secara semena-mena, melakukan pelayaran hongi, dan menebangi tanaman rempah-rempah milik rakyat. Rakyat Maluku berontak atas perlakuan Belanda. Dipimpin oleh Thomas Matulessi yang nantinya terkenal dengan nama Kapten Pattimura, rakyat Maluku melakukan perlawanan pada tahun 1817.

### **(3) Perang Padri (1821-1837)**

Perang Padri bermula dari pertentangan antara kaum adat dan kaum agama (kaum Padri). Kaum Padri ingin memurnikan pelaksanaan agama Islam. Gerakan Padri itu ditentang oleh kaum adat. Terjadilah bentrokan-bentrokan antara keduanya. Karena terdesak, kaum adat minta bantuan kepada Belanda. Belanda bersedia membantu kaum adat dengan imbalan sebagian wilayah Minangkabau. Pasukan Padri dipimpin oleh Datuk Bandaro. Setelah beliau wafat diganti oleh Tuanku Imam Bonjol. Pasukan Padri dengan taktik perang gerilya, berhasil mengacaukan pasukan Belanda. Karena kewalahan, Belanda mengajak berunding. Pada tahun 1825 terjadi gencatan senjata. Belanda

mengakui beberapa wilayah sebagai daerah kaum Padri. Perang Padri meletus lagi setelah Perang Diponegoro berakhir. Tahun 1833 terjadi pertempuran hebat di daerah Agam. Tahun 1834 Belanda mengepung pasukan Bonjol. Namun pasukan Padri dapat bertahan sampai dengan tahun 1837. Pada tanggal 25 Oktober 1837, benteng Imam Bonjol dapat diterobos. Beliau tertangkap dan ditawan.

#### **(4) Perang Diponegoro (1825-1830)**

Perang Diponegoro berawal dari kekecewaan Pangeran Diponegoro atas campur tangan Belanda terhadap istana dan tanah tumpah darahnya.

Dipimpin Pangeran Diponegoro, rakyat Tegalrejo menyatakan perang melawan Belanda tanggal 20 Juli 1825. Diponegoro dibantu oleh Pangeran Mangkubumi sebagai penasehat, Pangeran Ngabehi Jayakusuma sebagai panglima, dan Sentot Ali Basyah Prawiradirja sebagai panglima perang. Karena terdesak, akhirnya Belanda mengajak berunding. Dalam perundingan yang diadakan tanggal 28 Maret 1830 di Magelang, Pangeran Diponegoro ditangkap Belanda. Beliau diasingkan dan meninggal di Makassar.

#### **(5) Perang Banjarmasin (1859-1863)**

Penyebab perang Banjarmasin adalah Belanda melakukan monopoli perdagangan dan mencampuri urusan kerajaan. Perang

Banjarmasin dipimpin oleh Pangeran Antasari. Beliau didukung oleh Pangeran Hidayatullah. Pada tahun 1862 Hidayatullah ditahan Belanda dan dibuang ke Cianjur. Pangeran Antasari diangkat rakyat menjadi Sultan. Setelah itu perang meletus kembali. Dalam perang itu Pangeran Antasari luka-luka dan wafat.

#### **(6) Perang Aceh (1873-1906)**

Belanda ingin menguasai Aceh. Sejak tahun 1873 Belanda menyerang Aceh. Rakyat Aceh mengadakan perlawanan di bawah pemimpin-pemimpin Aceh antara lain Panglima Polim, Teuku Cik Ditiro, Teuku Ibrahim, Teuku Umar, dan Cut Nyak Dien. Dengan pasukan marchose Belanda berhasil mematahkan serangan gerilya rakyat Aceh. Tahun 1899, Teuku Umar gugur dalam pertempuran di Meulaboh. Pasukan Cut Nyak Dien yang menyingkir ke hutan dan mengadakan perlawanan juga dapat dilumpuhkan.

#### **c) Perjuangan Melawan Penjajahan Jepang**

Bangsa Jepang pernah menguasai Indonesia selama 3,5 tahun. Namun, pendudukan dalam waktu yang singkat ini menyebabkan penderitaan yang luar biasa. Pada bagian ini kita akan membahas kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia, penderitaan rakyat pada masa pendudukan Jepang, dan perlawanan menentang penjajahan Jepang.

### **Kedatangan Jepang Ke Indonesia**

Pada tanggal 8 Desember 1941 pasukan Jepang menyerang pangkalan Angkatan Laut Amerika di Pearl Harbour (Hawaii). Terjadilah Perang Pasifik atau Perang Asia Timur Raya. Dalam waktu singkat, pasukan Jepang menyerbu dan menduduki Filipina, Myanmar, Malaya, Singapura, dan Indonesia. Pada tanggal 1 Januari 1942, Jepang mendarat untuk pertama kalinya di Taraka, Kalimantan Timur. Ketika masuk wilayah Indonesia, pertama-tama Jepang menduduki daerah penghasil minyak seperti Tarakan, Balikpapan, dan Palembang. Kemudian perhatian Jepang diarahkan untuk menguasai Pulau Jawa. Tanggal 1 Maret 1942 pasukan Jepang berhasil mendarat di tiga tempat secara serempak di Pulau Jawa, yaitu di Teluk Banten, Eretan Wetan (Pantura), dan Pasuruan (Jawa Timur). Tanggal 5 Maret 1942 pasukan Jepang sudah berhasil menguasai Batavia. Pada tanggal 8 Maret 1942 Belanda menyerah tanpa syarat kepada Jepang di Kalijati, Subang. Sejak saat itu, Jepang berkuasa di Indonesia.

Ada beberapa alasan Jepang menduduki Indonesia, antara lain sebagai berikut:

- a. Indonesia kaya akan bahan-bahan mentah, seperti minyak bumi dan batu bara.
- b. Wilayah Indonesia menghasilkan banyak produksi pertanian yang dibutuhkan tentara Jepang dalam peperangan.

- c. Indonesia memiliki tenaga manusia dalam jumlah besar yang diperlukan untuk membantu perang Jepang.

Setelah menduduki Indonesia, Jepang berusaha menarik simpati rakyat Indonesia. Ada tiga hal yang dilakukan Jepang, yaitu:

- b. Mengizinkan mengibarkan bendera Merah Putih;
- c. Mengizinkan rakyat Indonesia menyanyikan lagu Indonesia Raya;
- d. Larangan menggunakan bahasa Belanda dalam pergaulan sehari-hari. Bahasa pergaulan sehari-hari diganti dengan bahasa Indonesia.

Untuk memikat hati rakyat, Jepang membuat propaganda tiga A.

Propaganda yang dilancarkan Jepang itu berisi:

- a. Jepang pemimpin Asia
- b. Jepang pelindung Asia,
- c. Jepang cahaya Asia.

#### **D. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Sejarah Perjuangan Mengusir pada Masa Penjajah Di Indonesia**

Dalam proses pembelajaran penerapan Model kooperatif tipe *make a match* cocok untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi Sejarah perjuangan mengusir pada masa penjajah di Indonesia. Karena dalam *make a match* terdapat model yang sangat jelas memanfaatkan kata-kata, kalimat-kalimat, peristiwa penting pada masa lalu mengenai penjajahan di Indonesia. 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.

Mengenai tentang meningkatnya hasil belajar peserta didik, hasil belajar menurut Bloom, mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik:<sup>32</sup>

- 1) Kognitif adalah *knowledge* (pemahaman, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (penerapan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).
- 2) Afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), dan *characterization* (karakterisasi).
- 3) Psikomotorik mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kemanusiaan saja. Maka hasil belajar yang dikategorikan di atas tidak dilihat secara fragmatis atau terpisah melainkan komprehensif. Pada akhirnya pemahaman peserta didik akan materi yang

---

<sup>32</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 6

disampaikan oleh guru akan bisa terima. Sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat sesuai dengan tujuan akhir sebuah proses pembelajaran.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dipilih untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang sebelumnya cenderung menurun dan tidak sesuai dengan KKM. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Kerja kelompok akan melatih kebersamaan dan interaksi antarteman, mengingat anak-anak di kelas 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.

Dengan begitu rasa percaya diri dan tanggung jawab juga akan tertanam pada mereka untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Sehingga proses belajar mengajar akan lebih aktif dan menyenangkan, suasana kelas pun jadi tidak gaduh.

Berikut adalah langkah – langkah pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi sejarah perlawanan terhadap penjajah di Indonesia melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, yaitu:

1. Peserta didik yang ada di kelas dibagi tiga kelompok.
2. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
3. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi kelompok yang ada dengan bagian yang sama.

4. Dalam potogon-potongan kerta tersebut terdapat pokok bahasan dan materi yang telah diberikan sebelumnya.
5. Pada potongan kertas akan diberikan pada salah satu peserta didik.
6. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur dengan materi yang berbeda.
7. Beri setiap peserta didik satu kertas yang didalamnya ada materi yang telah dikocok tadi. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan.
8. Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka yang sesuai dengan pokok bahasan yang telah dibagi diawal tadi. 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.
9. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan materi yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain.
10. Bacakan hasilnya di depan kelas secara bergantian tiap kelompok.

#### **E. Kajian Penelitian Terdahulu**

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yang mana dipaparkan sebagaimana berikut ini:

1. Pada Skripsi Devi Lutviana yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung 2013/2014". Adapun hasil dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah: Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa nilai rata-rata persentase ketuntasan belajar peserta didik pada tes awal (*pre-test*) sebesar 29,62%. Pada siklus I terjadi peningkatan yang lumayan baik dari tes awal adalah 65,51%. Sedangkan persentase ketuntasan belajar pada siklus II adalah 100%, yang berarti bahwa persentase ketuntasan belajar siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditentukan, yaitu 75%. Sehingga tidak perlu diadakan siklus selanjutnya. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS.<sup>33</sup>

2. Pada skripsi Nina Sulthonurrohmah yang berjudul "Penggunaan Metode *make 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. Adapun hasil dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah: Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada tes awal (*pre-tes*) nilai rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar yang diperoleh peserta didik adalah 48,70%. Pada siklus I terjadi peningkatan yang lumayan baik dari

---

<sup>33</sup>Devi Lutviana, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung 2013/2014*. (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

tes awal yaitu 60,03%. Sedangkan persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II adalah 91,61%. 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.<sup>34</sup>

3. Pada skripsi Diah Nurmalasari yang berjudul "Penerapan model *make 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. Adapun hasil dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah: Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada tes awal (*Pre-Test*) nilai rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar yang diperoleh peserta didik adalah 48,26%. Pada siklus I terjadi peningkatan yang lumayan baik dari tes awal yaitu 52,17%. Sedangkan persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II adalah 65,21%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas III MI Negeri

---

<sup>34</sup> 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)

Pucung Kecamatan Ngantru Tulungagung pada semester genap tahun ajaran 2012/2013.<sup>35</sup>

4. Pada skripsi Ahmad Faozan 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”. Dalam skripsi tersebut telah disimpulkan bahwa pembelajaran Aqidah Akhlaq menggunakan metode *smart game* dan kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah. 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%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode metode *smart game* dan kooperatif tipe *make a match* kemampuan peserta didik dalam menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah meningkat.<sup>36</sup>

Di sini peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas V SDN 2 Podorejo Sumbergempol Tulungagung pada mata pelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran koopertif tipe *make a match*.

---

<sup>35</sup>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)

<sup>36</sup> 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)

Pelajaran IPS merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan bagi siswa, apalagi guru di SD di sini hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, model belajar *make a match* akan membuat siswa senang dan cepat menerima materi yang diajarkan dalam bentuk belajar kelompok. Model ini telah terbukti dapat kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. 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 Perbandingan Penelitian**

<b>Nama peneliti dan judul penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
1. Devi Lutviana : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung 2013/2014.	a. Sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> . b. Dan sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar. c. Mata pelajaran yang diteliti sama.	a. Subjek penelitian berbeda b. Materi yang diteliti berbeda
2. Nina sultonurrohmah : Penggunaan Metode <i>make a match</i> untuk meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Siswa Kelas III di MI	Metode yang digunakan yaitu metode <i>make a match</i> .	a. Subjek penelitian berbeda. b. Materi yang diteliti berbeda. c. Mata pelajaran yang diteliti berbeda

Nama peneliti dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
Darussalam 02 Aryojeding Rejotangan Tulungagung 2010/2011”.		d. Tujuan yang hendak dicapai berbeda.
3. Diah Nurmalasari : Penerapan model <i>make a match</i> untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas III MI Negeri Pucung Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung 2012/2013”	a. Sama-sama menggunakan model <i>make match</i> . Dan sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar. b. Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar	a. Materi yang diteliti berbeda. b. Subjek penelitian berbeda. c. Mata pelajaran yang diteliti berbeda.
4. Ahmad Faozan : Penggunaan metode <i>smart game</i> dan pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> 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 <i>smart game</i> dan pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i>	a. Materi yang diteliti berbeda. b. Subjek penelitian berbeda. c. Tujuan yang hendak dicapai berbeda. d. Mata pelajaran yang diteliti berbeda.

## F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian ini adalah “Jika model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* ini diterapkan untuk peserta didik kelas V SDN 2 Podorejo Sumbergempol Tulungagung pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Sejarah Perlawanan Melawan Penjajah di Indonesia, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat.”

## G. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan peserta didik dan guru melalui media dan materi pelajaran. Sehingga pada akhirnya dari serangkaian kegiatan tersebut memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan pada awal pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dianggap mata pelajaran yang membosankan. Mata pelajaran IPS yang ada di SD/MI hanya mengajarkan 3 (tiga) bidang studi, yaitu sejarah, geografi, dan ekonomi. Sejarah merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa atau kejadian masa lampau yang penting dan seluruhnya berhubungan dengan manusia, benda yang secara menyebabkan perubahan dalam kehidupan manusia.

Materi sejarah perjuangan para pahlawan mengusir penjajah di Indonesia dianggap para peserta didik kelas V SDN Podorejo merupakan materi yang sulit dan membosankan. Sehingga membuat peserta didik menjadi tidak ada ketertarikan untuk belajar mata pelajaran IPS secara maksimal. Sedangkan pada kenyataannya dalam pembelajarannya guru masih menggunakan metode tradisional. Sehingga sebagian besar peserta didik hasil belajar IPS di bawah KKM. Upaya yang dilakukan peneliti untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah suatu metode pembelajaran yang menerapkan prinsip kerjasama melalui permainan kartu dan 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. Sehingga dapat memupuk kerja sama peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat membantu para peserta didik memahami materi pada mata IPS melalui kerjasama antarpeserta didik dan permainan kartu. Sehingga pada akhirnya hasil belajarnya dapat meningkat. Berdasarkan uraian diatas, secara teoretis Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang berpotensi meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik. 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.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

