

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

1. Model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan yang digunakan oleh guru untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut pendapat Komalasari (2010: 57) bahwa “model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.”

Sejalan dengan pendapat di atas, Wahab (2007: 52) mengemukakan bahwa “model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.”

Sedangkan Soekamto dalam Trianto (2010: 22) mengemukakan bahwa “maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis 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.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran yang

tersusun secara sistematis yang berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai suatu tujuan. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Cooperative learning dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran Kooperatif. *Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* dan *learning* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2011: 204) yang menyatakan bahwa “*cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4- 5 orang.”

Sedangkan menurut Slavin dalam Isjoni (2007: 15) mengemukakan bahwa “*cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.” Sejalan dengan pendapat Slavin, Isjoni (2007: 44) menyimpulkan bahwa “*cooperative learning* merupakan strategi yang menempatkan siswa belajar dalam kelompok yang beranggotakan 4-6

siswa dengan tingkat kemampuan atau jenis kelamin atau latar belakang yang berbeda.”

Sedangkan menurut Solihatin dan Raharjo (2007: 4) bahwa “pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa *cooperative learning* adalah suatu proses pembelajaran secara kolaborative dalam sebuah kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih, masing-masing anggotanya memiliki kesempatan dan tanggung jawab yang sama untuk mencapai tujuan bersama. Di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap kelompok itu sendiri.

b. Tujuan *Cooperative Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai, sama halnya dengan *cooperative learning*.

Menurut pendapat Isjoni (2007: 6) bahwa “tujuan utama dalam penerapan model *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.”

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Trianto (2010: 60) bahwa “pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.” Sementara itu, Johnson & Johnson dalam Trianto (2010: 56) menyatakan bahwa “tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan *cooperative learning* adalah setiap peserta didik dapat mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain, sehingga terjadi kesamaan pemikiran dan pemahaman antara anggota satu dengan anggota yang lain di dalam satu kelompok. Selain itu *cooperative learning* menekankan untuk belajar saling menghargai pendapat antar anggota kelompok.

c. Prinsip Utama *Cooperative Learning*

Cooperative Learning memiliki prinsip utama yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya. Menurut Slavin dalam Trianto (2010: 61) menyatakan bahwa terdapat tiga hal prinsip utama dalam *cooperative learning*:

- 1) Penghargaan kelompok, yang akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan.
- 2) Tanggung jawab individual, bermakna bahwa suksesnya kelompok bergantung pada belajar individual semua anggota

kelompok. Tanggung jawab ini terfokus dalam usaha membantu yang lain dan memastikan setiap anggota kelompok telah siap menghadapi evaluasi tanpa bantuan yang lain.

- 3) Kesempatan yang sama untuk sukses, bermakna bahwa siswa telah membantu kelompok dengan cara meningkatkan belajar mereka sendiri. Hal ini memastikan bahwa siswa berkemampuan tinggi, sedang, rendah sama-sama rentang untuk melakukan yang terbaik dan bahwa kontribusi semua anggota kelompok sangat bernilai.

Berdasarkan pendapat Slavin di atas, dapat dianalisis bahwa *cooperative learning* harus berpatok pada tiga prinsip. Adanya penghargaan kelompok, tanggung jawab individual, dan kesempatan yang sama untuk sukses.

d. Langkah-langkah *Cooperative Learning*

Sebuah model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Menurut Ibrahim dalam Trianto (2010: 66-67) menyatakan bahwa terdapat enam langkah utama atau fase pokok dalam penerapan *cooperative learning*:

- 1) Fase 1, menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
- 2) Fase 2, menyajikan informasi.
Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
- 3) Fase 3, mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif.
Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
- 4) Fase 4, membimbing kelompok bekerja dan belajar.
Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas-tugas mereka.

- 5) Fase 5, evaluasi.
Guru mengevaluasi prestasi belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
- 6) Fase 6, memberikan penghargaan.
Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun prestasi belajar individu dan kelompok.

Berdasarkan pendapat Ibrahim di atas, dapat dianalisis bahwa pembelajaran dapat dikategorikan *cooperative learning* apabila terdapat enam langkah utama atau fase pokok seperti yang telah dipaparkan di atas. Penyampaian tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, dan memberikan penghargaan.

e. Jenis-jenis *Cooperative Learning*

Cooperative learning merupakan model pembelajaran yang memiliki banyak tipe atau jenis dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Menurut Lie (2002: 55-71) bahwa “jenis-jenis model *cooperative learning* adalah sebagai berikut: (1) *make a match*, (2) *think pair share*, (3) *numbered head together*, (4) *inside outside circle*, (5) *jigsaw*, dan (6) *paired storytelling*.”

Berdasarkan pendapat Lie di atas, penulis menganalisis bahwa model *cooperative learning* memiliki banyak jenis atau tipe untuk diterapkan dalam pembelajaran. Teknik pembelajaran *cooperative learning* di atas bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

3. Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

Cooperative Learning memiliki berbagai jenis atau tipe, salah satunya adalah tipe *make a match*. Menurut pendapat Lie (2002: 55) bahwa “teknik belajar mengajar mencari pasangan (*make a match*) dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.” Hal ini sejalan dengan pendapat Isjoni (2007: 77) menyatakan bahwa “*make a match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar konsep dalam suasana yang menyenangkan.”

Sedangkan menurut Komalasari (2010: 85) menyatakan bahwa “model *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan.” Sedangkan menurut Huda (2012: 135) bahwa “*make a match* adalah salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan. Permainan tersebut dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

Setiap model dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan ketika diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Lie (2002: 46) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kelompok berpasangan adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan:
 - a) Meningkatkan partisipasi siswa.
 - b) Cocok untuk tugas sederhana.
 - c) Lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok.
 - d) Interaksi lebih mudah.
 - e) Lebih mudah dan cepat membentuknya.
- 2) Kekurangan:
 - a) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.
 - b) Lebih sedikit ide yang muncul.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan Lie di atas, penulis menganalisis bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Guru harus berupaya memaksimalkan pembelajaran agar tidak terjadi kesenjangan di dalam kelas.

c. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya, agar mudah diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Komalasari (2010: 83-84) langkah-langkah penerapan model *cooperative learning tipe make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) Demikian seterusnya.
- 8) Kesimpulan/penutup.

Berdasarkan pendapat Komalasari di atas, penulis menganalisis bahwa model *cooperative learning tipe make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan, permainan ini dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Adapun langkah-langkah model *cooperative learning tipe make a match* harus dilaksanakan secara sistematis, pelaksanaannya diawali dengan tahap persiapan, pembagian kartu pertanyaan atau jawaban, mencari dan menemukan pasangan, pemberian penghargaan, dan menyimpulkan.

B. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian IPS

Mata pelajaran IPS merupakan bidang keilmuan yang mengkaji tentang kehidupan sosial masyarakat. Menurut pendapat Kosasih Djahiri dalam Sapriya (2006: 7) mengungkapkan bahwa “IPS merupakan ilmu yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat sekolah.” Sedangkan menurut Sumantri (2001: 89) mengemukakan bahwa “IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan. IPS merupakan satu kesatuan sub-disiplin ilmu yang tidak dapat berdiri sendiri.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri. IPS memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat sekolah.

2. Karakteristik Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS yang mengkaji tentang kehidupan sosial masyarakat memiliki karakteristik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Kosasih Djahiri dalam Sapriya (2006: 8) mengungkapkan bahwa karakteristik pembelajar IPS yaitu:

- a. Menautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya.
- b. Penelaahan pembelajaran IPS bersifat komprehensif.
- c. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri.
- d. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa depan.
- e. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil.
- f. IPS menghayati hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- g. Pembelajaran tidak mengutamakan pengetahuan semata.
- h. Berusaha untuk memuaskan siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya.
- i. Pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar), dan pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Bersarkan pendapat Kosasih Djahiri di atas, penulis menganalisis bahwa terdapat banyak karakteristik pembelajaran IPS, di antaranya adalah menautkan teori ilmu dan fakta atau sebaliknya, bersifat komprehensif, dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil, menghayati hubungan antar manusia, tidak mengutamakan pengetahuan semata, dan senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, sifat dasar dan pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan Pendidikan IPS adalah mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2010: 174) bahwa “tujuan

pendidikan IPS adalah mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat kemampuan dan lingkungannya serta sebagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.”

Sementara itu menurut pendapat Sapriya (2009: 12) bahwa “IPS di tingkat SD pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledges*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap, nilai dan analisis siswa terhadap masalah sosial sehingga siswa peka dan mampu mengatasi masalah sosial yang menimpa dirinya maupun masyarakat yang pada akhirnya akan menjadi seorang warga negara yang baik.

4. Ruang Lingkup IPS SD

Mempertimbangkan bahwa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar harus dibatasi sesuai dengan kemampuan siswa tiap jenjang. Ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi menjelaskan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTS. IPS mengkaji seperangkat

peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi yang diberikan secara terpadu.

Sementara itu menurut Bruner dalam Sapriya (2009: 38) bahwa “terdapat tiga prinsip pembelajaran IPS di SD yaitu (a) pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman serta konteks lingkungan sehingga dapat mendorong mereka untuk belajar, (b) pembelajaran harus terstruktur sehingga siswa belajar dari hal-hal mudah kepada hal yang sulit, (c) pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat melakukan eksplorasi sendiri dalam mengkonstruksi pengetahuannya.”

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menganalisis bahwa IPS SD merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Materi yang diberikan memuat geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi yang disajikan secara terpadu yang berkaitan dengan gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar siswa. Materi pelajaran diberikan secara terstruktur dari hal-hal mudah kepada hal yang sulit.

Ruang lingkup materi IPS yang dipelajari siswa SD tertuang dalam SK dan KD yang terdapat di dalam KTSP. Adapun standar isi dan kompetensi dasar IPS kelas VI SD yaitu seperti pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas VI SD

Standar Kompetensi (SK)	Kompetensi Dasar (KD)
Semester 1 1. Memahami perkembangan wilayah Indonesia kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara di Asia Tenggara serta benua-benua	1.1 Mendeskripsikan perkembangan sistem Administrasi wilayah Indonesia
	1.2 Membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga
	1.3 Mengidentifikasi benua-benua

Tabel 1 (lanjutan)

Standar Kompetensi (SK)	Kompetensi Dasar (KD)
Semester 2 2. Memahami gejala alam yang terjadi di Indonesia dan sekitarnya	2.1 Mendeskripsikan gejala (peristiwa) alam yang terjadi di Indonesia dan negara tetangga
	2.2 Mengenal cara-cara menghadapi bencana alam
3. Memahami peranan bangsa Indonesia di era global	3.1 Menjelaskan peranan Indonesia pada era globalisasi dan dampak positif serta negatifnya terhadap kehidupan bangsa Indonesia
	3.2 Mengenal manfaat ekspor dan impor di Indonesia sebagai kegiatan ekonomi antar bangsa

Standar kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SK 2 yaitu memahami gejala alam yang terjadi di Indonesia dan sekitarnya. Sedangkan kompetensi dasar yang digunakan adalah KD 2.1 yaitu mendeskripsikan gejala (peristiwa) alam yang terjadi di Indonesia dan negara-negara tetangga, sampai KD 2.2 Mengenal cara-cara menghadapi bencana alam.

C. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah kebutuhan bagi manusia, karena dengan belajar seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hal ini sejalan dengan pendapat Komalasari (2010: 2) “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.”

Perubahan seperti yang dikemukakan oleh Komalasari tidak terjadi dengan sendirinya melainkan melalui sebuah proses. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2013: 27) bahwa “belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.”

Sedangkan menurut Slameto (2010: 2) bahwa “belajar adalah proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.” Hal ini sejalan dengan pendapat Syah (2003: 63) menyatakan bahwa “belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan pada dirinya. Perubahan yang akan dicapai itu meliputi perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2. Pengertian Aktivitas Belajar

Belajar sangat memerlukan aktivitas, tanpa aktivitas belajar tidak akan mungkin berjalan dengan baik. Seperti yang dinyatakan oleh Sadirman (2011: 100) bahwa “belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkait.” Sedangkan menurut Hamalik (2013: 28) bahwa “aktivitas adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.”

Demikian pula menurut Kunandar (2010: 277) bahwa “aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat.” Selanjutnya Hanafiah (2010: 23) menambahkan bahwa “dalam proses pembelajaran harus dimunculkan aktivitas yang melibatkan seluruh aspek psikofisis sehingga akselerasi perubahan perilaku yang menjadi poin utama belajar dapat terjadi secara tepat dan benar, baik pada domain kognitif, afektif, dan psikomotor.”

Menurut Pendapat Dierich dalam Hamalik (2013:172-173) mengklasifikasikan aktivitas belajar atas delapan kelompok, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan Visual
Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain.
2. Kegiatan-kegiatan Lisan (oral)
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan Mendengarkan
Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan Menulis
Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan Menggambar
Menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan Metrik
Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan Mental
Merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan Emosional
Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa aktivitas adalah kegiatan yang terjadi baik fisik maupun nonfisik yang dilakukan oleh individu, sehingga terjadi perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut diperoleh dari interaksi dengan lingkungannya: 1) partisipasi, 2) minat, 3) perhatian, dan 4) presentasi. Aktivitas diklasifikasikan menjadi delapan kelompok yaitu: kegiatan-kegiatan visual, lisan (oral), mendengarkan, menulis, menggambar, metrik, mental dan emosional.

3. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah dilaksanakan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Tirtonegoro (2001: 43) bahwa “prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.” Sedangkan menurut pendapat Suryabrata (2006: 297) bahwa “prestasi belajar sebagai nilai yang merupakan bentuk perumusan akhir yang diberikan oleh guru terkait dengan kemajuan atau prestasi belajar siswa selama waktu tertentu.”

Kemudian Saifudin Anwar (2005: 8-9) mengemukakan bahwa “tes prestasi belajar bila dilihat dari tujuannya yaitu mengungkap keberhasilan seseorang dalam belajar. Testing pada hakikatnya menggali informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Tes prestasi belajar berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap performansi maksimal subyek dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan. Dalam kegiatan pendidikan formal, tes prestasi belajar dapat berbentuk ulangan harian, tes formatif, tes sumatif, bahkan ebtanas dan ujian-ujian masuk perguruan tinggi.”

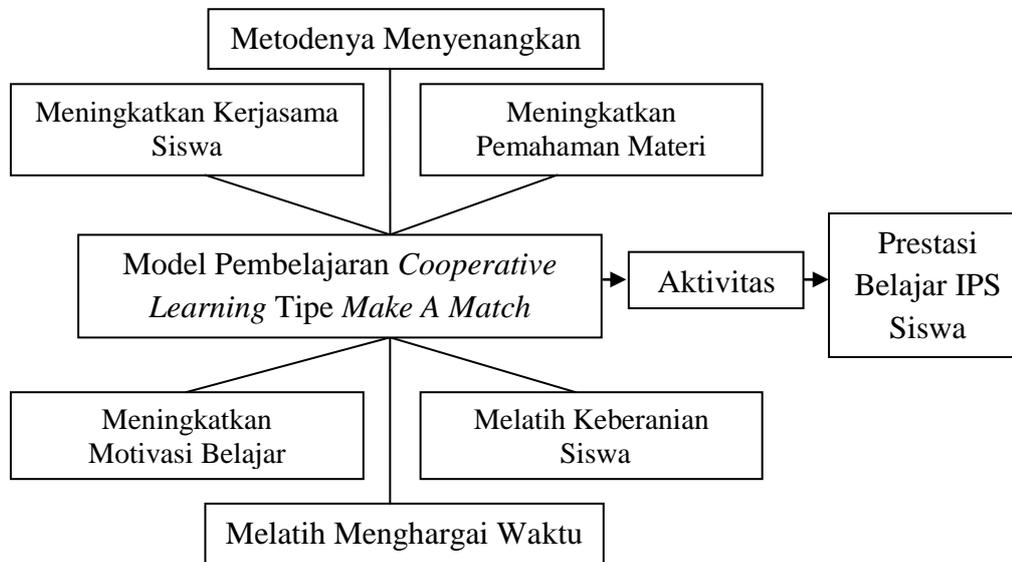
Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dalam penguasaan pengetahuan setelah dilaksanakan proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu, lazimnya ditunjukkan dengan tes angka nilai yang diberikan oleh guru. Tes prestasi belajar berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap performansi maksimal subyek dalam menguasai materi yang telah diajarkan.

D. Kerangka Pikir

Menurut Arikunto (2001: 99) bahwa “kerangka pikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argumen bagi rumusan hipotesis, akan menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hipotesis yang diajukan.” Sedangkan menurut Sugiyono (2011: 91) bahwa “kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.”

Dalam menunjang keberhasilan siswa dalam bidang akademik yaitu meningkatkan prestasi belajar peserta didik secara maksimal, maka dibutuhkan suatu model pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Model *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan suatu model pembelajaran yang memiliki beberapa kelebihan yaitu meningkatkan kerjasama, pemahaman materi, motivasi belajar, melatih

keberanian, dan sikap menghargai waktu pada diri siswa, sehingga akan berdampak pada peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Jika digambarkan dalam bagan maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

E. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 96) bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.”

Berdasarkan landasan teori yang telah dikemukakan di atas, maka penulis mengajukan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Hipotesis 1: Terdapat pengaruh yang positif terhadap aktivitas dan prestasi belajar siswa sesudah diterapkan model *cooperative learning tipe make a match* pada pelajaran IPS kelas VI SD Negeri 3 Rulung Helok di Kecamatan Natar.

Hipotesis 2: Terdapat peningkatan prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* pada pelajaran IPS kelas VI SD Negeri 3 Rulung Helok di Kecamatan Natar.