BAB II
KAJIAN TEORI

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Teori Belajar

Pada keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh murid sebagai anak didik. Menurut Gulo (2008: 8) menyatakan bahwa "Belajar adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah laku dalam berfikir, bersikap, dan berbuat".

Selanjutnya Ahmadi dan Supriyono (2003: 128) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan". Perubahan yang terjadi dalam diri individu banyak sekali baik sifat maupun jenisnya. Setiap perubahan dalam diri individu merupakan perubahan dalam arti belajar. Sedangkan menurut Sadiman (2008: 21) mengatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik".

Selaras dengan pendapat-pendapat di atas, Thursan dalam Sunartombs (2009: 3) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan lain-lain".

Hal ini berarti bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang. Pada proses pembelajaran, apabila seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas, maka orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain ia mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

Selanjutnya, Dalyono (2007: 49) menjelaskan bahwa:

> "Belajar adalah suatu usaha atau perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, dengan sistematis, mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik, mental serta dana, panca indra, otak dan anggota tubuh lainnya, demikian pula aspek-aspek kejiwaan seperti inteligensi, bakat, motivasi, minat dan sebaginya".

Setiap perilaku belajar selalu ditandai dengan ciri-ciri perubahan spesifik. Menurut Sagala (2003: 53), ciri-ciri tersebut adalah:

a. Belajar menyebabkan perubahan pada aspek-aspek kepribadian yang berfungsi terus menerus yang berpengaruh pada proses belajar selanjutnya.
b. Belajar hanya terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual.
c. Belajar merupakan kegiatan yang bertujuan, yaitu arah yang ingin dicapai melalui proses belajar.
d. Belajar menghasilkan perubahan yang menyeluruh, melibatkan keseluruhan tingkah laku.
e. Belajar adalah proses interaksi.
f. Belajar berlangsung dari yang paling sederhana sampai pada yang kompleks.

Teori-teori yang menjelaskan proses pembelajaran cukup beragam, beberapa teori pembelajaran tersebut diantaranya sebagai berikut:

2.1.1.1 Teori Belajar *Behaviorisme*

Teori *behaviorisme* merupakan salah satu aliran psikologi yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental. Teori *behaviorisme* tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar.

Behaviorisme menurut Herpratiwi (2009: 1) adalah filosofi dalam psikologi yang berdasar pada proposisi bahwa semua yang dilakukan organisme termasuk tindakan, pikiran, dan perasaan dapat harus dianggap sebagai perilaku. Aliran ini berpendapat bahwa perilaku demikian dapat digambarkan secara ilmiah tanpa melihat peristiwa psikologis internal dan konstrak hipotesis seperti pikiran. *Behaviorisme* beranggapan bahwa semua teori harus memiliki dasar yang bisa diamati tapi tidak ada perbedaan antara proses yang dapat diamati secara umum dengan proses yang diamati secara pribadi.

Teori belajar *behavioristik* adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori dan definisi *behaviorisme* sangat menarik. *Behaviorisme* adalah teori belajar dan percaya bahwa semua perilaku yang diperoleh sebagai hasil dari pengkondisian. Penyejuk terjadi setelah seseorang berinteraksi dengan lingkungannya. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktek pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran *behavioristik*. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku

yang tampak sebagai hasil belajar. Teori *behavioristik* dengan metode hubungan stimulus-responnya, mendudukkan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran *behavioristik* adalah faktor penguatan *(reinforcement).* Bila penguatan ditambahkan *(positive reinforcement)* maka respon akan semakin kuat. Begitu pula bila respon dikurangi/dihilangkan *(negative reinforcement)* maka respon juga semakin kuat. Teori *behaviorisme* sangat menekankan perilaku atau tingkah laku yang dapat diamati. Teori-teori dalam rumpun ini sangat bersifat molekular, karena memandang kehidupan individu terdiri atas unsur-unsur seperti halnya molekul-molekul.

Relevansi model *make a match* sebagai model pembelajaran dengan teori *behavioristik* adalah model *make a match* diharapkan mampu membentuk kebiasaan yang baik bagi peserta didik. Penggunaan model *make a match* diharapkan akan menyebabkan terjadinya perubahan pada pelajaran sosiologi sehingga menimbulkan hubungan perilaku reaktif berupa peningkatan minat yang berakibat pada peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang terjadi diluar ruangan kelas Dialog-dialog yang tergambar dalam pembelajaran sosiologi menguasai konsep-konsep mata pelajaran ekonomi bisa membiat peserta didik belajar tanpa kejenuhan.

2.1.1.2 Teori Belajar *Kognitivisme*

Teori yang dikemukakan oleh Gagne dalam Sanjaya (2010: 233-234) adalah teori pemrosesan informasi. Asumsi yang mendasari teori ini adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Gagne bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran.

Teori belajar *kognitivisme* lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati. Asumsi teori ini adalah pada diri seseorang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuannya sendiri. Pengalaman dan pengetahuan ini tertata dalam bentuk struktur kognitif. Tentunya proses belajar akan semakin berkembang baik, jika pengalaman dan pengetahuan yang baru tadi saling seiring dengan struktur kognitif yang dimiliki sebelumnya. *Kognitivisme* membagi tipe-tipe belajar siswa, sebagai berikut:

a) Siswa tipe pengalaman kongkrit lebih menyukai contoh khusus dimana mereka bisa terlibat dan mereka berhubungan dengan teman-temannya dan bukan dengan orang-orang dalam minoritas.
b) Siswa tipe observasi reflektif suka mengobservasi dengan teliti sebelum melakukan tindakan.

c) Siswa tipe konseptualisasi abstrak lebih suka bekerja dengan sesuatu dan simbol-simbol dari pada dengan manusia. Mereka lebih suka bekerja dengan teori dan melakukan analisis sistematis.
d) Siswa tipe ekperimentasi aktif lebih suka belajar dengan melakukan praktek proyek dan melalui kelompok diskusi (Herpratiwi, 2009: 22).

Sedangkan, teori kognitif sering mendapatkan kritik karena lebih dekat kepada psikologi dari pada teori belajar sehingga aplikasinya dalam pembelajaran tidak mudah. Menurut Gagne dalam Sanjaya (2010: 233-234) terdapat delapan tingkat dalam belajar sebagai berikut:

a) Signal learning.
b) Stimulus response learning.
c) Chainical.
d) Verbal association.
e) Multiple discrimination.
f) Concept learning.
g) Principle learning.
h) *Problem solving*.

Berdasarkan pada 8 tingkatan belajar tersebut, belajar dengan *stimulus response learning* sangat relevan dengan penggunaan media film. Impliksi teori perkembang kongnitif piaget dalam pembelajaran dengan media belajar film sebagai berikut:

a. Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa, oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.
b. Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.
c. Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
d. Berikan peluang agar anak belajar sesuai dengan tarap perkembangannya.
e. Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman temannya (Sanjaya, 2010: 28-248).

2.1.1.3 Teori Belajar *Kontruktivisme*

Lebih dua dasawarsa terakhir ini, dunia pendidikan mendapat sumbangan pemikiran dari teori *konstruktivisme* sehingga banyak negara mengadakan

perubahan-perubahan secara mendasar terhadap sistem dan praktik pendidikan mereka, termaksut kurikulum. Herpratiwi (2009: 71) mengatakan bahwa dalam teori *konstruktivisme* siswa harus menemukan sendiri dari mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai.

Prinsip-prinsip *kontruktivisme* adalah pengetahuan dibina secara aktif oleh siswa, siswa bukan menerima pasif pengetahuan, siswa pembina aktif struktur pengetahuan, siswa mencoba membuat pemahaman tentang pengalaman baru mereka dan fenomena dengan cara membentuk/membina makna tentang perkara tersebut. Prinsip *konstruktivisme* memandang bahwa pembelajaran dilihat sebagai pengubah ide, pembinaan dan penerimaan ide baru dan penstrukturan semula ide yang sudah tersedia. Pandangan *konstruktivisme* melihat bahwa siswa membina dan bukan menerima ide tersebut siswa menjalankan secara aktif makna dari pada setiap satu pengalaman yang dilalui.

2.1.1.4 Teori belajar *humanistik*

Teori belajar *humanistik* proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri, artinya bahwa tujuan belajar itu adalah memanusiakan manusia dimana belajar dianggap berhasil jika siswa atau pelajar memahami pelajaran yang dipelajari. Meskipun teori ini sangat menekankan pentingya isi dari proses belajar, dalam kenyataan teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa adanya, seperti apa yang bisa kita amati dalam dunia keseharian. Teori apapun dapat

dimanfaatkan asal tujuan untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya) dapat tercapai (Uno, 2006: 13).

Pada teori belajar *humanistik*, belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.

Tujuan utama para pendidik adalah membantu si siswa untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Teori Belajar *Humanistik* adalah suatu teori dalam pembelajaran yang mengedepankan bagaimana memanusiakan manusisa serta peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya.

Abraham Maslow dan Carl Rogers termasuk kedalam tokoh kunci *humanisme.* Tujuan utama dari *humanisme* dapat dijabarkan sebagai perkembangan dari aktualisasi diri manusia *automomous.* Teori *humanisme* menjelaskan bahwa belajar adalah proses yang berpusat pada pelajar dan dipersonalisasikan, dan peran pendidik adalah sebagai seorang fasilitator.

Afeksi dan kebutuhan kognitif adalah kuncinya, dan goalnya adalah untuk membangun manusia yang dapat mengaktualisasikan diri dalam lingkungan yang *cooperatitive* dan *suportive.* Dijelaskan juga bahwa pada hakekatnya setiap manusia adalah unik, memiliki potensi individual dan dorongan internal untuk

berkembang dan menentukan perilakunya. Maka setiap diri manusia adalah bebas dan memiliki kecenderungan untuk tumbuh dan berkembang mencapai aktualisasi diri.

2.1.2 Teori Pembelajaran

Pengertian pembelajaran menurut bahasa adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Nurochim (2013: 17) menjelaskan bahwa pembelajaran menurut istilah adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Lebih lanjut Gagne dan Briggs dalam Suprijono (2009: 11) mengartikan *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan Sagala (2003: 14-37) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila tidak belajar, maka responsnya menurun.

Belajar merupakan yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas. Timbulnya kapabilitas disebabkan oleh: (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Selanjutnya

Gagne dalam Suprijono (2009: 12) juga mengungkapkan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.

Menurut Piaget, memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka. Proses belajar sebenarnya terdiri atas tiga tahapan yaitu: (a) asimilasi merupakan proses pengintegrasian informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada; (b) akomodasi merupakan proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi baru; (c) equilibrasi merupakan penyesuaian yang berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

Menurut Ausubel, inti dari teori ini adalah belajar bermakna yaitu suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. sedangkan Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan sendirinya akan memberi hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang benar-benar bermakna. Pembelajaran Sosial Vygotsky, menekankan pada aspek sosial dari pembelajaran. Proses pembelajaran akan terjadi jika anak bekerja atau menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas tersebut masih berada dalam jangkauan.

Berdasarkan pengertian pembelajaran tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) merupakan upaya sadar dan disengaja; (2) pembelajaran harus membuat siswa belajar; (3) tujuan harus

ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan; (4) pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya.

2.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kegiatan belajar. Hasil belajar ini lazim juga diistilahkan dengan kecakapan actual. Sebagai perbuatan belajar subjek didik, hasil belajar ditandai dengan evaluasi belajar. Evaluasi belajar dalm konteks ini adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai keberhasilan belajar seseorang, setelah mengalami proses belajar selama satu periode tertentu. Evaluasi yang berarti pengungkapan dan pengukuran hasil belajar itu, pada dasarnya merupakan proses penyusunan deskripsi siswa, baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Menurut Syah (2007: 141-142), kebanyakan pelaksanaan evaluasi cenderung bersifat kuantatif, lantaran penggunaan simbol angka atau skor untuk menentukan kualitas keseluruhan kinerja akademik siswa dianggap sangat nisbi. Walaupun begitu, guru yang piawai dan profesional akan berusaha mencari kiat evaluasi yang lugas, tuntas, dan meliputi seluruh kemampuan ranah cipta, rasa, dan karsa siswa.

Hosim (2010: 82) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menereima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar,

selanjutnya dari informasi tersebut, guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Menurut Dimyati dan Mudjiono dalam Munawar (2009: 98) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil proses belajar atau proses pembelajaran yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu dari sisi siswa dan sisi guru. Hasil belajar ditinjau dari sisi siswa, merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat pra belajar, sedangkan hasil belajar ditinjau dari sisi guru, merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Menurut Munawar (2009: 102), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

a. Faktor Internal

1) Faktor Biologis (Jasmaniah)

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama adalah kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera, dan anggota tubuh. Kedua, kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menjaga kesehatan fisik antara lain, makan makanan yang sehat dan bergizi, banyak minum air putih, olahraga secara teratur, dan cukup tidur.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil.

Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut, pertama adalah intelegensi. Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Kedua, kemauan. Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Ketiga, bakat. Bakat bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga juga merupakan lingkungan pertama dan utama yang menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orangtua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.

2) Faktor Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu sekolah, dan tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

3) Faktor Lingkungan Masyarakat

Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan

belajar diantaranya adalah, lembaga-lembaga pendidikan nonformal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, dan pengajian remaja.

Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam pendidikan bahkan kualitas pendidikan dicerminkan antara lain oleh siswa pada mata pelajaran yang telah dipelajari di sekolah. Oleh karena itu, hasil belajar penekanannya pada hasil yang dicapai dari suatu kegiatan atau aktifitas. Hasil belajar adalah hasil pendidikan yang diperoleh siswa setelah melewati proses pendidikan dalam jangka waktu tertentu.

Berdasarkan pemaparan disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai siswa dalam melakukan kegiatan belajar untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru. Perubahan tingkah laku tersebut sebagai akibat dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta latihan-latihan yang dikembangkan melalui belajar.

2.3 Pendekatan Saintifik

2.3.1 Hakikat Pendekatan Saintifik

Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruck konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan Hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Pendekatan saintifik dimaksudkan

untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal darimana aja, kapan aja, tidak bergantung pada informasi searah guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diharapkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberitahu.

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses, seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Metode saintifik sangat relevan, dengan tiga teori belajar, yaitu teori Bruner, teori Piaget, dan teori Vygotsky. Teori belajar Bruner disebut juga teori belajar penemuan. Empat hal pokok berkaitan dengan teori belajar Bruner dalam Hosnan (2014: 35). *Pertama,* individu hanya belajar dan mengembangkan pikiranya apabila ia menggunakan pikirannya. *Kedua,* dengan melakukan proses-proses kognitif dalam proses penemuan, siswa akan memperoleh sensasi dan kepuasan intelektual yang merupakan suatu penghargaan intrinsik. *Ketiga,* satu-satunya cara agar seseorang dapat mempelajari teknik-teknik dalam melakukan penemuan adalah ia memiliki kesempatan untuk melakukan penemuan. *Keempat,* dengan melakukan penemuan maka akan memperkuatretensi ingatan. Empat hal diatas adalah bersesuaian dengan proses kognitif yang diperlukan dalam pembelajaran menggunakan metode saintifik.

Teori Piaget, menyatakan bahwa belajar berkaitan dengan pementukan dan perkembangan skema (jamak/skemata). Sedangkan Vygotsky, dalam teorinya menyatakan bahwa pembelajaran terjadi apabila peserta didik bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu masih berada

dalam jangkauan kemampuan atau tugas itu berada dalam *zone of proximal development* daerah terletak antara tingkat perkembangan anak saat ini yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu (Nur dan Wikandari dalam Hosnan (2014: 35).

Menurut Hosnan (2014: 36), pembelajaran dengan metode saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Berpusat pada siswa.
b. Melibatkan keterampilan proses sains dalam mengontruksi konsep, hukum atau prinsip.
c. Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan, berfikir tingkat tinggi siswa.
d. Dapat mengembangkan karakter siswa.

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik didasarkan pada keunggulan pendekatan tersebut. Beberapa tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah sebagai berikut:

a. Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa.
b. Untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematik.
c. Terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan.
d. Diperolehnya hasil belajar yang tinggi.
e. Untuk melatih siswa dalam mengomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah.
f. Untuk mengembangkan karakter siswa.

Selanjutnya Hosnan (2014: 37) mengemukakan ada beberapa prinsip pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Pembelajaran berpusat pada siswa.
b. Pembelajaran membentuk *students self concept*.
c. Pembelajaran terhindar dari verbalisme.
d. Pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasimilasi dan mengakomodasi konsep, hukum, dan prinsip.
e. Pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan berfikir siswa.
f. Pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motovasi mengajar guru.
g. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan dalam komunikasi.
h. Adanya proses vasilidasi terhadap konsep, hukum, dan prinsip yang di kontruksi siswa dalam struktur kognitifnya.

2.3.2 Langkah-Langkah Umum Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik.

Langkah-langkah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik), meliputi: menggali informasi melalui *observasing*/pengamatan, *questioning*/bertanya, *experimenting*/percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, *associating*/menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta dan serta membentuk jaringan/*networking*.

Pendekatan ilmiah/*scientific approach* mempunyai kriteria proses pembelajaran sebagai berikut.

a. Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.
b. Penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi edukatif guru-siswa terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berfikir logis.
c. Mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analistis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.

d. Mendorong dan menginspirasi siswa mampu berfikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran.
e. Mendorong dan menginspirasi siswa mampu memahami, menerapkan dan mengembangkan pola berfikir yang rasional dan objektif dalam merespons materi pembelajaran.
f. Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan.
g. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya. (Hosnan, 2014: 38)

Sedangkan proses pembelajaran menyentuh tiga ranah, yaitu *attitude*/sikap, *knowlwdge*/pengetahuan, dan *skill*/keterampilan (KSA = *Knowledge, Skill and Attitude*).

a. Ranah sikap menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik ‘‘tahu mengapa’’.
b. Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik ‘‘tahu bagaimana’’.
c. Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik ‘‘tahu apa’’.
d. Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup layak (*hard skill*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.
e. Hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Adapun bentuk kegiatan pembelajaran melalui pendekatan *scientific* dapat dilihat, seperti tabel berikut:

Tabel 2.1 Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Pendekatan *Scientific*

Kegiatan	**Aktivitas Belajar**
Mengamati (*observasing*)	Melihat, mengamati, membaca, mendengar, menyimak (tanpa dan dengan alat).
Menanya (*questioning*)	Mengajukan pertanyaan dari yang faktual sampai ke yang bersifat hipotesis; diawali dengan bimbingan guru sampai dengan mandiri (menjadi suatu kebiasaan).
Pengumpulan Data (*experimenting*)	Menentukan data yang diperlukan dari pertanyaan yang diajukan, menentukan sumber data (benda, dokumen, buku, experimen), mengumpulkan data.
Mengasosiasi (*associating*)	Menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, menentukan hubungan data/ kategori, menyimpulkan dari hasil analisis data; dimulai dari unstructured-uni structure-multistructure sructure.
Mengomunikasikan	Menyampaikan hasil konseptualisasi dalam bentuk lisan, tulisan, diagram, bagan, gambar atau media lainya.

Sumber: Hosnan, 2014: 39

Catatan : Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran adalah:

a. Menyediakan sumber belajar,

b. Mendorong siswa berinteraksi dengan sumber belajar (menugaskan),

c. Mengajukan pertanyaan agar siswa memikirkan hasil interaksinya,

d. Memantau persepsi dan proses berpikir siswa serta memberikan *scaffodling*,

e. Mendorong siswa berdialog/berbagi hasil pemikiranya,

f. Mengkonfirmasi pemahaman yang diperoleh, dan

g. Mendorong siswa untuk merefleksikan pengalaman belajarnya.

2.4 Penilaian Autentik dalam Kurikulum 2013

Penilaian dalam kurikulum 2013 mengacu pada permendikbud Nomor 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Standar Penilaian bertujuan untuk menjamin: (1) perencanaan penilaian peserta didik sesuai dengan kompetensi

yang akan dicapai dan berdasarkan prinsip-prinsip penilaian, (2) pelaksanaan penilaian peserta didik secara profesional, terbuka, edukatif, efektif, efisien, dan sesuai dengan konteks sosial budaya; dan (3) pelaporan hasil penilaian peserta didik secara objektif, akuntabel, dan informatif. Standar penilaian pendidikan ini disusun sebagai acuan penilaian bagi pendidik, satuan pendidikan, dan pemerintah pada satuan pendidikan untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik mencakup: penilaian autentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional, dan ujian sekolah/madrasah.

Salah satu penekanan dalam kurikulum 2013 adalah penilaian autentik (*authentic assessment*). Menurut Kunandar (2013: 35) “penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi (SK) atau Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Dalam kurikulum 2013 mempertegas adanya pergeseran dalam melakukan penilaian, yakni dari penilaiaan melalui tes (mengukur kompetensi pengetahuan berdasarkan hasil saja), menuju penilaian autentik (mengukur kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan berdasarkan proses dan hasil). Dalam penilaian autentik peserta didik diminta untuk menerapkan konsep atau teori pada dunia nyata. Autentik berarti keaadaan yang sebenarnya yaitu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh

peserta didik. Misalnya peserta didik diberi tugas proyek untuk melihat kompetensi peserta didik. Dalam penilaian autentik guru melakukan penilaian tidak hanya pada penilaian level KD, tetapi juga kompetensi inti atau SKL.

Ciri-ciri penilaian autentik menurut Kunandar (2013: 38) adalah sebagai berikut:

1. Harus mengukur semua aspek pembelajaran, yakni kinerja dan hasil atau produk. Artinya dalam melakukan penilaian terhadap peserta didik harus mengukur aspek kinerja (*performance*) dan produk atau hasil yang dikerjakan oleh peserta didik.
2. Dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.
3. Menggunakanberbagai cara dan sumber.
4. Tes hanya salah satu alat pengumpul data.
5. Tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik harus mencerminkan bagian-bagian kehidupan peserta didik yang nyata setiap hari, mereka harus dapat menceritakan pengalaman atau kegiatan yang mereka lakukan setiap hari.
6. Penialaian harus menekankan kedalaman pengetahuan dan keahlian peserta didik, bukan keluasannya (kuantitas).

Sedangkan karakteristiknya *authentic assessment* menurut Kunandar (2013: 39) adalah a) bisa digunakan untuk formatif atau sumatif. b) mengukur keterampilan dan performansi, bukan fakta. c) Berkesinambungan bukan terintegrasi. d) Dapat digunakan sebagai *feedback*.

Hal-hal yang bisa digunakan sebagai dasar menilai prestasi didik dalam penilaian autentik adalah Proyek atau Penugasan dan Laporannya, Hasil Tes Tertulis, Portofolio, Pekerjaan Rumah, Kuis, Karya Peserta Didik, Presentasi, Demonstrasi, Laporan, Jurnal, Karya Tulis, Kelompok Diskusi dan Wawancara.

Kurikulum 2013 pembelajaran mengacu pada *cooperative learning* dimana siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil yang saling membantu dalam belajar. Model *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative learning*. Hal ini seperti yang diutarakan dalam Hosnan (2014: 244) bahwa teknik

mencari pasangan termasuk ke dalam model pembelajaran *cooperative learning.* Manfaat dari *cooperative learning* antara lain dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan prestasi akademiknya, dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi, mengembangkan keterampilan sosial siswa, meningkatkan rasa percaya diri siswa, membantu meningkatkan hubungan positif antarsiswa.

2.4.1 Ruang Lingkup, Teknik dan Instrumen Penilaian Autentik

2.4.1.1 Ruang Lingkup Penilaian Autentik

Penilaian dalam kurikulum 2013 salah satunya adalah penilaian autentik (*authentic assessment*). Penilaian autentik merupakan kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil. Autentik itu sendiri berarti keadaan yang sebenarnya, kemampuan atau ketrampilan yang dimiliki peserta didik.

Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap peserta didik terhadap standar yang telah ditetapkan.

2.4.1.2 Teknik dan Instrumen Penilaian Autentik

Teknik dan instrumen yang digunakan untuk penilaian kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan adalah sebagai berikut:

1) Penilaian Kompetensi Sikap. Pendidik melakukan penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian teman sejawat (*peer evaluation*) oleh peserta didik dan jurnal. Instrumen yang digunakan untuk observasi,

penilaian diri, dan penilaian antarpeserta didik adalah daftar cek atau skala penilaian *(rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik.

2) Penilaian Kompetensi Pengetahuan. Pendidik menilai kompetensi pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Instrumen tes tulis berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen uraian dilengkapi pedoman penskoran. Instrumen tes lisan berupa daftar pertanyaan.

3) Penilaian Kompetensi Keterampilan. Pendidik menilai keterampilan melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemostrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek dan penilaian portopolio. Insrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*)

Kaitannya dengan model *Make A Match* bahwa penilaian autentik ini cocok untuk menilai hasil belajar dan keterampilan sosial siswa.

2.5 Keterampilan Sosial

2.5.1 Pengertian Keterampilan Sosial

Manusia sebagai makhluk sosial senantiasa membutuhkan manusia lain dalam memenuhi kehidupannya, sehingga dapat dikatakan bahwa manusia tidak bisa hidup tanpa manusia lain. Manusia hidup berkelompok yang pada akhirnya membentuk suatu masyarakat yang memiliki kebudayaan. Keterampilan berfikir, berdaya nalar, keterampilan hidup bersama, keterampilan bekerja dan keterampilan pengendalian diri merupakan keterampilan dasar untuk menjalani

kehidupan. Semua keterampilan tersebut dimiliki oleh setiap manusia hanya saja dalam pengembangannya masing-masing individu berbeda. Upaya untuk mengembangkan keterampilan tersebut secara optimal dan efektif dilakukan melalui proses pendidikan (Maryani, 2011: 17).

Cartledge dan Milburn dalam Maryani (2011: 17) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif. Keterampilan sosial merupakan kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki setiap orang termasuk didalamnya siswa, agar supaya dapat memelihara hubungan sosial secara positif dengan keluarga, teman sebaya, masyarakat dan pergaulan di lingkungan yang lebih luas.

Keterampilan sosial tercakup dengan kemampuan mengendalikan diri, adaptasi, toleransi, berkomunikasi berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Maryani (2011: 20-21), di Amerika keterampilan sosial dirumuskan oleh ASCD (*Association for Supervision Curriculum Development*) meliputi keterampilan hidup *(lifeskill)* yang berupa: (1) keterampilan berfikir dan bernalar, (2) keterampilan bekerja dengan orang lain, (3) keterampilan pengendalian diri dan (4) keterampilan dalam memanfaatkan peluang kerja. Keterampilan sosial dapat dicapai melalui:

a. Proses pembelajaran: dalam menyampaikan materi guru mempergunakan berbagai metode misalnya bertanya, diskusi, bermain peran, investivigasi, kerja kelompok, atau penugasan. Sumber pembelajaran menggunakan lingkungan sekitar.

b. Pelatihan: guru membiasakan siswa untuk selalu mematuhi aturan main yang telah ditentukan, misalnya memberi salam, berbiara dengan sopan, mengajak mengunjungi orang yang kena musibah dan sebagainya.

c. Penilaian berbasis portofolio atau kinerja. Penilaian tidak hanya diperoleh dari hasil tes, tetapi juga hasil dari perilaku dan budi pekerti siswa.

Pada pengembangan keterampilan sosial, terutama dalam diskusi kelompok hendaknya dipenuhi persyaratan: (1) suasana yang kondusif, (2) ciptakan rasa aman dan nyaman pada setiap orang, (3) kepemimpinan yang mendukung dan melakukan secara bergiliran, (4) perumusan tujuan dengan jelas apa yang mau didiskusikan, (5) memanfaatkan waktu dengan ketat namun fleksibel, (6) ada kesepahaman atau mufakat sebelumnya *(consensus)*, (7) ciptakan kesadaran kelompok, (8) lakukan evaluasi yang terus menerus *(continual evaluation).*

Maryani (2011: 4), indikator yang dipergunakan untuk mengukur keberhasilan program pembelajaran IPS yang bermuatan keterampilan sosial yaitu (1) mampu mengendalikan diri dalam bersikap, berucap dan berperilaku; (2) mematuhi aturan-aturan yang berlaku sesuai dengan tempat dimana berada; (3) menghargai keberagaman seperti pendapat, budaya, golongan dan suku; (4) mampu berkomunikasi dengan baik, efektif dan santun; (5) mampu berfikir secara logis, kritis, sistematis dan kreatif; (6) mampu menerapkan nilai-nilai kebersamaan dalam kehidupan kelompok, bermasyarakat dan berbangsa; (7) memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dalam pergaulan di masyarakat; (8) mampu bekerjasama dengan orang lain yang berbeda budaya dan latar belakang sosial ekonomi.

Kaitannya dengan penelitian ini indicator keberhasilan keterampilan sosial dibuat menjadi 6 indikator yaitu (1) mampu mengendalikan diri dalam bersikap, berucap dan berprilaku, (2) mematuhi aturan-aturan yang berlaku sesuai dengan tempat dimana berada, (3) memahami perbedaan pendapat, 4) mampu berkomunikasi dengan baik, efektif dan santun, (5) mampu menerapkan nilai-nilai kebersamaan dalam kelompok, (6) memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain.

2.5.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Hasil studi Davis dan Forsythe dalam Mu'tadin (2006: 87), terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi keterampilan sosial dalam kehidupan remaja, yaitu:

a. Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis *(broken home)* di mana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan ketrampilan sosialnya. Hal yang paling penting diperhatikan oleh orang tua adalah menciptakan suasana yang demokratis di dalam keluarga sehingga remaja dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua maupun saudara-saudaranya. Segala konflik yang timbul akan mudah diatasi dengan komunikasi timbal balik antara anak dan orang tua. Sebaliknya komunikasi yang kaku, dingin, terbatas, menekan, penuh otoritas, dan sebagainya, hanya akan dapat memunculkan berbagai konflik yang berkepanjangan sehingga suasana menjadi tegang, panas, emosional, sehingga dapat menyebabkan hubungan sosial antara

satu sama lain menjadi rusak.

b. Lingkungan

Sejak dini anak-anak harus sudah diperkenalkan dengan lingkungan. Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, pekarangan) dan lingkungan sosial (tetangga). Lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sekunder), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Pengenalan lingkungan sebaiknya dilakukan sejak dini agar anak sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari orang tua, saudara, atau kakek dan nenek saja.

c. Kepribadian

Secara umum penampilan sering diindentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang namun sebenarnya tidak, karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya (bukan aku yang sebenarnya). Hal ini amatlah penting bagi remaja untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung dikucilkan. Di sinilah pentingnya orang tua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan.

d. Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian Diri

Sejak awal anak harus diajarkan untuk lebih memahami dirinya sendiri (kelebihan dan kekurangannya) agar ia mampu mengendalikan dirinya sehingga dapat bereaksi secara wajar dan normatif. Jika anak dan remaja sudah dapat menyesuaikan diri dengan kelompok, maka tugas orang tua/pendidik adalah membekali diri anak dengan membiasakannya untuk menerima dirinya, menerima

orang lain, tahu dan mau mengakui kesalahannya, dsb. Sehingga, remaja tersebut tidak akan terkejut menerima kritik atau umpan balik dari orang lain/kelompok, mudah membaur dalam kelompok dan memiliki solidaritas yang tinggi sehingga mudah diterima oleh orang lain/kelompok.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor keluarga, lingkungan, serta kemamapuan dalam penyesuaian diri.

Beberapa keterampilan sosial yang diperoleh dari pendidikan IPS menurut Maryani (2011: 6) yaitu:

- ***Thinking skills***, seperti kecakapan konseptualisai dan interpretasi, analisis, dan generalisasi, menerapkan pengetahuan dan evaluasi pengetahuannya
- ***Social science inquiry skills***, yaitu kecakapan memformulasikan pertanyaan dan hipotesa, mengumpulkan data dan menggunakan data untuk pembuktian dan generalisasi.
- ***Academic or study skills***, termasuk kecakapan memperoleh informasi melalui membaca, mendengar, observasi, argumen, dan menulis laporan baik dalam bentuk buku, jurnal, maupun penggunaan media massa termasuk internet.
- ***Group skills***, yaitu termasuk kecakapan performance (tampilan) yang efektif, baik sebagai pemimpin (*leader*), maupun staff atau pelaksana. Dalam hal ini dapat dilihat dari effectivitas dalam berkomunikasi dalam kelompok, kepedulian membantu sesama, dan diterima di semua kalangan.

Tujuan akhir dari pendidikan IPS adalah membentuk manusia yang mau berkorban, memiliki kemampuan dan terlibat dalam kehidupan nyata di lingkungannya. Bahkan yang lebih baik lagi ketika sebagai warga sosial masyarakat dapat menjadi contoh, teladan, dan membantu sesama terutama terhadap yang membutuhkan.

Keterkaitan antara hasil belajar dengan keterampilan sosial dalam pembelajaran sosiologi dengan menggunakan model *Make A Match* dapat dilihat dari indikator-

indikator keterampilan sosial yaitu (1) mampu mengendalikan diri dalam bersikap, berucap dan berprilaku, (2) mematuhi aturan-aturan yang berlaku sesuai dengan tempat dimana berada, (3) memahami perbedaan pendapat, 4) mampu berkomunikasi dengan baik, efektif dan santun, (5) mampu menerapkan nilai-nilai kebersamaan dalam kelompok, (6) memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain, yang pada akhirnya dapat menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Penelitian ini melihat hasil belajar dan keterampilan sosial siswa, dalam taksonomi bloom Ranah kognitif mengurutkan keahlian berpikir sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir menggambarkan tahap berpikir yang harus dikuasai oleh siswa agar mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatan. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, yaitu: (1) *knowledge* (pengetahuan), (2) *comprehension* (pemahaman atau persepsi), (3) *application* (penerapan), (4) *analysis* (penguraian atau penjabaran), (5) *synthesis* (pemaduan), dan (6) *evaluation* (penilaian). Sedangkan dalam ranah Psikomotorik meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Ketrampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya. Perkembangan tersebut dapat diukur sudut kecepatan, ketepatan, jarak, cara/teknik pelaksanaan.

2.6 Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Amri dan Ahmad (2010: 90-92) menuliskan bahwa menurut Lie dalam bukunya ”*Cooperative Learning*”, bahwa model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning)* tidak sama dengan sekedar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-

asalan. Roger dan Johnson Roger dalam Amri dan Ahmadi (2010: 91) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok dianggap *cooperative learning*, untuk itu harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong yaitu:

1) Saling ketergantungan positif

   Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa dengan saling ketergantungan untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat dapat mencapai tujuan mereka.

2) Tanggung jawab perseorangan

   Jika tugas dan pola dibuat menurut prosedur model *cooperative learning*, setiap peserta didik akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan tugas yang terbaik. Pengajar yang efektif dalam model *cooperative learning* membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.

3) Tatap muka

   Pada model *cooperative learning* setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan.

4) Komunikasi antar anggota

Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi, karena keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok juga merupakan proses panjang. Proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaaan perkembangan mental dan emosional para peserta didik.

5) Evaluasi proses kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Selain lima unsur penting yang terdapat dalam model *cooperative learning*, model pembelajaran ini juga mengandung prinsip-prinsip yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya. Konsep utama dari model *cooperative learning*. Menurut Slavin dalam Trianto (2010: 61-62), adalah sebagai berikut:

Penghargaan kelompok, yang akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan.

a. Tanggung jawab individual, bermakna bahwa suksesnya kelompok tergantung pada belajar individual semua anggota kelompok. Tanggung jawab ini terfokus dalam usaha untuk membantu yang lain dan memastikan setiap anggota kelompok telah siap menghadapi evaluasi tanpa bantuan yang lain.
b. Kesempatan yang sama untuk sukses, bermakna bahwa peserta didik telah membantu kelompok dengan cara meningkatkan belajar mereka sendiri. Hal ini memastikan bahwa peserta didik berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah sama-sama tertantang untuk melakukan

yang terbaik dan bahwa kontribusi semua anggota kelompok sangat bernilai.

2.6.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Menurut Arends dalam Trianto (2010: 64) urutan langkah-langkah perilaku guru dalam model *cooperative learning* terdiri dari enam fase, yaitu:

a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik. (Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar).
b. Meyajikan informasi. (Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan demonstrasi atau lewat bahan bacaan).
c. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar. (Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien).
d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar. (Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas).
e. Evaluasi. (Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya).
f. Memberikan penghargaan. (Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu kelompok).

2.6.2 Tujuan Model Pembelajaran *Cooperative*

Amri dan Ahmad (2010: 93-94) menuliskan bahwa model pembelajaran *cooperative* dikembangkan untuk setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu:

a. Hasil belajar akademik
   Pada belajar *cooperative* meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas hasil belajar akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukan bahwa model struktur penghargaan *cooperative* telah dapat meningkatkan nilai dan hasil belajar akademik peserta didik pada pembelajaran akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan hasil belajar, pembelajaran *cooperative* dapat memberikan keuntungan baik pada peserta didik kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu
   Tujuan lain model pembelajaran *cooperative* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran *cooperative* memberi peluang bagi peserta didik dari latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan *cooperative* akan belajar saling menghargai terhadap perbedaan individu satu sama lain.
c. Pengembangan keterampilan sosial
   Tujuan penting ketiga pembelajaran *cooperative* adalah mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh peserta didik sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam pengembangan keterampilan sosial.

2.6.3 Lingkungan Belajar dan Sistem Pengelolaan Model Pembelajaran *Cooperative*

Menurut Ibrahim dkk (2010: 11) bahwa proses demokrasi dan peran aktif merupakan ciri khas dari lingkungan pembelajaran *cooperative*. Pada pembentukan kelompok, guru menerapkan struktur tingkat tinggi, dan guru juga mendefinisikan semua prosedur. Meskipun demikian, guru tidak ketat dan peserta didik memiliki ruang dan peluang untuk secara bebas mengendalikan aktivitas-aktivitas di dalam kelompoknya. Selain itu, pembelajaran *cooperative* menjadi sangat efektif jika materi tersedia lengkap di kelas, ruang guru, perpustakaan, ataupun di pusat media.

Selain itu, agar pembelajaran *cooperative* dapat berjalan sesuai dengan harapan, dan peserta didik dapat bekerja secara produktif dalam kelompok, maka peserta didik perlu diajarkan keterampilan-keterampilan *cooperative*. Keterampilan *cooperative* tersebut berfungsi untuk melancarkan peranan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok, sedangkan peranan tugas dapat dilakukan dengan membagi tugas antar anggota kelompok.

2.7 Model Pembelajaran Mencari Pasangan (*Make A Match)*

2.7.1 Pengertian Model Pembelajaran Mencari Pasangan (*Make A Match)*

Model pembelajaran mencari pasangan (*Make A Match)* termasuk ke dalam model *cooperative learning.* Pembelajaran *cooperative* merupakan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan guru (Suprijono, 2009: 54).

Pada teori Vygotsky, model pembelajaran *cooperative* menekankan belajar sebagai proses dialog interaktif dan pembelajaran berbasis sosial. Model ini menerapkan arti penting belajar kelompok. Chaplin dalam Suprijono (2009: 56) mendefinisikan kelompok sebagai "*a collection of individuals who have some characterictic in common or who are pursuing a common goal.two or more persons who interact in any way constitute a group. It is not necessary, however, for the members of a group to interact directly or in face to face manner".*

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikemukakan bahwa kelompok itu dapat terdiri dari dua orang saja, tetapi juga dapat terdiri dari banyak orang. Anggota kelompok juga tidak harus berinteraksi secara langsung yaitu *face to face.* Pembelajaran mencari pasangan *(Make A Match*) termasuk ke dalam model *cooperative learning.* Teknik belajar mengajar mencari pasangan *(Make A Match)* yang dikembangkan oleh Curran dalam Sugiyanto (2010: 49) salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

2.7.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Mencari Pasangan (*Make A Match)*

Guru menerapkan model pembelajaran mencari pasangan *(make a match)* untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas. Model ini merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan pada siswa. Penerapan model ini dimulai dari siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, dan siswa yang telah menemukan pasangannya atau dapat mencocokkan kartunya akan diberikan poin. Pembelajaran menggunakan kartu ini dapat melatih ketelitian, kecermatan dan ketepatan serta kecepatan siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya. Sebelum permainan ini dimulai guru menyampaikan tujuan pembelajaran, motivasi belajar, pokok bahasan, mengorganisasikan siswa, dan mengevaluasi hasil serta memberikan penghargaan.

Penggunaan model pembelajaran ini mengikuti langkah-langkah sebagai berikut (Lie, 2002: 55).

1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian)
2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu sebanyak siswa yang ada dalam kelas
3) Guru membagi kartu tersebut menjadi dua bagian yang sama
4) Pada sebagian kartu ditulis pertanyaan tentang materi yang akan diajarkan, setiap kartu berisi satu pertanyaan
5) Pada sebagian kartu yang lain, ditulis jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat
6) Guru mengocok semua kartu sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban
7) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
8) Siswa yang menemukan pasangan sebelum waktu yang ditentukan akan mendapat poin.
9) Proses terakhir model pembelajaran ini adalah dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

2.7.3 Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Mencari Pasangan (*Make A Match)*

Pembelajaran kooperatif mencari pasangan *(Make A Match)* memiliki keunggulan dan kelamahan diantaranya sebagai berikut:

2.7.3.1 Keunggulan *Make A Match*

a. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran
b. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis
c. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa
d. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
e. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa

2.7.3.2 Kelemahan *Make A Match*

a. Jika kelas termasuk kelas gemuk (lebih dari 30 siwa/kelas) berhati-hatilah. Karena jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. Tentu saja kondisi ini akan mengganggu ketenangan belajar kelas di kanan kirinya.
b. Harus diantisipasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan siswa sebelum dimulai
c. Pandai mengendalikan kelas itu dan memotivasi siswa pada langkah pembukaan
d. Guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu tersebut sebelum masuk ke kelas
e. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
f. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran. (Tarmizi, 2008: 90)

Pembelajaran kooperatif *Make A Match* diharapkan siswa mampu belajar dengan suasana yang menyenangkan dan rileks lebih mudah menguasai pemahaman konsep yang disampaikan guru, lebih aktif, teliti, tekun, giat, dan tanggungjawab serta berpikir cepat dan tepat. Hasil belajar tidak hanya tergantung pada kemampuan awal saja tetapi juga tergantung pada aktivitas mental dan proses belajar yang dialami siswa.

2.8 Pembelajaran Sosiologi

2.8.1 Pengertian Sosiologi

Sosiologi adalah pengetahuan atau ilmu tentang sifat masyarakat, perilaku masyarakat, dan perkembangan masyarakat. Sosiologi merupakan cabang Ilmu Sosial yang mempelajari masyarakat dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. Sebagai cabang Ilmu, Sosiologi dicetuskan pertama kali oleh ilmuwan Perancis, August Comte. Comte kemudian dikenal sebagai Bapak Sosiologi. Namun demikian, sejarah mencatat bahwa Émile Durkheim (Ilmuwan sosial Perancis) yang kemudian berhasil melembagakan Sosiologi sebagai disiplin akademis. Sosiologi sebagai sebuah ilmu merupakan pengetahuan kemasyarakatan yang tersusun dari hasil-hasil pemikiran ilmiah dan dapat di kontrol secara kritis oleh orang lain atau umum. (http://edu.anasir.com/).

Pengertian Sosiologi merupakan sebuah istilah yang berasal dari kata latin *socius* yang artinya teman, dan logos dari kata Yunani yang berarti cerita, diungkapkan pertama kalinya dalam buku yang berjudul "*Cours De Philosophie Positive*" karangan August Comte pada tahun 1798. Sosiologi muncul sejak ratusan, bahkan ribuan tahun yang lalu. Sosiologi sebagai ilmu yang mempelajari masyarakat baru lahir kemudian di Eropa. (wikipedia.org/wiki/Teori).

Potret Auguste Comte. Sejak awal masehi hingga abad 19, Eropa dapat dikatakan menjadi pusat tumbuhnya peradaban dunia, para ilmuwan ketika itu mulai menyadari perlunya secara khusus mempelajari kondisi dan perubahan sosial. Para ilmuwan itu kemudian berupaya membangun suatu teori sosial berdasarkan ciri-ciri hakiki masyarakat pada tiap tahap peradaban manusia. Comte dalam buku itu menyebutkan bahwa ada tiga tahap perkembangan

intelektual, yang masing-masing merupakan perkembangan dari tahap sebelumya. Tiga tahapan itu adalah: Tahap teologis adalah tingkat pemikiran manusia bahwa semua benda di dunia mempunyai jiwa dan itu disebabkan oleh suatu kekuatan yang berada di atas manusia. Tahap metafisis: pada tahap ini manusia menganggap bahwa didalam setiap gejala terdapat kekuatan-kekuatan atau inti tertentu yang pada akhirnya akan dapat diungkapkan. Oleh karena adanya kepercayaan bahwa setiap cita-cita terkait pada suatu realitas tertentu dan tidak ada usaha untuk menemukan hukum-hukum alam yang seragam.

Tahap positif adalah tahap dimana manusia mulai berpikir secara ilmiah. Comte kemudian membedakan antara Sosiologi statis dan sosiologi dinamis. Sosiologi statis memusatkan perhatian pada hukum-hukum statis yang menjadi dasar adanya masyarakat. Sosiologi dinamis memusatkan perhatian tentang perkembangan masyarakat dalam arti pembangunan. Rintisan Comte tersebut disambut hangat oleh masyarakat luas, tampak dari tampilnya sejumlah ilmuwan besar di bidang Sosiologi. Mereka antara lain Herbert Spencer, Karl Marx, Emile Durkheim, Ferdinand Tönnies, Georg Simmel, Max Weber, dan Pitirim Sorokin (semuanya berasal dari Eropa). Masing-masing berjasa besar menyumbangkan beragam pendekatan mempelajari masyarakat yang amat guna untuk perkembangan Sosiologi.

Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai definisi Sosiologi yaitu diakses dari http://edu.anashir.com/ tanggal 21 Juli 2014 sebagai berikut:

- **Pitirim A. Sorokin**: Sosiologi sebagai ilmu, mempelajari hubungan dan pengaruh timbal balik antara aneka macam gejala sosial (ekonomi, agama,

moral, hukum, keluarga, dsb). Hubungan dan pengaruh timbal balik antara gejala sosial dan gejala nonsosial (geografis, biologis, dsb) menjadi ciri-ciri umum semua jenis gejala-gejala sosial lain.

- **Roucekdan Warren**: Sosiologi mempelajari hubungan antarmanusia dalam kelompok-kelompok.
- **William F. Oghburn** dan **Mayer F. Nimkoff**: Sosiologi adalah penelitian ilmiah terhadap interaksi sosial dan hasilnya, yaitu organisasi sosial.
- **Max Weber**: Sosiologi adalah ilmu yang berupaya untuk memahami tindakan-tindakan sosial.
- **Selo Soemardjan** dan **Soelaeman Soemardi**: Sosiologi atau ilmu masyarakat ialah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial, termasuk perubahan sosial.

2.8.2 Fungsi dan Tujuan Mempelajari Sosiologi

Ada empat fungsi mempelajari Sosiologi, yaitu sebagai berikut.

a. Kita akan dapat melihat dengan lebih jelas siapa diri kita, baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota kelompok atau masyarakat.

b. Sosiologi membantu kita untuk mampu mengkaji tempat kita di masyarakat, serta dapat melihat budaya lain yang belum kita ketahui.

c. Kita akan semakin memahami pula norma, tradisi, keyakinan, dan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat lain, dan memahami perbedaan-perbedaan yang ada tanpa hal itu menjadi alasan untuk timbulnya konflik di antara anggota masyarakat yang berbeda.

d. Kita sebagai generasi penerus, mempelajari sosiologi membuat kita lebih tanggap, kritis, dan rasional menghadapi gejala-gejala sosial masyarakat yang makin kompleks dewasa ini, serta mampu mengambil sikap dan tindakan yang tepat dan akurat terhadap setiap situasi sosial yang kita hadapi sehari-hari. (http://edu.anasir.com/).

2.8.3 Hubungan Sosiologi dengan Ilmu Lain

Ilmu pengetahuan dibagi atas dua kelompok besar, yakni kelompok ilmu-ilmu alam (*natural sciences*) dan kelompok ilmu-ilmu sosial (*social sciences*). Ilmu-ilmu alam secara khusus mempelajari fenomena fisik, meliputi antara lain fisika, kimia, biologi, astronomi, dan geologi. Sedangkan ilmu-ilmu sosial mempelajari fenomena nonfisik, yakni segala sesuatu yang berhubungan dengan prilaku manusia.

Fenomena nonfisik itu sangat luas maka ruang lingkup ilmu-ilmu sosial pun sangat luas, meliputi sejarah (ilmu tentang semangat kebangsaan, persatuan dan kesatuan), geografi (ilmu tentang peran manusia dalam berbagai proses seperti pertumbuhan, penurunan, dan mobilitas penduduk), sosiologi (ilmu tentang prilaku kelompok), ekonomi (ilmu tentang produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa). (www.pendis.kemenag.go.id/.../06.B.SalinanLampiran Permendikbud.No.64)

Semua aspek ilmu-ilmu sosial di atas merupakan penunjang bagi ilmu sosiologi karena aspek-aspek tersebut mempunyai keterkaitan satu dengan yang lain, yaitu berkaitan dengan peran manusia dalam memahami dan menerapkan kemampuan mereka berinteraksi dengan makhluk sosial yang lain. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Supardan (2009; 112) bahwa sosiologi sebagai ilmu tentang masyarakat, khususnya tentang struktur sosial dan proses sosial, termasuk perubahan-perubahan sosial, dan pada prinsipnya merupakan keseluruhan jalinan antara unsur-unsur sosial yang pokok, yaitu kaidah-kaidah sosial (norma-norma sosial), lembaga-lembaga sosial kelompok serta lapisan sosial.

Muatan Sosiologi kelas X untuk kelompok peminatan ilmu-ilmu sosial pada tingkat SMA/MA kurikulum 2013 memiliki ruang lingkup yang meliputi individu, kelompok dan hubungan sosial, ragam kelompok sosial di dalam masyarakat, masalah sosial, konflik, kekerasan dan penyelesaiannya, serta kesetaraan dalam keberagaman, metode penelitian sosial. (www.pendis.kemenag.go.id/.../06.B. Salinan Lampiran PermendikbudNo.64).

2.9 Sosiologi dalam IPS di SMA/MA

Sosiologi merupakan pengetahuan atau ilmu tentang sifat masyarakat, perilaku masyarakat dan perkembangan masyarakat. Tujuan dari ilmu sosiologi untuk meningkatkan kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Adapun pokok bahasan dari ilmu sosiologi adalah kenyataan atau fakta sosial, tindakan sosial serta realitas sosial. Sosiologi juga mempelajari segala hal yang berhubungan dengan aspek sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan dan sebagainya. Sosiologi sebagai sebuah ilmu merupakan pengetahuan kemasyarakatan yang tersusun dari hasil-hasil pemikiran ilmiah. Sunarto (2004: 5) mengemukakan hakikat sosiologi sebagai ilmu pengetahuan bahwa sosiologi merupakan ilmu sosial, bukan ilmu pengetahuan alam atau ilmu pasti (eksakta) karena yang dipelajari adalah gejala-gejala kemasyarakatan. Sosiologi bertujuan menghasilkan pengertian dan pola-pola umum, serta mencari prinsip-prinsip dan hukum-hukum umum dari interaksi manusia, sifat, hakikat, bentuk, isi, dan struktur masyarakat manusia.

Menurut Supriatna (2009: 14) kajian IPS memusatkan pada aktivitas kehidupan manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik

manusia sebagai makhluk sosial. Disiplin-disiplin ilmu sosial yang dikembangkan dalam kurikulum pendidikan IPS di Indonesia bahwa tradisi perkembangan pendidikan IPS di Indonesia biasanya terdiri dari disiplin ilmu ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, politik, hukum dan pendidikan kewarganegaraan. Melalui pembelajaran IPS anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai. Selanjutnya Supriatna (2009: 16) pengembangan pendidikan IPS tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja. Keterampilan sosial menjadi salah satu faktor yang dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam pendidikan IPS. Keterampilan mencari, memilih, mengolah, dan menggunakan informasi untuk memberdayakan diri serta keterampilan bekerjasama dengan kelompok yang majemuk nampaknya merupakan aspek yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik yang kelak akan menjadi warganegara dan berpartisipasi aktif di era global. Pada era global akan ditandai dengan persaingan dan kerjasama di segala aspek kehidupan “mempersyaratkan” mereka memiliki keterampilan-keterampilan tertentu.

Berdasarkan paparan diatas, sosiologi mempelajari segala hal yang berhubungan dengan aspek sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan dan sebagainya. Sosiologi bertujuan menghasilkan pengertian dan pola-pola umum, serta mencari prinsip-prinsip dan hukum-hukum umum dari interaksi manusia, sifat, hakikat, bentuk, isi, dan struktur masyarakat manusia. Muatan Sosiologi kelas X untuk kelompok peminatan ilmu-ilmu sosial pada tingkat SMA/MA kurikulum 2013 memiliki ruang lingkup yang meliputi individu,

kelompok dan hubungan sosial, ragam kelompok sosial di dalam masyarakat, masalah sosial, konflik, kekerasan dan penyelesaiannya, serta kesetaraan dalam keberagaman, metode penelitian sosial. Keterkaitan sosiologi dengan pembelajaran IPS adalah IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS juga memusatkan pada aktivitas kehidupan manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial dan pada pengembangan pendidikan IPS, keterampilan sosial menjadi salah satu faktor yang dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa.

2.10 Penelitian yang Relevan

a. Penelitian yang yang telah dilakukan oleh Riyanto (2009) yang di muat dalam jurnal penelitian dengan judul Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran "*Make A Match*" Pada siswa kelas VIIC SMP Negeri 1 Ngawen Kabupaten Blora Tahun 2008/2009. Pada siklus 1 motivasi siswa dalam menerima pelajaran diklasifikasikan sebagai berikut: 34% siswa menunjukkan motivasi tinggi yang ditandai dengan ketepatan mencari pasangan, adanya kerjasama yang baik dalam mengerjakan tugas, keberanian dalam mempresentasikan hasil, berargumentasi maupun bertanya, sedangkan siswa yang mempunyai motivasi sedang sebanyak 42,7%, dan 23,3% motivasi siswa rendah. Pada siklus 2 siswa yang mempunyai motivasi tinggi sebanyak 40%, 44% motivasi siswa sedang, dan 16% motivasi siswa rendah. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dari 55 menjadi 77. Dari data di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan

motivasi dan hasil belajar siswa dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. (http://jurnal.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/22095663.pdf).

b. Penelitian yang dilakukan oleh oleh Rita Dwi Anggrain Universitas Negeri Malang tahun 2011. Penerapan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas III SDN Bareng 5 Kota Malang. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas III SDN Bareng 5 Kota Malang. Disarankan agar guru dapat menciptakan variasi dalam pembelajaran dan dapat menerapkan model pembelajaran *make a match* pada materi lain yang sesuai

c. Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Rukmana Universitas Negeri Malang tahun 2010 yang berjudul Penerapan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X program keahlian pemasaran pada mata pelajaran menemukan peluang baru dari pelanggan di SMK Islam Batu. Dari hasil analisis data dapat di simpulkan bahwa penerapan model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Program Keahlian Pemasaran di SMK Islam Batu

d. Penerapan model pembelajaran kooperatif M*ake A Match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Biologi siswa kelas X.2 SMA Negeri 10 Pekanbaru tahun ajaran 2012/2013 oleh Darmawati program Studi Pendidikan Biologi Jurusan PMIPA FKIP Universitas Riau Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas dan

hasil belajar Biologi siswa kelas X.2 SMAN 10 Pekanbaru tahun ajaran 2012/2013. 1. Rata-rata aktivitas siswa siklus I yaitu 81,91% (cukup), meningkat pada siklus II menjadi 88,12% (baik). 2. Rata-rata daya serap siswa siklus I yaitu 66,81% (kurang) dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 82,16% (cukup). 3. Ketuntasan belajar siswa secara individu pada siklus I yaitu 63,33% (tuntas) dan 36,67% (tidak tuntas), dan pada siklus II meningkat menjadi 100% (tuntas). 4. Penghargaan kelompok siklus I empat kelompok memperoleh penghargaan hebat dan satu kelompok memperoleh penghargaan super. Pada siklus II semua kelompok memperoleh penghargaan super. 5. Aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pada siklus I yaitu 92,85% (baik) pada siklus II meningkat menjadi 100% (amat baik).

2.11 Kerangka Pikir

2.11.1 Model Pembelajaran *Make A Match* Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Belajar secara mandiri mambuat komunikasi dan belajar menjadi kurang efektif dan tidak efesien. Dalam penerapan dengan model pembelajaran *Make A Match*, siswa dapat menyelesaikan masalah dengan pasangannya, siswa melakukan kegiatan mengerjakan soal, berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat dan juga keterampilan lain yang mendukung kegaiatan belajar, akan tetapi semuanya itu tidak akan pernah terlaksana manakala pada diri tiap siswa tidak memiliki ilmu walau sedikit mengenai masalah/materi yang dihadapi. Penerapan model pembelajaan *Make A Match* pada saat menjelaskan materi maka siswa akan memperoleh pengetahuan sebagai potensi dalam melakukan hal-hal pada proses model *Make A Match* berlangsung nantinya,

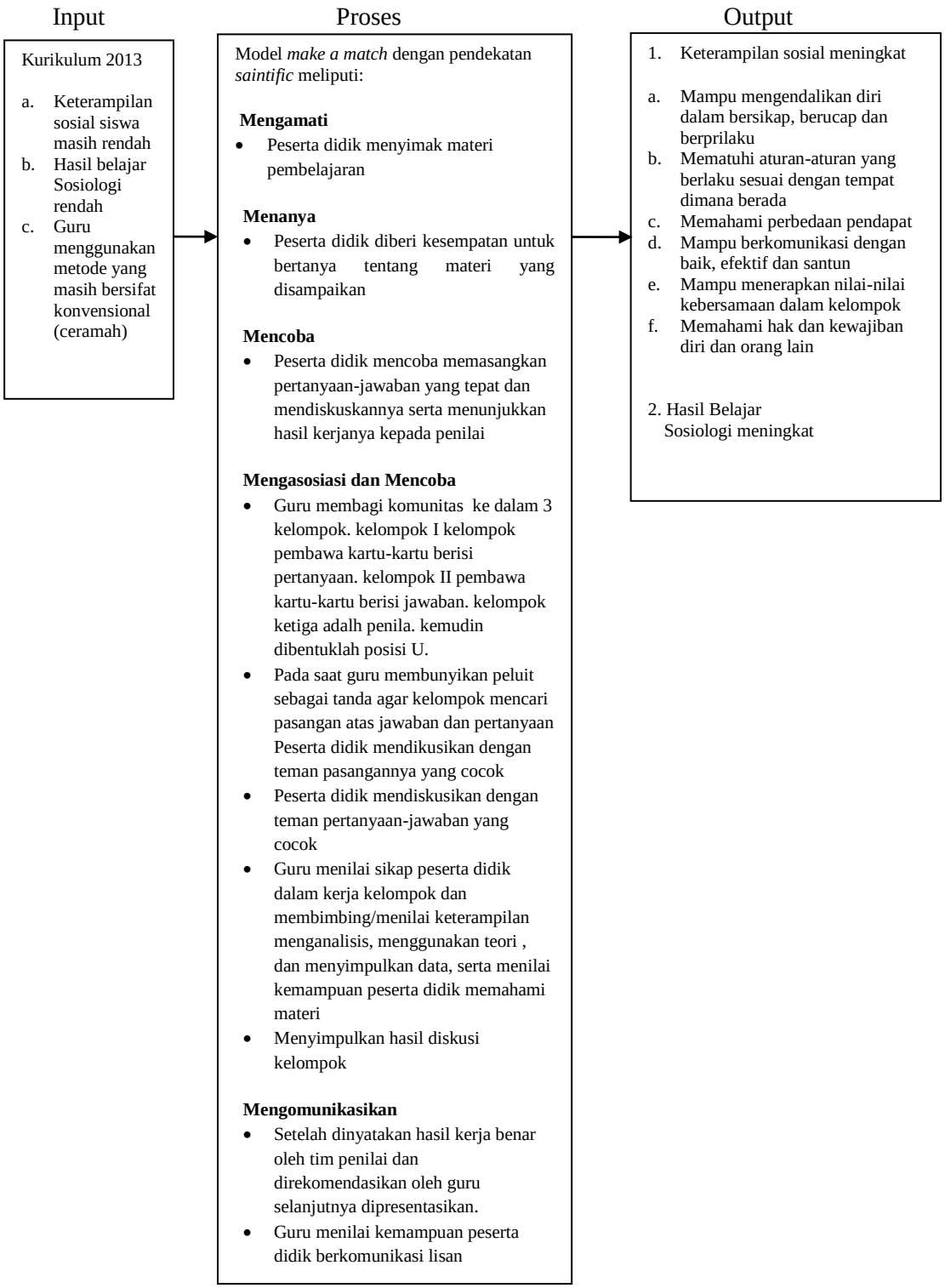
karena pada model *Make A Match* siswa dituntut untuk mandiri dan mencari pasangannya antara pembawa kartu soal dengan pembawa kartu jawaban yang selanjutnya dikonsultasikan pada kelompok penilai. Oleh karena itu, maka terjadi peningkatan keterampilan sosial siswa.

Pengelompokkan dalam model *Make a Match* terdiri dari siswa yang memiliki kelompok kunci jawaban, kelompok pembawa soal dan kelompok penilai yang disusun dalam bentuk U. Ketika guru membunyikan peluit dan diberi aba-aba maka mereka terlihat sibuk mencocokkan soal dan jawaban.

2.11.2 Model Pembelajaran *Make A Match* Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* membuat siswa menjadi lebih mengerti mengenai materi yang sedang dipelajari. Ilmu akan lebih mudah untuk dipahami jika siswa sendiri yang berdiskusi dan menemukan jawabannya. Maka diharapkan dengan menerapkan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari kerangka berpikir diatas, maka kerangka analitik yang dapat dibuat adalah



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

2.12 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teoritik tersebut diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan:

2.12.1 Penerapan pembelajaran dengan Model *Make A Match* pada pembelajaran sosiologi dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa di kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015.

2.12.2 Penerapan pembelajaran dengan Model *Make A Match* pada pembelajaran sosiologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015.