

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI
MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH*
PADA SISWA KELAS IV B SD NEGERI 10
METRO PUSAT**

(Skripsi)

Oleh

SAHDI SAPUTRA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH* PADA SISWA KELAS IV B SD NEGERI 10 METRO PUSAT

Oleh

SAHDI SAPUTRA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* di kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan nontes yang kemudian dianalisis menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada siklus I aktivitas belajar siswa dengan kategori keberhasilan “sedang”, pada siklus II aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dengan kategori “tinggi”. Sementara itu hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya. Pada siklus I hasil belajar siswa dengan kategori “tinggi”, pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan kategori “sangat tinggi”.

Kata kunci: aktivitas belajar, hasil belajar, *make a match*

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI
MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH*
PADA SISWA KELAS IV B SD NEGERRI 10
METRO PUSAT**

Oleh

SAHDI SAPUTRA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS IV B SD NEGERI 10 METRO PUSAT**

Nama Mahasiswa : **Sahdi Saputra**

No. Pokok Mahasiswa : 1313053151

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

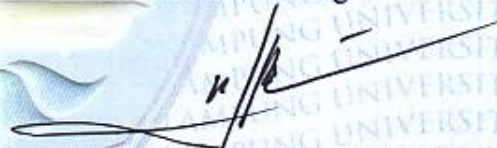
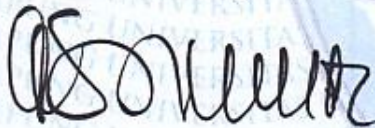
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dra. Asmaul Khair, M.Pd.
NIP 19520919 197803 2 002

Drs. Siswanto, M.Pd.
NIP 19540929 198403 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

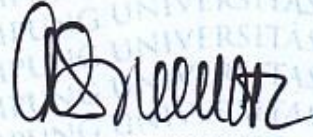


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

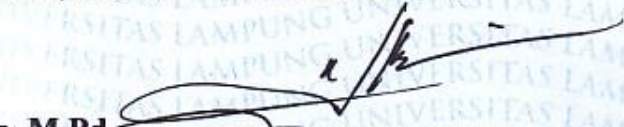
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

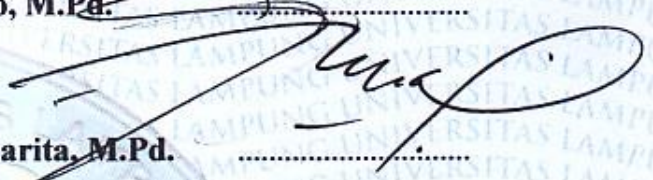
Ketua : Dra. Asmaul Khair, M.Pd.



Sekretaris : Drs. Siswanto, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Alben Ambarita, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 Juni 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sahdi Saputra
Nomor Pokok Mahasiswa : 1313053151
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Lampung

dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* pada Siswa Kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat" adalah benar-benar hasil karya saya sendiri kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 12 April 2017



Sahdi Saputra
NPM 1313053151

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Sahdi Saputra, dilahirkan di Kotabumi, 17 Juli 1994. Merupakan anak ke enam dari delapan bersaudara pasangan Bapak Junaidi dan Ibu Daisah.

Peneliti menempuh pendidikan pertama di SD Negeri 2 Kota Alam yang lulus pada tahun 2007. Dilanjutkan dengan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kotabumi yang lulus pada tahun 2010, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Kotabumi lulus pada tahun 2013.

Pada tahun 2013, peneliti tercatat sebagai mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri Universitas Lampung di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

MOTO

*“Yakin dan percayalah bahwa kamu bisa, maka insyallah kamu akan bisa melakukannya”
(Muhammad Al-Ghazali)*

*“Kami tidak memberatkan seseorang, kecuali menurut kemampuannya”
(Q.S. Al Mu'minun: 62)*

*“Hidup bergengsi adalah hidup dengan menghilangkan gengsi agar dapat sukses dikemudian hari”
(Lumassia, S.H)*

*“Saat orang lain berpikir tidak dapat melakukannya, maka disanalah peluang terbesarmu untuk dapat melakukannya”
(Muhammad Al-Ghazali)*

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT dan kerendahan hati, karya ini kupersembahkan untuk:

Ayah Junaidi dan Ibu Daisah tercinta yang telah mendidikku dan berjuang membesarkanku dengan penuh kasih sayang dan pengorbanan, selalu memberikan dorongan dan motivasi, serta selalu mendoakanku demi keberhasilanku. Karyaku ini kupersembahkan kepada ayah dan ibu sebagai bukti hasil kerja kerasku selama ini dan rasa baktiku. Walaupun apa yang kuberikan ini belum bisa membalas semua kebaikan selama ini, tetapi aku akan terus berjuang dan berusaha untuk selalu membahagiakan dan berbakti kepada ayah dan ibu.

Susi, Yunda, Uni, Tati, Ayuk, Rina dan Adek Emar yang telah ikut andil memberikan dukungan dan motivasi untuk lebih semangat melaksanakan tugas dan tanggung jawabku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Bapak dan Ibu dosen tercinta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepadaku.

Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah ada dalam susah maupun senang yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat bagiku.

Almamater tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Cooperrative Learning Tipe Make A Match* pada Siswa Kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penelitian serta penyusunan skripsi ini banyak sekali bantuan, bimbingan, motivasi doa serta saran-saran yang telah diberikan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan program studi PGSD.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih yang sangat bermanfaat untuk kemajuan program studi PGSD.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku ketua Program Studi S1 PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

yang telah memberikan kemudahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., selaku Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti.
5. Ibu Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan saran dan motivasi yang sangat bermanfaat.
6. Ibu Dra. Asmaul Khair, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan yang berarti dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Siswanto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, masukan dan bimbingan dalam skripsi ini.
8. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., selaku Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan masukan dan saran kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Tim Pengelola Beasiswa Bidikmisi yang telah memberikan bantuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
10. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Karyawan S1 PGSD Kampus B FKIP UNILA yang turut andil membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.
11. Ibu Sri Prihatin, S.Pd.SD., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 10 Metro Pusat yang telah mengizinkan penyelenggaraan penelitian dan membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.
12. Ibu Eka Sila, S.Pd.SD., selaku teman sejawat yang banyak membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian

13. Siswa-siswi kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
14. Teristimewa kedua orang tua, ayuk-ayukku dan adik-adikku yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
15. Seluruh rekan-rekan PGSD angkatan 2013, terimakasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
16. Sahabat seperjuangan dalam menulis skripsi: Ragil Alif Utama, Aditya Agung Permana, Nugroho Bachtiar, Okinando Sugara, Yitzhak Prasetia A, M. Khoirudin, Adi Rara Kuyana, Nur Widiyanto, Arif Tirtayadi, Fransiskus Alfendi, yang telah memberikan motivasi kepada peneliti.
17. Rekan-rekan Asrama Mitra Kampus B FKIP UNILA Agus Tri Wibowo, Ade Kurniawan, Irwan Setiawan, M. Isro'I Subariyanto, Wanda Zulkodar yang telah memberikan motivasi dan semangat untuk keberhasilan peneliti menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
18. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu per satu yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti berharap semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dan peningkatan dunia pendidikan khususnya ke SD-an.

Metro, 12 April 2017
Peneliti

Sahdi Saputra
NPM. 1313053151

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Belajar, Aktivitas dan Hasil Belajar.....	9
1. Pengertian Belajar.....	9
2. Pengertian Aktivitas Belajar	10
3. Pengertian Hasil Belajar	12
B. Model Pembelajaran	13
1. Pengertian Model Pembelajaran	13
2. Jenis-jenis Model Pembelajaran	14
C. Model <i>Cooperative Learning</i>	16
1. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i>	16
2. Karakteristik Model <i>Cooperative Learning</i>	18
3. Tujuan Model <i>Cooperative Learning</i>	19
4. Macam-macam Tipe Model <i>Cooperative Learning</i>	20
D. Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i>	21
1. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i>	21
2. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i>	23
3. Langkah-langkah Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i>	24
E. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	26
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.....	26
2. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	27
F. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD	28
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan (IPS) SD.....	28
2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD.....	30
G. Kinerja Guru	31

H. Penelitian yang Relevan.....	32
I. Kerangka Pikir	33
J. Hipotesis Tindakan	35
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. <i>Setting</i> Penelitian	38
1. Lokasi Penelitian.....	38
2. Subjek Penelitian	38
3. Waktu Penelitian.....	38
4. Sumber Data	38
C. Teknik Pengumpulan Data.....	39
1. Teknik Nontes	39
2. Teknik Tes	39
D. Alat Pengumpul Data	39
E. Teknik Analisis Data.....	41
1. Analisis Kualitatif	41
2. Analisis Kuantitatif	43
F. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	45
G. Urutan Penelitian Tindakan Kelas	46
H. Indikator Keberhasilan.....	54
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Prosedur Penelitian	55
1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	55
2. Deskripsi Awal	56
3. Refleksi Awal	57
4. Persiapan Pembelajaran	57
B. Hasil Penelitian	58
1. Hasil Pembelajaran Siklus I.....	58
2. Hasil Pembelajaran Siklus II.....	72
C. Rekapitulasi	
1. Kinerja Guru Siklus I dan II	84
2. Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II.....	85
3. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	87
D. Pembahasan Hasil Penelitian	90
1. Kinerja Guru	90
2. Aktivitas Belajar Siswa.....	91
3. Hasil Belajar Siswa	91
V. KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Belajar dan Ketuntasan Belajar IPS Siswa Kelas IV MID Semester Ganjil	5
3.1 Kisi-kisi respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i>	40
3.2 Kisi-kisi instrument penilaian hasil belajar	41
3.3 Kategori hasil observasi kinerja guru	42
3.4 Kategori hasil observasi aktivitas belajar siswa	43
3.5 Kategori hasil belajar siswa	44
4.1 Jumlah siswa SD Negeri 10 Metro Pusat tahun pelajaran 2016/2017	55
4.2 Jumlah tenaga pendidik SD Negeri 10 Metro Pusat tahun pelajaran 2016/2017	56
4.3 Keadaan sarana prasarana SD Negeri 10 Metro Pusat tahun pelajaran 2016/2017	56
4.4 Kinerja Guru dalam Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	62
4.5 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	63
4.6 Kinerja Guru dalam Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	67
4.7 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	68
4.8 Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan 2	69
4.9 Kinerja Guru dalam Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	75

4.10	Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	76
4.11	Kinerja Guru dalam Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	80
4.12	Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	81
4.13	Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	82
4.14	Rekapitulasi Hasil Penilaian Kinerja Guru	84
4.15	Rekapitulasi Persentase Aktivitas Siswa.....	85
4.16	Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa	87
4.17	Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan kerangka pikir penelitian.....	34
3.1 Alur siklus penelitian tindakan kelas	37
4.1 Grafik Rekapitulasi Persentase Kinerja Guru	85
4.2 Grafik Rekapitulasi Persentase Aktivitas Siswa	86
4.3 Grafik Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa.....	88
4.4 Grafik Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan Penelitian Fakultas	99
2. Surat Penelitian Pendahuluan.....	100
3. Surat Izin penelitian	101
4. Surat Pernyataan Teman Sejawat.....	102
5. Surat Balasan Izin penelitian	103
6. Surat Keterangan Tempat Penelitian	104
7. Pemetaan/Analisis SK-KD Siklus I	105
8. Pemetaan/Analisis SK-KD Siklus II.....	109
9. Silabus Pembelajaran Siklus I.....	113
10. Silabus Pembelajaran Siklus II	121
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	129
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	137
13. Lembar Soal Siklus I.....	145
14. Lembar Soal Siklus II	148
15. Kunci Jawaban Tes Formatif 1	151
16. Kunci Jawaban Tes Formatif 2	152
17. Data Point Kelompok dalam Permainan pasangan Siklus I Pertemuan 1	164
18. Data Point Kelompok dalam Permainan pasangan Siklus I Pertemuan 2	165
19. Data Point Kelompok dalam Permainan pasangan Siklus II Pertemuan 1	166
20. Data Point Kelompok dalam Permainan pasangan Siklus II Pertemuan 2	167

21. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan 1	168
22. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan 2	171
23. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan 1	174
24. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan 2	177
25. Lembar Observasi Kinerja Guru pada Siklus I Pertemuan 1	180
26. Lembar Observasi Kinerja Guru pada Siklus I Pertemuan 2	186
27. Lembar Observasi Kinerja Guru pada Siklus II Pertemuan 1	192
28. Lembar Observasi Kinerja Guru pada Siklus II Pertemuan 2	197
29. Data Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I	203
30. Data Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II	204
31. Dokumentasi Penelitian Siklus I	205
32. Dokumentasi Penelitian Siklus II	206

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa adanya pendidikan, manusia tidak akan dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia menurut konsep pandangan hidup.

Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan hendaknya diberikan sejak dini guna memberikan dasar pengetahuan secara spiritual, emosional dan intelektual agar memperoleh potensi yang optimal. Pendidikan di SD merupakan upaya untuk memperoleh kemampuan yang nantinya akan menjadi bekal kejenjang yang lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat Suharjo (2006: 1) bahwa pendidikan di SD dimaksudkan sebagai upaya pembekalan kemampuan dasar siswa berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan kejenjang selanjutnya.

Penanaman konsep-konsep pendidikan dasar harus tetap sesuai dengan tujuan pendidikan. Kompetensi yang harus dimiliki guru/pendidik pada jenjang pendidikan dasar meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial. Keempat kompetensi itulah yang harus dimiliki dan dikembangkan guru dalam pelaksanaan yang meliputi semua aspek mata pelajaran. Proses yang harus dilakukan guru bukan hanya dengan mengajarkan konsep, tetapi juga memaparkan tentang fakta yang ada, menarik generalisasi dari fakta dan konsep sehingga siswa menjadi lebih paham. Kurikulum pendidikan yang dijadikan pedoman untuk mencapai tujuan tersebut sangat dibutuhkan.

Kurikulum yang dilaksanakan harus seragam, agar tidak terjadi perbedaan tujuan, isi, dan bahan pelajaran antara satu wilayah dengan wilayah yang lain. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013. Penelitian ini dilaksanakan pada sekolah yang menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) karena proses pendidikan dilakukan dalam bentuk mata pelajaran pada kelas tinggi dan tematik untuk kelas rendah.

Badan Standar Nasional Pendidikan atau BSNP (2006: 5) menjelaskan KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan pada setiap satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan, struktur dan muatan

kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, serta silabus. Pembelajaran KTSP di Sekolah Dasar menerapkan pendekatan tematik terpadu pada kelas rendah dan pendekatan mata pelajaran pada kelas tinggi. Komponen mata pelajaran pada struktur kurikulum SD/MI adalah: 1) Pendidikan Agama, 2) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), 3) Bahasa Indonesia, 4) Matematika, 5) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), 6) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), 7) Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), 8) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, dan 9) Mata pelajaran lain sebagai muatan lokal sesuai kebijakan sekolah masing-masing.

Diantara beberapa mata pelajaran yang diajarkan, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di SD. Mata pelajaran IPS sifatnya dinamis, artinya pembelajaran IPS dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman serta perkembangan masyarakat yang semakin kompleks, sehingga mata pelajaran IPS sulit untuk siswa pahami secara cepat, berbeda dengan mata pelajaran lainnya.

Menurut Trianto (2011: 171) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Untuk mencapai maksud dan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar, Sapriya, dkk. (2007 :11) berpendapat bahwa siswa perlu dibekali dengan empat dimensi program pendidikan IPS yang komprehensif, meliputi (1) dimensi pengetahuan (*knowledge*), (2) dimensi keterampilan (*skills*), (3) dimensi nilai dan sikap (*values and attitudes*), (4) dimensi tindakan (*action*). Sehubungan dengan itu, maka pembelajaran IPS bagi siswa pada jenjang SD dilaksanakan dengan menekankan unsur keterampilan dan pembekalan

pemahaman, nilai, dan keterampilan sebagai bekal dalam memecahkan masalah-masalah pribadi maupun masalah-masalah sosial dalam kehidupan masyarakat lingkungannya. Semua proses itu merupakan langkah dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Begitupun sebaliknya, ketidakmaksimalan proses pembelajaran yang dipengaruhi berbagai aspek tersebut dapat menghambat proses pembelajaran. Akibatnya proses pembelajaran tidak dapat berjalan efektif sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan studi dokumentasi pada tanggal 7, 8 dan 10 November 2016 dengan guru kelas IV di SD Negeri 10 Metro Pusat diketahui bahwa, siswa masih terlihat pasif dalam kegiatan belajar, meskipun guru sudah melakukan kegiatan tanya jawab dengan tujuan untuk menjadikan siswa lebih aktif, namun siswa cenderung tidak meresponnya. Guru lebih banyak menggunakan metode belajar yang bersifat pembelajaran konvensional, seperti masih dominannya penggunaan metode ceramah dan kurang diterapkannya cara belajar lain yang bervariasi. Akibatnya siswa cenderung merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran, sehingga siswa mudah melupakan pelajaran yang disampaikan di sekolah terutama dalam mata pelajaran IPS. Hal itu mengakibatkan hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar IPS yang diperoleh disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Hasil dan Ketuntasan Belajar IPS Siswa Kelas IV MID Semester Ganjil

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Rata-rata Kelas	Tuntas		Belum Tuntas	
				Jumlah siswa	Persentase (%)	Jumlah siswa	Persentase (%)
IV A	71	17	61,12	8	47,05%	9	52,95%
IV B	71	20	57,90	7	35%	13	65%

Sumber: Dokumentasi Nilai MID Semester Ganjil

Berdasarkan tabel 1.1, peneliti menggunakan kelas IV B sebagai objek penelitian, karena rata-rata kelas IVB hanya mencapai 57,90 dengan ketuntasan 65% lebih rendah dibandingkan kelas IVA. Hal ini sesuai dengan pedoman penyusunan KTSP dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) bahwa kriteria ideal kelulusan untuk masing-masing indikator pencapaian kompetensi adalah 75% (Depdiknas, 2006: 27).

Mencermati adanya permasalahan di atas, perlu adanya perbaikan model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, efektif serta berada dalam suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan aktivitas belajar siswa guna mencapai hasil yang maksimal yaitu model *cooperative learning* tipe *make a match*, karena model *cooperative learning* tipe *make a match* memiliki kelebihan: 1) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, 2) ada unsur permainan yang membuat siswa tidak merasa bosan, 3) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil persentasi, 4) melatih kedisiplinan siswa untuk menghargai waktu (Huda, 2014: 253-254).

Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan salah satu usaha untuk dapat memperbaiki pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti mengangkat judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Pada Siswa Kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa masih terlihat pasif dalam kegiatan belajar.
2. Guru lebih banyak menggunakan cara belajar yang bersifat pembelajaran konvensional.
3. Siswa cenderung merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran.
4. Hasil belajar IPS siswa kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat masih rendah, yaitu 57,90 dengan 13 siswa belum tuntas (65%) dari jumlah siswa 20 orang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat Kota Metro?
2. Apakah penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat Kota Metro?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat Kota Metro dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat Kota Metro dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa
Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat Kota Metro.

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru mengenai model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan siswa dan mengembangkan kemampuan profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas.

3. Sekolah

Memberikan kontribusi yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 10 Metro Pusat Kota Metro, sehingga memiliki *output* yang berkualitas dan kompetitif.

4. Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS, serta dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk siswa di masa yang akan datang.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar, Aktivitas dan Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar tidak pernah lepas dari kehidupan manusia, karena belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kemampuan, keterampilan dan sikap. Seseorang dapat belajar dari pengalaman sendiri maupun pengalaman orang lain untuk mengubah perilakunya secara kompleks. Belajar memiliki keuntungan baik untuk individu pelajar itu sendiri maupun untuk masyarakat luas.

Slameto dalam (Hamdani, 2011: 20) berpendapat belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Hamalik dalam (Hamdani, 2011: 20) belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam

keterampilan lain, dan cita-cita. Seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan kegiatan belajar tidak dipandang sebagai kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan kegiatan belajar adalah suatu kegiatan atau proses interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa, dimana siswa membuat bangunan ilmu pengetahuan atau konsep dengan cara mereka sendiri agar mendapatkan pengetahuan melalui pelatihan atau pengalaman yang mengakibatkan perubahan pada diri seseorang yang bersifat positif baik perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

2. Pengertian Aktivitas Belajar

Salah satu prinsip belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas, itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan mengelola pengalaman dan atau praktik dengan cara mendengarkan, menulis, mendiskusikan, merefleksikan rangsangan, dan memecahkan masalah.

Paul D. Dierich dalam (Hamalik 2011: 172) mengemukakan tentang pembagian jenis aktivitas dalam kegiatan belajar yaitu sebagai berikut.

1. Keiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (Oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan suatu radio.
4. Kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan *copy* membuat *out line* atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan matrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tentang, dan lain-lain.

Kunandar (2010: 277) menyatakan aktivitas adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan aktivitas belajar adalah suatu kegiatan belajar yang dilakukan siswa secara aktif guna memperoleh ilmu atau pengalaman baru dalam kegiatan belajarnya. Aktivitas belajar bukan hanya bersifat fisik namun juga bersifat mental, yang merupakan semua proses kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti materi pelajaran yang diberikan. Penilaian hasil belajar merupakan bagian dari proses pembelajaran dimana siswa dapat mengetahui kemampuannya dan guru dapat mengevaluasi sejauh mana keberhasilan siswa.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam sebuah pembelajaran. Nawawi dan K. Ibrahim dalam (Susanto, 2013: 5) menegaskan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Bloom dalam (Uno & Nurdin, 2011: 55) hasil belajar tersebut mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Adapun indikator untuk masing-masing aspek tersebut adalah, sebagai berikut.

a. Ranah Kognitif

Kompetensi ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai bahan pelajaran atau materi yang diajarkan. Menurut Bloom dalam (Uno & Nurdin, 2011: 56) ranah kognitif dinilai meliputi tingkatan pengetahuan, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, memproduksi dan mengevaluasi. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan indikator aspek kognitif meliputi pengetahuan dan pemahaman.

b. Ranah Afektif

Hariyanto (2014: 184) menyebutkan hasil belajar ranah afektif adalah penilaian yang digunakan untuk mengungkapkan bagaimana seseorang siswa merasakan tentang dirinya, persepsi tentang citra dirinya, dan apa yang berpengaruh terhadap perilakunya di dalam kelas. Hasil belajar afektif dibagi menjadi sikap spiritual dan sosial.

c. Ranah Psikomotorik

Menurut Bloom dalam (Uno & Nurdin, 2011: 16) ranah psikomotorik meliputi pencapaian kompetensi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

Berdasarkan beberapa kutipan di atas, peneliti menyimpulkan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran dan dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mencapai hasil belajar yang telah di tentukan dan pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien.

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Penerapan model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda.

Joice dan Weil dalam (Isjoni 2016: 50) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya.

Model pembelajaran diartikan sebagai gaya atau pola dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mencakup beberapa strategi atau prosedur yang dikehendaki oleh guru guna mencapai tujuan

pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat dijadikan guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran.

Suprijono (2009: 46) menjelaskan kembali bahwa 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 dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dibungkus dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran, yang di dalamnya berisi gambaran proses pembelajaran dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran perlu dipahami guru sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2011: 239) jenis-jenis model pembelajaran yang populer dan relevan dengan kurikulum KTSP diantaranya adalah:

1. Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL)
Model pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata.
2. Model Pembelajaran Kooperatif
Suatu model dimana siswa belajar dibagi dalam kelompok-kelompok yang menekankan kerja sama antara siswa dengan kelompok.
3. Model *Problem Solving*
Model pembelajaran yang mewajibkan siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar secara mandiri.
4. Model *Inquiri*

Model ini menekankan kepada proses mencari dan menemukan materi pelajaran tidak diberikan secara langsung.

Menurut Sugiyanto (2008: 26) ada banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran tersebut antara lain terdiri dari.

1. Model Pembelajaran Kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL)
Model pembelajaran merupakan konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa.
2. Model Pembelajaran Kooperatif atau *Cooperative Learning* (CL)
Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran.
3. Model Pembelajaran Kuantum atau *Quantum Learning* (QL)
Pembelajaran yang dirancang dari berbagai teori atau pandangan psikologi kognitif dengan menyingkirkan hambatan belajar melalui penggunaan cara dan alat yang tepat, sehingga siswa dapat belajar secara mudah dan alami.
4. Model Pembelajaran Terpadu
Model pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik.
5. Model Pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning* (PBL)
Model pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah konseptual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran di atas, peneliti memilih menggunakan model *cooperative learning*, karena model *cooperative learning* menekankan kerja sama antara siswa dengan kelompok yang diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pembelajaran *cooperative learning* juga mampu meningkatkan

kemampuan berkomunikasi dengan tujuan mengembangkan keterampilan sosial (*social skill*).

C. Model *Cooperative Learning*

1. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil, saling membantu untuk memahami materi, memeriksa dan memperbaiki jawaban teman, serta kegiatan lainnya dengan tujuan mencapai prestasi belajar. *Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok, sedangkan *learning* artinya belajar atau proses belajar mengajar (Isjoni, 2007: 6).

Menurut Slavin dalam (Isjoni, 2016: 12), *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sedangkan Sunal dan Hans dalam (Isjoni, 2016: 12), mengemukakan *cooperative learning* merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerjasama selama proses pembelajaran.

Model *cooperative learning* dipakai karena untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya kerjasama kelompok namun tetap memperhatikan usaha individual. Hal ini sejalan dengan kodrat manusia sebagai makhluk sosial, yang selalu melakukan interaksi sosial. Stahl dalam (Isjoni, 2016:12), menyatakan *cooperative learning*

dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong-menolong dalam perilaku sosial.

Lie dalam (Isjoni, 2016: 16) menyebutkan *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong-royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, *cooperative learning* hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja.

Pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ketergantungan yang positif dalam *cooperative learning* akan memotivasi siswa untuk bertanggung jawab terhadap keberhasilan temannya, kemampuan untuk saling mempengaruhi dalam membuat alasan dan kesimpulan antara satu dengan yang lain.

Isjoni (2016: 20) mengemukakan *cooperative learning* memiliki beberapa ciri, yang diantaranya yaitu: (a) setiap anggota memiliki peran, (b) terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa, (c) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya, (d) guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, (e) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Berdasarkan beberapa kutipan di atas, peneliti menyimpulkan model *cooperative learning* adalah suatu kegiatan pembelajaran kelompok yang terstruktur dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang heterogen, bekerja sama, saling membantu, dan bertanggung jawab terhadap semua anggota kelompoknya. Pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama sehingga

terlaksana proses dan tercapai hasil belajar yang produktif, serta dapat menguasai materi pembelajaran.

2. Karakteristik Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik, tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi. Adanya kerjasama inilah yang menjadi ciri khas dari *cooperative learning*.

Menurut Rusman (2014: 207) karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Pembelajaran secara tim
Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan sarana untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Didasarkan pada manajemen kooperatif
Manajemen mempunyai tiga fungsi, yaitu: (a) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. (b) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. (c) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.
3. Kemauan untuk bekerja sama
Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
4. Keterampilan bekerja sama
Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja

sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

Selanjutnya Riyanto (2012: 266) menyebutkan ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah.

1. Kelompok dibentuk dengan siswa kemampuan tinggi, sedang, rendah.
2. Siswa dalam kelompok senasib sepenanggungan.
3. Siswa melihat semua anggota mempunyai tujuan yang sama.
4. Membagi tugas dan tanggung jawab sama.
5. Akan dievaluasi untuk semua.
6. Berbagi kepemimpinan dan keterampilan untuk bekerja bersama.
7. Diminta mempertanggungjawabkan individu materi yang akan ditangani.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan ciri-ciri model *cooperative learning* adalah siswa bekerja dalam tim secara *cooperative* dan dibentuk berdasarkan kemampuan yang berbeda-beda serta anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda dan diadakan evaluasi setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Siswa dalam kelompok saling bekerja sama, tanpa kerjasama yang baik *cooperative learning* tidak akan mencapai hasil yang optimal.

3. Tujuan Model *Cooperative Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai, demikian halnya dengan *cooperative learning*. Konsep utama dari *cooperative learning* adalah siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Johnson (dalam Trianto, 2014: 109) menyatakan tujuan pokok belajar kooperatif ialah memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok.

Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2014:209) yang menyatakan tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan model *cooperative learning* adalah meningkatkan hasil belajar siswa, penerimaan keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok.

4. Macam-macam Tipe Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* memiliki banyak sekali tipe yang sering digunakan dalam pembelajaran namun prinsip dasar dari *cooperative learning* ini relatif sama. Hanifah dan Suhana (2010: 41-56) mengungkapkan model pembelajaran *cooperative learning* yaitu *Examples Non-Examples, Future and Future, Number Head Together, Cooperative Script, Student Teams Achievement Divisions, Jigsaw, Problem Based Instruction, Mind Mapping, Make a Match, Think Pair and Share, Role Playing, Group Investigation, Talking Stick, Snowball Throwing*, dan lain-lain.

Menurut Rusman (2014: 213-226) jenis-jenis model *cooperative learning* sebagai berikut.

1. *Teams Achievement Division (STAD)*

2. *Jigsaw*
3. *Group Investigation* (Investigasi Kelompok)
4. *Make a Match* (Membuat Pasangan)
5. *TGT (Teams Games Tournaments)*

Banyak variasi model *cooperative learning* yang telah dikemukakan para ahli di atas, model pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model *cooperative learning* tipe *make a match*, karena dengan tipe *make a match* menuntut siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat.

D. Model Cooperative Learning Tipe Make A Match

1. Pengertian Model Cooperative Learning Tipe Make A Match

Model *cooperative learning* tipe *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari tipe *cooperative learning*. Model ini dikembangkan oleh Lorna Currna (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2014: 223). Model *cooperative learning* tipe *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007: 59).

Menurut Rusman (2014:145) model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan

kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Model *cooperative learning* tipe *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa, karena model *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan model yang menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa. Guru mengajak siswa bersenang-senang dalam permainan. Kesenangan tersebut juga dapat mengenai materi dan siswa dapat belajar secara langsung maupun tidak langsung.

Suyatno (2009: 72) mengungkapkan model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *make a match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah mahluk sosial (Lie, 2003:27). Metode *make a match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Model *cooperative learning* tipe *make a match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Menurut Suyatno (2009: 102) prinsip-prinsip model *cooperative learning* tipe *make a match* antara lain.

- a. Anak belajar melalui berbuat
- b. Anak belajar melalui panca indera
- c. Anak belajar melalui bahasa

d. Anak belajar melalui bergerak

Tujuan dari pembelajaran model *make a match* menurut Huda (2014: 251) sebagai berikut: 1) pendalaman materi; 2) penggalan materi; dan 3) *edutainment*. Siswa dilatih berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial. Model pembelajaran *make a match* merupakan model yang menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan model *cooperative learning tipe make a match* adalah model pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi dengan menggunakan alat bantu berupa kartu permainan. Siswa mencari pasangan dari kartu yang dipegangnya sampai batas waktu yang ditentukan.

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

Suatu model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan.

Menurut Rusman (2014: 253-254) ada beberapa kelebihan dan kekurangan *make a match*, yaitu sebagai berikut.

Kelebihan *make a match* adalah: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, (2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan, (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kekurangan *make a match* adalah: (1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang, (2) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu

berpasangan dengan lawan jenisnya, (3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan, (4) guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu, (5) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Menurut Lie (2003: 46) ada beberapa kelebihan dan kekurangan *make a match*, yaitu sebagai berikut.

Kelebihan model pembelajaran kelompok berpasangan adalah sebagai berikut: 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.

Kekurangan: a) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor. b) Lebih sedikit ide yang muncul. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan Lie di atas, model *cooperative learning* tipe *make a match* memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Guru harus berupaya memaksimalkan pembelajaran agar tidak terjadi kesenjangan di dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan model *cooperative* tipe *make a match* tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga beberapa kelemahan. Kelebihan *make a match* dapat meningkatkan partisipasi siswa, cocok untuk tugas sederhana, interaksi lebih mudah dan lebih cepat membentuknya. Sementara kekurangan *make a match* adalah jika tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang, dan guru harus berhati-hati dalam memberikan hukuman kepada siswa. Perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai model pembelajaran ini, agar penerapannya dapat terlaksana dengan baik. Sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai

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

Langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *make a match* menurut Rusman (2014: 223) sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi baliknya berupa kartu jawaban)
- b. Setiap siswa mendapatkan satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
- c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban)
- d. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f. Kesimpulan.

Menurut Lie (2003:28), menyatakan bahwa langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- g. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- h. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- i. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.
- j. Waktu minimal 1 x 45 menit. Sebab model ini membutuhkan waktu lebih untuk permainan mencocokkan kartu dan membahasnya satu persatu dan menarik kesimpulan. Persiapan yang perlu dilaksanakan untuk pembelajaran *Make A Match* harus cukup karena harus membuat soal atau jawaban yang berbeda dan ditempel di kartu sebanyak jumlah siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah *cooperative learning* tipe *make a match* menurut Lie (2003:28) dalam penelitian yang dilaksanakan. Karena langkah-langkah

menurut Lie lebih lengkap dan detail, sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

E. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum sekolah yang mempunyai peranan penting untuk membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

Winataputra (2008: 1.40) mengemukakan IPS memiliki tiga istilah yang muncul dan digunakan secara bertukar pakai (*interchangeable*), yakni pengetahuan sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial yang diartikan sebagai suatu studi masalah-masalah sosial yang dipilih dan dikembangkan dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan bertujuan agar masalah-masalah sosial itu dapat dipahami siswa. Dengan demikian para siswa diharapkan dapat menghadapi dan memecahkan masalah sosial sehari-hari.

Adanya mata pelajaran IPS di sekolah dasar siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan *humaniora*, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial.

Azis Wahab (2009: 1.9) menyatakan bahwa IPS membelajarkan siswa untuk memahami bahwa masyarakat merupakan suatu kesatuan (sistem) yang permasalahannya bersangkut paut, dan pemecahannya memerlukan pendekatan interdisipliner yaitu pendekatan ilmu hukum, ilmu politik, dan ilmu sosial yang lain seperti, geografi, sejarah, dan antropologi.

IPS sebagai bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bukan pada teori dan ilmunya, melainkan pada kenyataan kehidupan kemasyarakatan. Jika dilihat dari perkembangan pemikiran yang ada di Indonesia, pendidikan IPS terpilah dalam dua arah, yakni.

Pertama, IPS untuk dunia sekolah yang pada dasarnya merupakan penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial dan *humaniora* yang diorganisasikan secara psiko-pedagogis untuk tujuan pendidikan persekolahan. *Kedua*, IPS untuk perguruan tinggi yang pada dasarnya merupakan penyeleksian dan pengorganisasian secara ilmiah dan meta psiko-pedagogis dari ilmu-ilmu sosial, *humaniora*, dan disiplin lain yang relevan untuk tujuan pendidikan profesional guru IPS (Winataputra, 2008: 1.47)

Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti menyimpulkan IPS adalah suatu ilmu pengetahuan yang memadukan antar ilmu sosial dengan ilmu lainnya yang diorganisasikan secara selektif berdasarkan prinsip pertimbangan ilmiah, psikologis, dan praktis untuk tujuan pendidikan di sekolah. IPS juga merupakan studi masalah-masalah sosial yang dipilih dan dikembangkan dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan bertujuan agar permasalahan sosial itu dapat dipahami siswa.

2. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran IPS pada setiap jenjang pendidikan memiliki batasan-batasan sesuai dengan kemampuan siswa pada setiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan jenjang pendidikan tinggi.

Menurut Sapriya, dkk. (2007: 19) ruang lingkup IPS terdiri dari empat aspek sebagai berikut.

1. Sistem sosial dan budaya memiliki beberapa sub bab aspek, (a) individu, keluarga dan masyarakat, (b) sosiologi sebagai ilmu dan metodologi, (c) interaksi sosial, (d) sosialisasi, (e) pranata sosial, (f) struktur sosial, (g) kebudayaan, (h) perubahan sosial budaya.
2. Manusia, tempat, dan lingkungan memiliki beberapa sub aspek, (a) sistem informasi geografi, (b) interaksi gejala fisik dan sosial, (c) struktur internal suatu tempat atau wilayah, (d) interaksi keruangan, (e) persepsi lingkungan dan kewajiban
3. Perilaku, ekonomi dan kesejahteraan memiliki beberapa sub aspek, (a) berekonomi, (b) ketergantungan, (c) spesialisasi dan pembagian kerja, (d) perkoperasian, (e) kewirausahaan.
4. Waktu, keberlanjutan dan perubahan memiliki beberapa sub aspek, (a) dasar-dasar ilmu sejarah dan (b) fakta, peristiwa dan proses.

Adapun yang menjadi ruang lingkup mata pelajaran IPS menurut Peraturan Menteri No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

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

Berdasarkan kutipan di atas, peneliti menyimpulkan ruang lingkup IPS meliputi manusia, lingkungan, waktu, perilaku, ekonomi, perubahan, sistem sosial, lokal, regional dan global. Ruang lingkup IPS mencakup tentang perilaku manusia membutuhkan antara satu dengan yang lainnya dan antara manusia dengan lingkungannya.

F. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program

studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “*social studies*”. Pelajaran IPS membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi diorganisasikan dari konsep-konsep keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi (Puskur, 2001: 9). Fakhri Samlawi & Bunyamin Maftuh (1999: 1) menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar tidak seperti pada tingkat menengah maupun perguruan tinggi, pada tingkat sekolah dasar disiplin ilmu sosial tidak terlihat, IPS pada tingkat sekolah dasar merupakan IPS terpadu yang menekankan pada aspek pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir siswa.

Pengertian IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik (Sapriya, 2009: 20).

Berdasarkan definisi di atas, peneliti menyimpulkan IPS SD merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir siswa.

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global, agar mampu hidup di tengah-tengah masyarakat yang majemuk.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 22 Tahun 2006 menyebutkan tujuan pembelajaran IPS bagi siswa adalah (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan sosial sebagai bekal dalam hidup bermasyarakat. Martorella dalam (Sapriya, dkk, 2007: 8) mengemukakan tujuan utama dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi “warga negara yang baik” (*good citizen*).

Berdasarkan kutipan di atas, peneliti menyimpulkan tujuan utama dari pembelajaran IPS di SD adalah membentuk dan mengembangkan pribadi “warga negara yang baik” (*good citizen*) dalam diri siswa yang bermuara pada pembentukan sejumlah pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai dasar kompetensi untuk keperluan hidup bermasyarakat.

G. Kinerja Guru

Guru merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar-mengajar. Proses dan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh kinerja guru. Kinerja guru dapat diartikan prestasi kerja, pelaksanaan kerja atau hasil belajar. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen yang menyebutkan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Rusman (2014: 50) menyatakan bahwa kinerja guru adalah bagaimana seseorang guru merencanakan proses pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menilai hasil belajar. Depertemen Pendidikan Nasional dalam (Susanto, 2013: 29) diartikan sebagai gambaran mengenai tingkat pencapaian pelaksanaan suatu kegiatan program atau kebijaksanaan dalam mewujudkan sasaran, tujuan, dan visi organisasi.

Adams dan Dickey dalam (Hamalik, 2008: 123) peran guru dalam pembelajaran yaitu, 1) Guru sebagai pengajaran (*teacher as instructor*), 2) Guru sebagai pembimbing (*teacher as counsellor*), 3) Guru sebagai ilmuwan (*teacher as scientist*), dan 4) Guru sebagai pribadi (*teacher as person*)

Kinerja guru merupakan aspek-aspek yang dinilai dari kualitas guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik yang profesional mulai dari merencanakan sampai mengevaluasi pembelajaran. Apalagi kinerja guru baik, tentunya besar kemungkinan keberhasilan siswa akan tinggi. Untuk itu guru harus memiliki empat kompetensi guru, yaitu pedagogik, kepribadian, propesional, dan sosial (Dessler, 1997: 513).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan kinerja guru merupakan hasil pekerjaan atau prestasi kerja yang dilakukan oleh guru berdasarkan kemampuan mengelola kegiatan belajar mengajar, yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran

dan membina hubungan antar pribadi (interpersonal) dengan siswanya. Apabila kinerja guru baik, tentunya besar kemungkinan keberhasilan siswa akan tinggi.

H. Penelitian yang Relevan

Berikut ini hasil penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas dalam proposal ini.

1. Cakyamuni (2016) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Tahun Ajaran 2015/2016”, hasil penelitiannya bahwa penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan nilai hasil belajar yang telah diperoleh siswa pada siklus I, II, III. Penelitian yang dilakukan Cakyamuni (2016) memiliki kesamaan pada model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa. Sedangkan perbedaannya terdapat pada setting penelitian, peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 10 Metro Pusat Kota Metro sedangkan Cakyamuni di SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara.
2. Winaranti (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *CO OP-CO OP* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas V A SD Negeri 04 Metro Utara Tahun Pelajaran 2011/2012” dengan hasil penelitian bahwa penerapan Model *Cooperative Learning*

tipe *CO OP-CO OP* pada pembelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas belajar siswa yang telah dilakukan mulai dari siklus I, II, dan III terjadi peningkatan di setiap siklusnya. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah penerapan model *coopearative learning* untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Sedangkan perbedaannya terdapat pada tipe model *cooperative learning* yaitu peneliti menggunakan *cooperative learning* tipe *make a match*. Setting penelitian juga berbeda, peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 10 Metro Pusat Kota Metro sedangkan Winaranti di SD Negeri 04 Metro Utara.

I. Kerangka Pikir

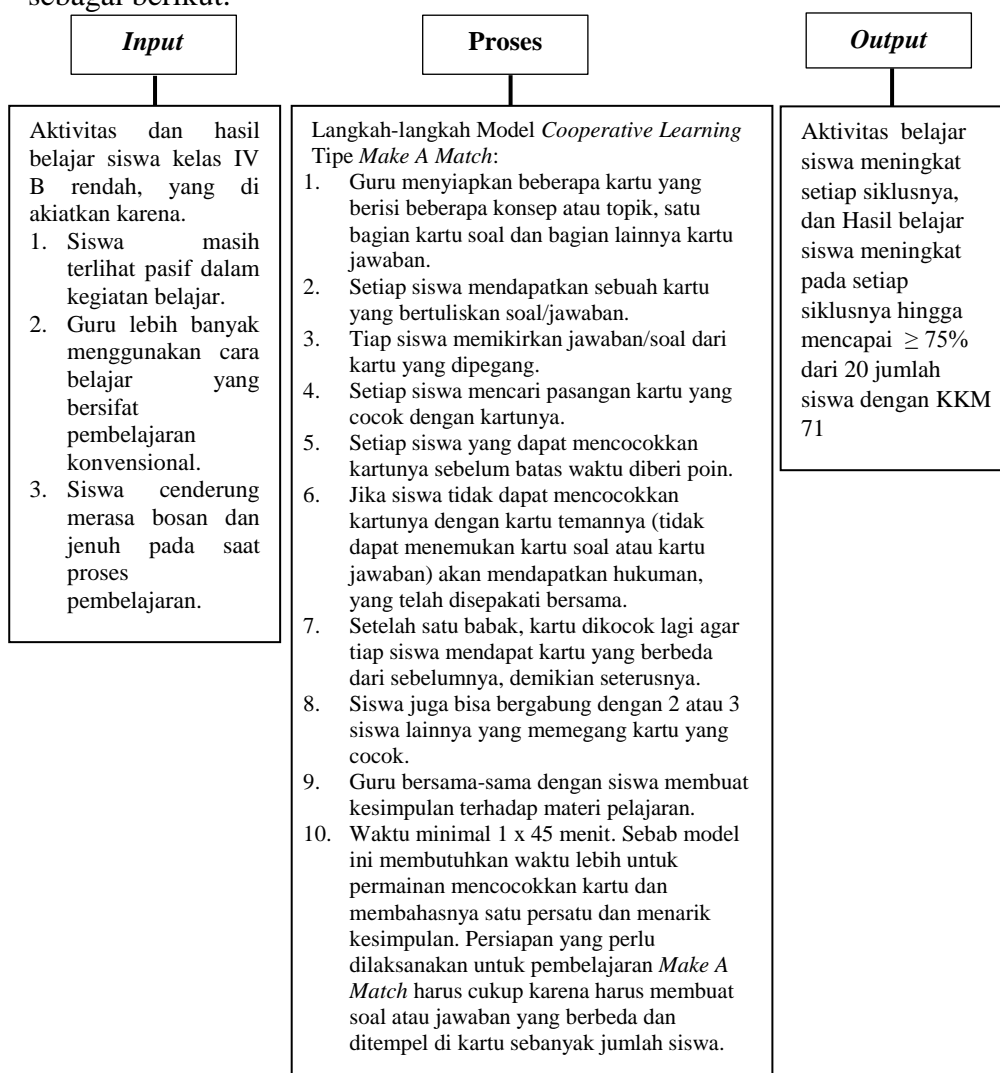
Arah dalam sebuah penelitian perlu disusun secara jelas dan memiliki kerangka pikir yang baik. Kerangka pikir itu sendiri menurut Sekaran dalam Sugiyono (2015: 91) mengemukakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Kerangka pikir berupa *input* (kondisi awal) dan *output* (kondisi akhir). Kondisi awal yang menjadi sebab dilakukannya penelitian ini adalah terdapat masalah dalam pembelajaran IPS. Masalah yang terdapat di SD Negeri 10 Metro Pusat yaitu siswa masih terlihat pasif dalam kegiatan belajar, guru lebih banyak menggunakan cara belajar yang bersifat pembelajaran

konvensional, siswa cenderung merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran, serta rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Aktivitas dan hasil belajar siswa ditentukan oleh berbagai faktor, satu diantaranya ditentukan oleh pemilihan model pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran sangat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Diperlukan perbaikan pembelajaran berupa penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, sehingga *output* yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan . Berdasarkan uraian di atas, dapat digambarkan dalam bagan kerangka pikir

sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan kerangka pikir penelitian.

J. Hipotesis Tindakan

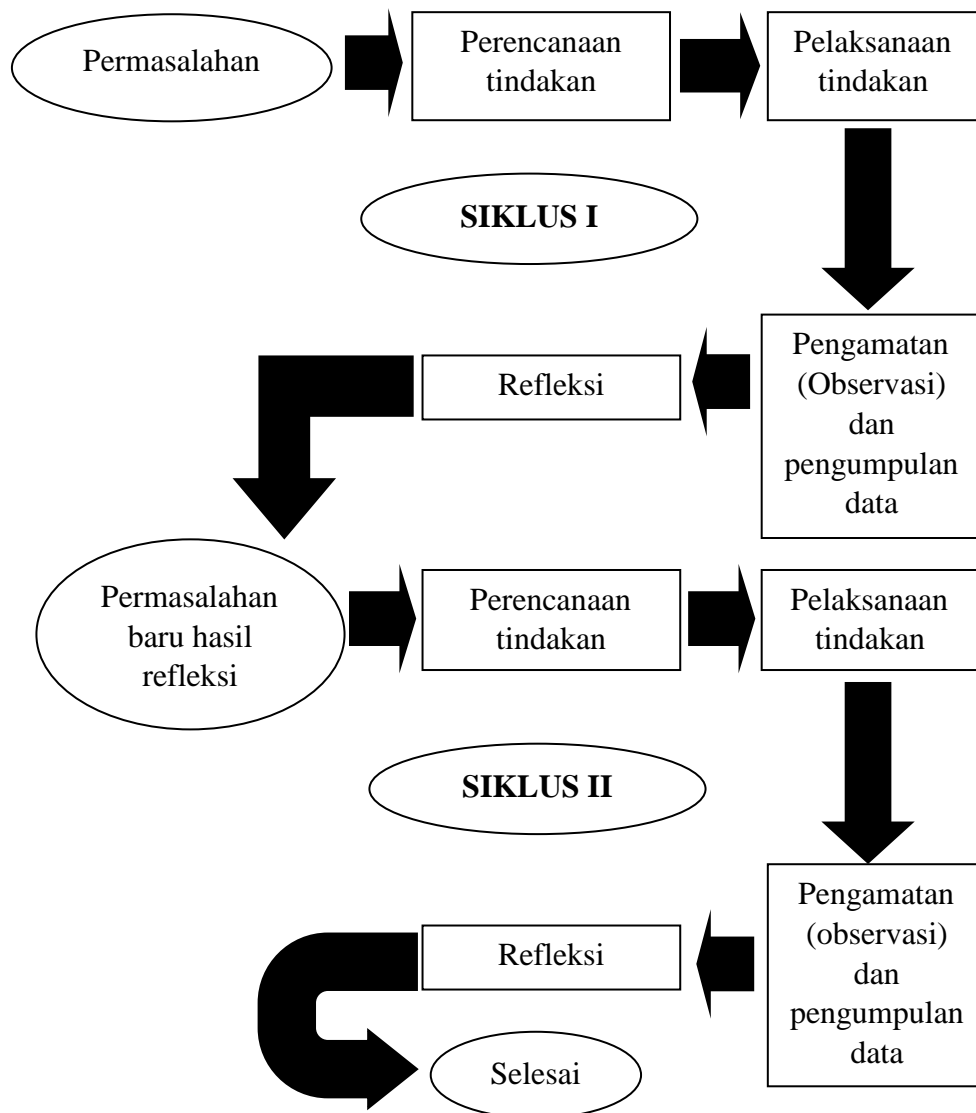
Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Apabila dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dengan memperhatikan langkah-langkah pembelajaran secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat Kota Metro”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas yang dikenal dengan *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas sebagai suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif, partisipatif, kolaboratif dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi, dan situasi (Arikunto, dkk., 2006: 104).

Menurut McNiff (1992: 1) penelitian tindakan kelas sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya. Lebih lanjut Arikunto, dkk., (2006: 104) penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan), sebagaimana gambar berikut.



Gambar 3.1 Alur siklus penelitian tindakan kelas.
(Adopsi dari Arikunto, dkk., 2006: 74)

Pada tahap awal, peneliti berkerja sama dengan guru kelas IV B menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran IPS. Setelah penyusunan tersebut selesai, kegiatan selanjutnya adalah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS. Pada saat penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dilakukan pengamatan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap terakhir yaitu merespon kegiatan melalui kegiatan refleksi.

Prosedur penelitian yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*) di mana siklus ini tidak berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini dipilih dan berkolaborasi dengan guru kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat Kota Metro.

B. Setting Penelitian

1) Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat Kota Metro.

2) Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif partisipan antara peneliti dengan guru kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat. Adapun subjek penelitian tindakan kelas ini adalah guru kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat yang terdiri dari 1 guru dan 20 siswa dengan komposisi 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

3) Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

4) Sumber Data

Sumber data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes yang berbentuk skor (angka).

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan dua cara, yaitu:

1. Nontes

Teknik nontes yaitu pengumpulan data yang bersifat kualitatif. Teknik nontes dilakukan melalui kegiatan observasi. Menurut Anas (2011: 76) bahwa observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Teknik nontes ini digunakan untuk mengetahui kinerja guru dengan cara melingkari skor pada setiap aspek yang diamati dan aktivitas belajar siswa dengan cara pemberian skor pada indikator yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

2. Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif melalui tes tertulis. Variabel yang diukur menggunakan teknik ini adalah hasil belajar kognitif siswa atau pengetahuan siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* melalui tes di setiap akhir siklus.

D. Alat Pengumpul Data

Penelitian ini menggunakan beberapa alat pengumpul data, hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang komprehensif dan valid, yang dapat mendukung keberhasilan dalam penelitian ini. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar observasi, instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kinerja guru dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dengan membubuhkan poin penilaian pada lembar observasi.

a. Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG)

Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG) digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai kinerja guru selama pembelajaran.

b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Alat pengumpul data aktivitas siswa dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas siswa, yaitu partisipasi, minat, perhatian, presentasi.

2. Soal tes, menurut Arikunto, dkk (2013: 66) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data berupa nilai-nilai untuk melihat kemajuan hasil belajar kognitif siswa. Soal tes formatif terdiri dari 10 pilihan ganda dan 5 essay (data terlampir).

Tabel 3.1 Kisi-kisi aktivitas belajar siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Variabel Penelitian	Indikator	TK RANAH IPK
Model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i>	1. Partisipasi	A1
	2. Minat	A1
	3. Perhatian	A1
	4. Presentasi	A2

Tabel 3.2 Kisi-kisi *instrument* penilaian hasil belajar

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Nomor Soal	
		Pilihan Ganda	Essay
Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi)	1. Menjelaskan pengertian Bhineka Tunggal Ika	1, 2, 9.	1, 2.
	2. Menjelaskan pentingnya persatuan dalam keragaman suku bangsa	3, 4, 6, 8, 10.	3, 4.
	3. Membandingkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa setempat	5, 7.	5
	4. Menerangkan 6 bentuk keragaman budaya	1, 2, 5, 6, 7.	1, 2.
	5. Membandingkan adat dan kebiasaan masyarakat setempat	3, 4.	3, 5.
	6. Mengemukakan tiga cara menghargai keragaman suku bangsa dan budaya	5, 7, 8, 9, 10.	4

Instrument penilaian yang digunakan peneliti untuk memperoleh hasil belajar siswa telah diuji oleh tim ahli yaitu dosen pembimbing 1 dan guru kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat .

E. Teknik Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data selama proses pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan pemaknaan secara kontekstual dan mendalam sesuai dengan masalah penelitian, yaitu data tentang kinerja guru dan aktivitas belajar siswa. Data kualitatif ini dapat diperoleh dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap

kinerja guru dan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi.

a. Nilai kinerja guru

Data kinerja guru diperoleh dari hasil pengamatan menggunakan IPKG ketika pembelajaran berlangsung. Data kualitatif pada lembar penilaian guru dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$NKG = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NKG = Nilai Kinerja guru yang dicari

SP = Skor Pemerolehan

SM = Skor Maksimal

100 = Bilangan tetap

(Adopsi dari Purwanto, 2012: 102)

Setelah diperoleh nilai kinerja guru, kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria hasil observasi pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Kategori hasil observasi kinerja guru

No	Tingkat Keberhasilan	Arti
1.	≥ 80	Sangat baik
2.	60-79	Baik
3.	40-59	Cukup baik
4.	21-39	Kurang baik
5.	≤ 20	Sangat kurang

(Adopsi dari Aqib, dkk., 2009: 41)

b. Hasil Aktivitas Belajar Siswa

Data aktivitas belajar siswa diperoleh dari hasil pengamatan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa ketika pembelajaran berlangsung. Data kualitatif pada lembar observasi aktivitas belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{JS}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NA = Nilai aktivitas yang dicari atau diharapkan

JS = Total skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum ideal dari aspek yang diamati

100% = Bilangan tetap (persen)

(Adopsi dari Aqib, dkk. 2009: 41)

Setelah diperoleh persentase hasil kegiatan siswa, kemudian di

kategorikan sesuai dengan kriteria hasil observasi pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kategori hasil observasi aktivitas belajar siswa

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
≥ 80%	Sangat tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
< 20%	Sangat rendah

(Adopsi dari Aqib, dkk., 2009: 41)

2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendiskripsikan berbagai dinamika kemajuan hasil belajar siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan guru. Data kuantitatif merupakan data hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes yang dikerjakan siswa pada setiap siklus, data kuantitatif penelitian ini didapatkan dengan menghitung nilai rata-rata kelas dari hasil tes yang diberikan kepada siswa dan nilai persentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa secara klasikal, yaitu dengan rumus:

- a. Menghitung nilai hasil belajar siswa secara individual digunakan rumus:

$$N_k = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

N_k = Nilai yang dicari

R = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Adopsi: Purwanto, 2012: 112)

- b. Menghitung nilai rata-rata seluruh siswa:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} : Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$: Jumlah nilai siswa

n : banyaknya siswa

(Adopsi dari Aqib, dkk, 2010: 40)

- c. Menghitung persentase ketuntasan belajar kognitif siswa secara klasikal.

$$P = \frac{\sum \text{siswa tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh persentase ketuntasan belajar kognitif siswa, kemudian di kategorikan sesuai dengan kriteria hasil belajar kognitif siswa pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kategori hasil belajar siswa

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
$\geq 80\%$	Sangat tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
$< 20\%$	Sangat rendah

(Adopsi dari Aqib, dkk., 2010: 41)

F. Prosedur Penelitian

Proses yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Siklus ini tidak berlangsung satu kali tetapi beberapa kali hingga mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran IPS di kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat. Pada setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu, perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, dkk., 2006: 104)

Penelitian tindakan kelas dalam IPS dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* ini, terdiri dari beberapa siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat langkah yaitu:

1. Perencanaan tindakan (*planing*) adalah merencanakan program tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
2. Pelaksanaan tindakan (*action*) adalah pembelajaran yang dilakukan peneliti sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
3. Observasi tindakan (*observing*) adalah pengamatan terhadap siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Refleksi (*reflection*) adalah mengkaji dan mempertimbangkan hasil yang diperoleh dari pengamatan sehingga dapat dilakukan revisi terhadap proses belajar selanjutnya.

G. Urutan Penelitian Tindakan Kelas

Siklus I

Prosedur tindakan pada siklus ini terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kegiatan siklus pertama ini diawali dengan pembuatan rencana pembelajaran secara kolaboratif partisipatif antara peneliti dengan guru kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat. Agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat efektif dan efisien, maka sebaiknya guru perlu memperhatikan hal-hal berikut:

a. Tahap Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini, peneliti membuat rencana pembelajaran yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam siklus pertama, peneliti mempersiapkan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menetapkan materi pembelajaran yang akan diajarkan, yaitu “Indonesia yang beragam dan bentuk keragaman suku bangsa”.
2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*.
3. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu kartu soal serta jawaban.
4. Membuat soal-soal tes.
5. Menyiapkan lembar observasi kinerja guru (IPKG).

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Langkah tindakan ini merupakan pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a math* dengan materi “Indonesia yang beragam dan bentuk keragaman suku bangsa” pada siklus I ini sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebagai berikut:

Pertemuan I**a. Kegiatan Pendahuluan (\pm 10 menit)**

1. Guru mengkondisikan kelas
2. Guru melakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan awal yang dimiliki siswa sebelum materi pembelajaran diberikan. *Pretest* ini dikerjakan secara individual.
3. Siswa diberikan kesempatan untuk mengerjakan soal *pretest* dengan sungguh-sungguh.
4. Siswa mengumpulkan jawaban dari soal *pretest* yang telah dikerjakan sebelumnya.
5. **Apersepsi:**
Guru menyampaikan apersepsi berupa kegiatan tanya jawab antara guru dengan siswa. Tujuan kegiatan apersepsi ini adalah untuk menggali pengalaman dan pengetahuan siswa.
6. **Orientasi:**

Menjelaskan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan

7. Motivasi

Siswa diajak bertanya jawab tentang hal-hal seputar materi yang akan dibahas pada hari ini.

b. Kegiatan Inti (\pm 50 menit)

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

8. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
9. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.
10. Waktu minimal 1 x 45 menit. Sebab model ini membutuhkan waktu lebih untuk permainan mencocokkan kartu dan membahasnya satu persatu dan menarik kesimpulan. Persiapan yang perlu dilaksanakan untuk pembelajaran *Make A Match* harus cukup karena harus membuat soal atau jawaban yang berbeda dan ditempel di kartu sebanyak jumlah siswa.

c. Kegiatan Penutup (\pm 10 menit)

1. Dengan bimbingan dari guru siswa diarahkan untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dibahas bersama.
2. Siswa dan guru bersama-sama melakukan refleksi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.
3. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa
4. Salam penutup.

c. Tahap Observasi (*Observing*)

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Aspek-aspek yang diobservasi oleh peneliti adalah kinerja guru, aktivitas dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Lembar observasi yang disiapkan di antaranya meliputi, lembar observasi

tentang kinerja guru dalam pelaksanaan tindakan dan aktivitas belajar siswa untuk melihat peningkatan kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas.

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Hasil yang didapat dari tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis sehingga diperoleh hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan. Untuk memperkuat hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan digunakan data yang berasal dari data observasi. Hasil analisis data yang dilakukan dalam tahap ini akan dijadikan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

Siklus II

Prosedur tindakan pada siklus ini terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kegiatan siklus kedua ini diawali dengan pembuatan rencana pembelajaran secara kolaboratif partisipatif antara peneliti dengan guru kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat. Agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat efektif dan efisien, maka sebaiknya guru perlu memperhatikan hal-hal berikut:

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Siklus kedua ini dilakukan sebagai usaha untuk memperbaiki dari hasil refleksi yang ada di siklus I. Hasil pembelajaran pada siklus II ini diharapkan akan lebih baik dibanding dengan hasil pembelajaran pada siklus I. Pada siklus kedua ini, peneliti mempersiapkan rencana pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe

make a match dengan langkah-langkah yang sama seperti yang ada dalam siklus I, yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti bersama dengan guru berdiskusi untuk mengkaji silabus.
2. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*.
3. Menyiapkan bahan ajar, dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Menyiapkan instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berupa soal-soal besar penilaiannya, sedangkan instrumen non tes berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Langkah tindakan ini merupakan pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan materi “Bentuk keragaman budaya dan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya” pada siklus II ini sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebagai berikut:

Pertemuan I:

a. Kegiatan Pendahuluan (\pm 10 menit)

1. Guru mengkondisikan kelas
2. Guru dan siswa berdoa bersama
3. Guru melakukan absensi
4. Apersepsi:

Guru menyampaikan apersepsi berupa kegiatan tanya jawab antara guru dengan siswa. Tujuan kegiatan apersepsi ini adalah untuk menggali pengalaman dan pengetahuan siswa.

5. Orientasi:

Menjelaskan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan

6. Motivasi

Siswa diajak bertanya jawab tentang hal-hal seputar materi yang akan dibahas pada hari ini.

b. Kegiatan Inti (\pm 50 menit)

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu

jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.

7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
8. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
9. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.
10. Waktu minimal 1 x 45 menit. Sebab model ini membutuhkan waktu lebih untuk permainan mencocokkan kartu dan membahasnya satu persatu dan menarik kesimpulan. Persiapan yang perlu dilaksanakan untuk pembelajaran *Make A Match* harus cukup karena harus membuat soal atau jawaban yang berbeda dan ditempel di kartu sebanyak jumlah siswa.

c. Kegiatan Akhir (\pm 10 menit)

1. Dengan bimbingan dari guru siswa diarahkan untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dibahas bersama.
2. Siswa dan guru bersama-sama melakukan refleksi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.
3. Guru melakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
4. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa
5. Salam penutup.

c. Tahap Observasi (*Observing*)

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Aspek-aspek yang diobservasi oleh peneliti adalah kinerja , aktivitas dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Lembar observasi yang disiapkan di antaranya meliputi, lembar observasi tentang kinerja guru dalam pelaksanaan tindakan dan aktivitas belajar siswa untuk melihat peningkatan kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas.

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Hasil yang didapat dari tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis sehingga diperoleh hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan. Untuk memperkuat hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan digunakan data yang berasal dari data observasi. Hasil analisis data yang dilakukan dalam tahap ini akan dijadikan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD dikatakan berhasil jika:

1. Adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap siklusnya.
2. Adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya.
3. Pada akhir penelitian tingkat keberhasilan belajar siswa mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah 20 orang siswa dengan KKM 71.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat pada pembelajaran IPS dapat disimpulkan.

1. Penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan observer yang telah dilakukan pada siswa mulai siklus I sampai siklus II, dan terjadi peningkatan disetiap siklusnya yaitu rata-rata pada siklus I mencapai 50,46% dengan kategori “sedang”, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 71,25% dengan kategori “tinggi”. Dengan demikian peningkatan siklus I ke siklus II adalah 20,79%.
2. Penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan nilai hasil belajar yang telah diperoleh siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 73,45 dengan kategori “tinggi”, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 80,90 dengan kategori “sangat tinggi” bila dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa, dari 20 siswa pada siklus I persentase

ketuntasan siswa sebanyak 65% dengan kategori ketuntasan “tinggi”, dan pada siklus II meningkat menjadi 85% dengan kategori ketuntasan “sangat tinggi”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan temuan data di atas, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain.

1. Kepada siswa, diharapkan selalu aktif dan tidak merasa malu untuk berpasangan dengan lawan jenis ketika permainan mencari pasangan berlangsung.
2. Kepada guru, hendaknya lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan tidak terpaku pada guru, salah satunya yaitu dengan model *cooperative learning* tipe *make a match*.
3. Kepada sekolah, hendaknya memberikan fasilitas pembelajaran yang memadai, serta dapat memotivasi guru-guru untuk berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran, antara lain seperti penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* sehingga dapat membantu mewujudkan visi dan misi sekolah.
4. Kepada peneliti, bagi peneliti berikutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan, serta model yang digunakan dapat diterapkan pada materi yang berbeda. Selain itu dapat mengembangkan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk memenuhi kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ades, Sanjaya. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Andayani. 2009. *Pemantapan kemampuan Profesional*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*. Yamara Widya. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2013. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.
- _____. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Akasara. Jakarta.
- BSNP. 2006. *Permendiknas No. 22. tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
(<http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/Permendiknas%20No%2022%20Tahun%202006.pdf> diakses pada tanggal 14 Desember 2016 Pukul 02.25)
- Cakyamuni, Putu Ayu. 2016. *Penerapan Model Cooperative Tipe Make A Match untuk meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Tahun Ajaran 2015/2026*. Universitas Lampung. Bandar Lampung. (<http://digilib.unila.ac.id/22307/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf> diakses pada tanggal 13 Desember 2016 Pukul 15.45)
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Dessler, Gary. 1997. *Management Sumber Daya Manusia*. Terjemahan. Benyamin Molan. Edisi Bahasa Indonesia. PT Prenhallind. Jakarta.
(<https://www.scribd.com/doc/77297113/BUKU-MSDM-Manajemen-Sumber-Daya-Manusia-human-Resource-Management>. diakses pada tanggal 15 Desember 2016 pukul 01.20)
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamdani, M.A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Penerbit CV PUSTAKA SETIA. Bandung.

- Hamzah B. Uno & Nurdin Muhammad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hanifah dan Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pengajaran*. Pt. Refika Aditama. Bandung.
- Hariyanto. 2014. *Asessmen Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- — —. 2014. *Model-model pengajaran dan pembelajaran : isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- — —. 2013. *Model-model Pengajaran*. Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Isjoni. 2016. *Cooperative Learning (metode, teknik, struktur, dan model penerapan)*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- — —. 2007. *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Grafindo. Bandung.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Peneliian Tindakan Kelas*. Malta Pritindo. Jakarta.
- Lie, Anita. 2003. *Cooperative Learning*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta.
- McNiff, Jean. 1992. *Action Research: Principles and Practice*. MacMillan Education Ltd. London.
(<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14767333.2016.1220174?journalCode=calr20>. diakses pada tanggal 15 Desember 2016 pukul. 23.45)
- Permendiknas No 22 Tahun 2006 *Tentang Standar Isi untuk Satuan Dasar dan Menengah*.
(<http://sdm.data.kemendikbud.go.id/SNP/dokumen/Permendiknas%20No%2022%20Tahun%202006.pdf>. diakses pada tanggal 15 Desember 2016 pukul 01.50)
- Purwanto. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Riyanto, Yatim. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Pendidikan dalam Imlplementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Kencana Pramada Media Group. Jakarta

- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Raja Grafindo. Bandung.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Sapriya, dkk. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. UPI PRESS. Bandung.
- Sardiman. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pres. Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar teori dan praktek*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka belajar. Yogyakarta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. PT. Fajar Interpratama. Jakarta.
- ___. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Kencana. Jakarta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Masmmedia Buana Pusaka. Sidoarjo
- Syaiful, sagala. 2013. *Konsep dan makna pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Tim Penyusun. 2006. *Lampiran 1 Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006*. Depdiknas. Jakarta.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara. Jakarta.
- ___. 2011. *Mendesain Pembelajaran Inovatif Progesif*. Kencana. Jakarta.
- Undang-undang Nomor 15 Tahun 2005 *Tentang Guru dan Dosen*. (<http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU14-2005GuruDosen.pdf> diakses pada tanggal 12 Desember 2016 Pukul 21:57)
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (<http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UU20-2003-Sisdiknas.pdf> diakses pada tanggal 14 Desember 2016 Pukul 01:52)

- Wahab, Abdul Azis. 2009. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Alfabeta. Bandung
- Wardhani, I.G.A.K. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka KTSP SD/MI 2011. Jakarta
- Winaranti, Yeni. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe CO OP-CO OP untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas V A SD Negeri 04 Metro Utara Tahun Pelajaran 2011/2012*. Universitas Lampung. Bandar Lampung. (<http://digilib.unila.ac.id/22307/3/SKRIPSI%20TANPA%20%20BAB%20PEMBHASAN.pdf> diakses pada tanggal 13 Desember 2016 pukul 15.50)
- Winataputra, Udin S. dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.