

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Dalam hidup manusia dari bayi hingga dewasa selalu mengalami berbagai perubahan. Untuk menghadapi perubahan-perubahan dalam hidupnya manusia selalu berusaha untuk belajar agar mampu mempertahankan hidupnya. Setiap manusia dalam kehidupan sehari-hari pasti belajar, namun kondisi-kondisi belajar dapat diatur untuk mengembangkan bentuk kelakuan tertentu pada diri seseorang, mempertinggi kemampuannya atau mengubah tingkah lakunya.

Belajar menurut Budiningsih dalam Suprihatiningrum (2013:15) merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan, yang mana siswa aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Sementara itu, Hilgard dalam Suprihatiningrum (2013:13) mengatakan bahwa:

Learning is the proses by which an activity originates or is changed through responding to a situation, provide the changes can not be attributet to growth or the temporary state or the organism as in fatigue or under drugs. Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan, sementara seseorang seperti kelelahan atau dibawah

pengaruh obat-obatan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui pengalaman (latihan) bukan dengan sendirinya berubah karena kematangan atau keadaan sementara.

Sependapat dengan Hilgard, Sanjaya dalam Prastowo (2013:49) menyatakan belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, afeksi, maupun psikomotorik. Dikatakan positif karena perubahan perilaku disebabkan adanya penambahan dari perilaku sebelumnya yang cenderung menetap (tahan lama dan tidak mudah dilupakan).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses pembentukan pengetahuan terhadap lingkungan yang dilakukan individu dalam pembentukan pengetahuan secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang bersifat positif dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

b. Pengertian Pembelajaran

Kita pasti pernah melihat [individu](#) mengalami belajara, melihat individu [berperilaku](#) dalam cara tertentu sebagai hasil dari pembelajaran, dan kita telah belajar dalam suatu tahap dalam hidup kita. Dengan perkataan lain, kita dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran telah terjadi ketika seorang individu berperilaku, bereaksi, dan merespon sebagai hasil dari pengalaman dengan satu cara yang berbeda dari caranya berperilaku

sebelumnya. Menurut Iru dan Arihi dalam Prastowo (2013:57) menyatakan:

secara harfiah pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari, dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi belajar dan mengajar dalam suatu kondisi tertentu yang melibatkan beberapa unsur, baik unsur ekstrinsik maupun intrinsik yang melekat pada diri siswa dan guru, termasuk lingkungan.

Hal tersebut juga sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah sebuah interaksi edukatif yang terjadi antara guru dan anak didik sebagai upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan dalam pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial.

2. Pengertian Aktivitas Belajar

Ketika belajar sangat diperlukan suatu aktivitas, karena keberhasilan dalam belajar tergantung kepada aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Jadi, tanpa aktivitas kegiatan belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2006: 93) bahwa pada prinsipnya belajar adalah berbuat,

berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Sementara itu, Kunandar (2010:277) menyatakan:

aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Aktivitas merupakan kegiatan yang dilakukan siswa baik itu yang bersifat pikiran/jasmani maupun yang bersifat mental/rohani yang keduanya saling berkaitan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Lebih lanjut Sardiman (2010:100) mengungkapkan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik dan mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus saling terkait. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Perkembangan kognitif siswa banyak ditentukan dari seberapa aktif berinteraksi dalam proses pembelajaran, karena pengetahuan banyak didapat dari siswa berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Jadi, semakin banyak siswa melakukan aktivitas atau berinteraksi maka semakin banyak pengetahuan yang ia dapat.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar ialah kegiatan-kegiatan aktif yang dilakukan siswa yang bersifat fisik dan mental dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan oleh siswa, diharapkan siswa mampu memahami dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru, dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat.

3. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Dengan hasil belajar tujuan pendidikan dan pembelajaran yang diinginkan dapat diukur apakah sudah tercapai atau belum. Hasil belajar menurut Gagne & Briggs dalam Suprihatiningrum (2013:37) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Sejalan dengan pendapat diatas, Reigeluth dalam Suprihatiningrum (2013:37) mengatakan hasil belajar adalah suatu kinerja (*performance*) yang dilandasi sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh. Sementara itu hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku (unjuk kerja), seperti yang dikemukakan Susanto (2013:5):

yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku (unjuk kerja).

4. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Salah satu aspek pokok dalam pembelajaran dan merupakan masalah sentral dalam mengajar adalah model pembelajaran. Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Memilih dan menggunakan model pembelajaran merupakan kiat guru berdasarkan pengetahuan metodologisnya serta pengalaman mengajar yang sebenarnya. Model pembelajaran memiliki ciri tertentu yang bila dikaji melalui tujuannya akan membawa guru kepada upaya pemilihan dan penggunaan model pembelajaran secara tepat. Salah satu model yang dapat guru terapkan di kelas adalah model *cooperative learning*.

Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran dengan suasana kelas yang demokratis, dan yang saling membelajarkan memberi kesempatan peluang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara maksimal. Sanjaya (2012:241) menyatakan model *cooperative learning* adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Lebih lanjut Parker dalam Huda (2013:29) mendefinisikan kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kelompok dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok demi mencapai tujuan bersama.

b. Tujuan Model *Cooperative Learning*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki tujuan yang hendak dicapai, begitu pula dengan model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran yang dirangkum Ibrahim dalam Djamarah (2010:359-360) sebagai berikut:

- a. Model *cooperative learning* tidak hanya meliputi berbagai macam tujuan sosial, tetapi bertujuan juga untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa strategi ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Strategi struktur penghargaan kooperatif juga telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.
- b. Penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Model *cooperative learning* memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.
- c. Model *cooperative learning* bertujuan mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini penting karena banyak anak muda dan orang dewasa masih kurang dalam keterampilan sosial.

Sedangkan Slavin dalam Isjoni (2007: 21), mengemukakan bahwa tujuan dilaksanakannya *Cooperative Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Penghargaan kelompok
- b. Pertanggungjawaban individu
- c. Kesempatan yang sama untuk berhasil.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, model *cooperative learning* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, pengembangan keterampilan sosial dalam pelaksanaan pembelajaran, dan memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning*

Seperti yang telah kita ketahui bahwa tidak ada satupun model pembelajaran yang paling baik diantara model pembelajaran yang lainnya. Demikian pula dengan model *cooperative learning*, pembelajaran ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Menurut Djamarah (2010:366) keunggulan dari model *cooperative learning* adalah:

1. Siswa berkelompok sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.
2. Optimalisasi partisipasi siswa.
3. Adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi dengan pasangan dalam suasana gotong royong, serta meningkatkan keterampilan berkomunikasi.
4. Adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur.
5. Meningkatkan penerimaan.
6. Meningkatkan hubungan positif.

7. Motivasi intrinsik makin besar.
8. Percaya diri yang tinggi.
9. Prilaku dalam tugas lebih.

Adapun kelemahan dalam model *cooperative learning* adalah:

1. Siswa yang pandai akan cenderung mendominasi sehingga dapat menimbulkan sikap minder dan pasif dari siswa yang lemah.
2. Dapat terjadi siswa yang sekedar menyalin pekerjaan siswa yang pandai tanpa memiliki pemahaman yang memadai.
3. Pengelompokan siswa memerlukan pengaturan tempat duduk yang berbeda-beda serta membutuhkan waktu khusus.

Sementara itu Sanjaya (2012:249-251) menyatakan keunggulan dari model *cooperative learning* adalah:

- a. Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
- b. Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- c. Dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- d. Dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e. Merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan *me-manage* waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- f. Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
- g. Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil).
- h. Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

kelemahan dalam model *cooperative learning* di antaranya:

- a. Untuk memahami dan mengerti filosofis kooperatif memang butuh waktu. Sangat tidak rasional kalau kita mengharapkan secara otomatis siswa dapat mengerti dan memahami filsafat *cooperative learning*. Untuk siswa yang dianggap memiliki kelebihan, contohnya, mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.
- b. Ciri utama dari pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
- c. Penilaian yang diberikan dalam pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
- d. Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang, dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-sekali penerapan strategi ini.
- e. Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan untuk meminimalisir kekurangan model di atas diperlukan peran guru untuk mengelola pembelajaran sesuai kelebihan model *cooperative learning*. Dalam model *cooperative learning* terdapat beberapa tipe, salah satunya adalah *cooperative learning* tipe *make a match* yang dipakai dalam penelitian ini.

5. Model *Cooperative Learning Tipe Make a Match*

a. *Make a Match*

Make a match merupakan salah satu tipe dari model *cooperative learning*, tipe ini juga dikenal dengan mencari pasangan. Model *cooperative learning tipe make a match* dikembangkan oleh Lorna Curran dalam Djamarah (2010:402) teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Salah satu keunggulan teknik dalam model ini, di mana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam susunan yang menyenangkan, dengan kata lain proses pembelajaran menjadi pembelajaran aktif, kreatif, afektif dan menyenangkan. Selanjutnya Eliya dalam <http://coretanpenacianda.wordpress.com> (2013) menyatakan bahwa *Make a Match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dan ruangan kelas juga perlu ditata sedemikian rupa, sehingga menunjang pembelajaran kooperatif.

Cooperative learning tipe make a match bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Mereka diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam

mengikuti proses pembelajaran seperti menjadi pendengar aktif, memberikan penjelasan kepada teman sebaya dengan baik, berdiskusi dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan teknik mencari pasangan di mana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam susunan yang menyenangkan.

b. Langkah-langkah Tipe *Make a Match*

Langkah-Langkah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* menurut Djamarah (2010:402-403) sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian).
- b. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan PERSEBAYA berpasangan dengan pemegang kartu SURABAYA, atau pemegang kartu yang berisi nama SBY berpasangan dengan pemegang kartu PRESIDEN RI.
- d. Siswa bisa juga bergabung dengan 2 atau 3 siswa lain yang memegang kartu yang cocok. Misalnya, pemegang kartu 3 + 9 akan membentuk kelompok dengan pemegang kartu 3 x 4 dan 6 x 2.

Sementara itu Huda (2013:252) mengemukakan langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk berkelompok agar mempelajari materi.
- b. Siswa dibagi kedalam kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B.
- c. Guru membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban kepada setiap kelompok.
- d. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimal waktu yang ia berikan kepada mereka.
- e. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya.
- f. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul sendiri.
- g. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- h. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

- i. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dikemukakan di atas, penulis menyimpulkan langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* adalah:

- a. Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok dan memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi.
- b. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal, dan bagian lainnya kartu jawaban.
- c. Setiap siswa mendapat kartu yang bertuliskan jawaban atau soal.
- d. Setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- e. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dipegangnya. Misalnya pemegang kartu yang bertuliskan kebutuhan primer akan berpasangan dengan kartu bertuliskan pangan.
- f. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya sebelum batas waktu diberi poin.
- g. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapat hukuman sesuai kesepakatan.
- h. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dengan sebelumnya, demikian seterusnya.

- i. Siswa dapat bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- j. Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan tahapan-tahapan dalam model *cooperative learning* tipe *make a match* di atas siswa dituntut lebih aktif mencari pasangan kartu antara jawaban dan soal, dengan demikian siswa yang sudah mendapat kartu soal maupun jawaban secara langsung dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada kartu yang ditemukannya.

c. Kelebihan dan Kelemahan Tipe *Make a Match*

Model *cooperative learning* tipe *make a match* memiliki kelebihan, menurut Huda (2013:253) adalah sebagai berikut.

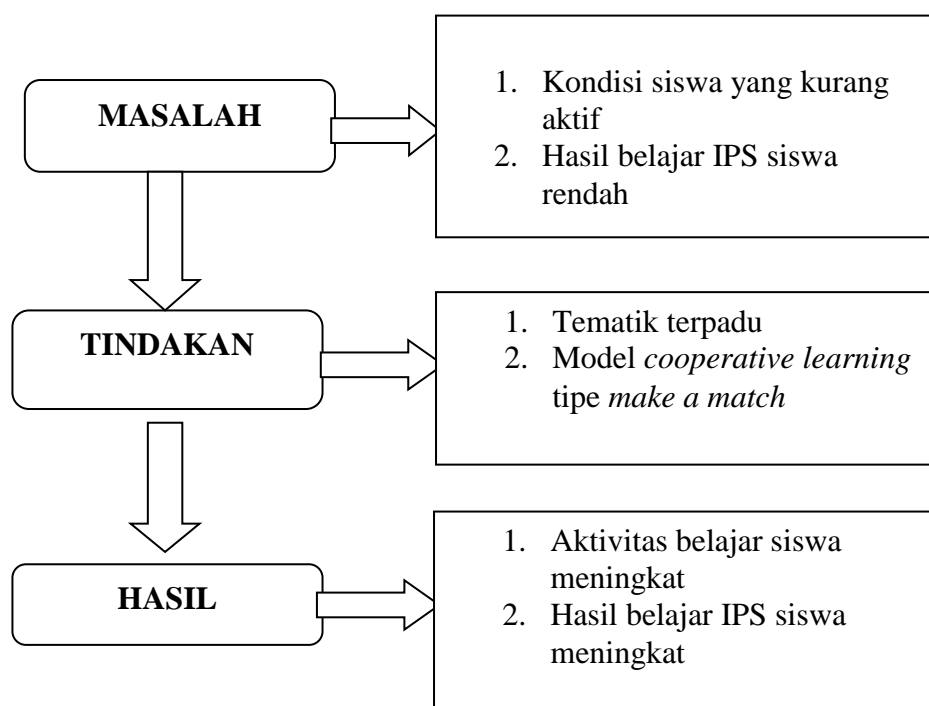
1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
2. Karena ada unsur permainan, maka model pembelajaran ini menyenangkan. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Efektif sebagai sarana melatih keberanian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

Adapun kelemahan dari model *cooperative learning* tipe *make a match* menurut Huda (2013:253) adalah sebagai berikut:

1. Jika model pembelajaran ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
2. Pada awal penerapan model pembelajaran ini, 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 yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu.
5. Menggunakan model pembelajaran ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan observasi, peneliti mendapatkan hasil bahwa kurikulum 2013 belum terlaksanan secara maksimal, karena guru belum terampil dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan guru belum terampil melaksanakan pembelajaran tematik. Dalam proses pembelajaran penggunaan model kurang bervariasi dan masih bersifat *teacher center* sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, dan hasil belajar siswa rendah. Maka, dalam penelitian ini penulis membuat kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas, yaitu: “Apabila dalam pembelajaran tema indahny negeriku melalui model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan langkah-langkah yang tepat maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IVA SD Negeri Tulungbuyut, Kecamatan Hulu Sungkai, Kabupaten Lampung Utara, tahun pelajaran 2013/2014”.