

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2010:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Sri Anita W. (2009:2.5), belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan. selain itu juga dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Sardiman (2008 : 7) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya membaca, menulis dan sebagainya serta belajar itu akan lebih baik jika si subjek mengalami dan melakukannya.

Berdasarkan pengertian tentang belajar menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku dari kondisi sebelumnya.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Menurut Asep Herry Hernawan (2013:9.4), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen atau unsur : tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru.

Nana Sudjana (2004:28) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

Berdasarkan pengertian pembelajaran menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik pada suasana proses belajar mengajar dalam rangka untuk mendapatkan perubahan tingkah laku siswa atau untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

2.2. Teori Belajar dan Pembelajaran

Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik menjelaskan belajar itu adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Stimulus tidak lain adalah lingkungan belajar anak, baik yang internal maupun eksternal yang menjadi penyebab belajar. Sedangkan respons adalah akibat atau dampak, berupa reaksi fisik terhadap stimulus. Belajar berarti penguatan ikatan, asosiasi, sifat dan kecenderungan perilaku S-R (stimulus-Respon).

(Sumber: *aristwn.staff.stainsalatiga.ac.id*)

Sesuai dengan Teori Behavioristik, peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* untuk memberikan stimulus kepada siswa, sedangkan terciptanya respon dari siswa inilah yang akan diamati, diukur dan dinilai secara konkret melalui observasi dan tes.

2.3. Aktivitas dan Hasil Belajar

2.3.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Menurut Rusman (2011: 323) pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mampu mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas.

Hal senada juga disampaikan oleh Oemar Hamalik (2011: 171), yang mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Dalam aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran, mereka belajar sambil bekerja. Dengan bekerja tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 114) keaktifan siswa dalam pembelajaran memiliki bentuk yang beraneka ragam, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik yang dapat diamati diantaranya adalah kegiatan dalam bentuk membaca, mendengarkan, menulis, meragakan, dan mengukur. Sedangkan contoh kegiatan psikis diantaranya adalah seperti mengingat

kembali isi materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya, menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah, menyimpulkan hasil eksperimen, membandingkan satu konsep dengan konsep yang lain, dan lainnya.

Berdasarkan pengertian-pengertian aktivitas belajar yang dikemukakan para ahli, maka penulis menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang membawa perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

2.3.2 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sri Anita W. (2009:2.19) hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.

Oemar Hamalik (2008:59) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Menurut Bloom (dalam Sardiman, 2004:23) menyatakan dalam pencapaian hasil belajar harus mencakup 3 ranah tujuan pendidikan, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diukur dan diamati.

2.4. Pembelajaran IPS

2.4.1 Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. (Udin S. Winataputra, 2012 : 1.4)

Menurut Arnie Fajar (2013 : 10) menyatakan bahwa IPS adalah merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktif untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah disiplin-disiplin ilmu sosial ataupun integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi yang mempelajari masalah-masalah sosial.

2.4.2 Tujuan IPS

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan

tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercantum bahwa tujuan IPS 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 untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

(sumber: *oktaseiji.wordpress.com*)

Sedangkan tujuan khusus pengajaran IPS disekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen yaitu:

1. Memberikan kepada Siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa akan datang.
2. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (skill) untuk mencari dan mengolah informasi.
3. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai / sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian / berperan serta dalam bermasyarakat.

(sumber: *oktaseiji.wordpress.com*)

2.5. Model Pembelajaran

2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *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 (Abdul 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 metode 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

Suyatno (2009 : 72) mengungkapkan bahwa 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 (Anita Lie, 2003:27). Model *Make A Match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Menurut Suyatno (2009 : 102) Prinsip-prinsip model *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 dengan model *Make A Match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok (Fachrudin, 2009 : 168). 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. Guru mengajak siswa bersenang-senang dalam permainan. Kesenangan tersebut pun mengenai materi dan siswa dapat belajar secara langsung.

2.5.2 Langkah-langkah Model *Make A Match*

Menurut Anita Lie (2003:28), menyatakan bahwa langkah-langkah penerapan model *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.

2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Make-A Match*

Suatu model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan.

Adapun kelebihan dari model *Make A Match* adalah sebagai berikut:

1. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
2. Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
3. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

4. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru.

Sedangkan kekurangan model ini adalah:

1. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran.
2. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran
3. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja.
4. Sulit untuk membuat siswa berkonsentrasi.

2.6. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian terdahulu yang relevan yang pertama

Judul Penelitian

“Meningkatkan Minat dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SDN 5 Pringsewu Barat Melalui Metode Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran IPS” Oleh Sudarwati

Tujuan Penelitiannya

Meningkatkan Minat dan Aktivitas Belajar siswa kelas V SDN 5 Pringsewu.

Hasil penelitian

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN 5 Pringsewu. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas belajar pada siklus I (65%), siklus II (74%) dan siklus III (86%) dan persentase hasil belajar pada siklus I (66%), siklus II (75%) dan siklus III (87%).

2. Penelitian terdahulu yang relevan yang kedua

Judul Penelitian

“Penerapan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Bandaran II Kecamatan Winongan Kabupaten Pasuruan.” oleh Lutvia Chusni

Tujuan Penelitiannya

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Bandaran II Kecamatan Winongan Kabupaten Pasuruan

Hasil penelitian

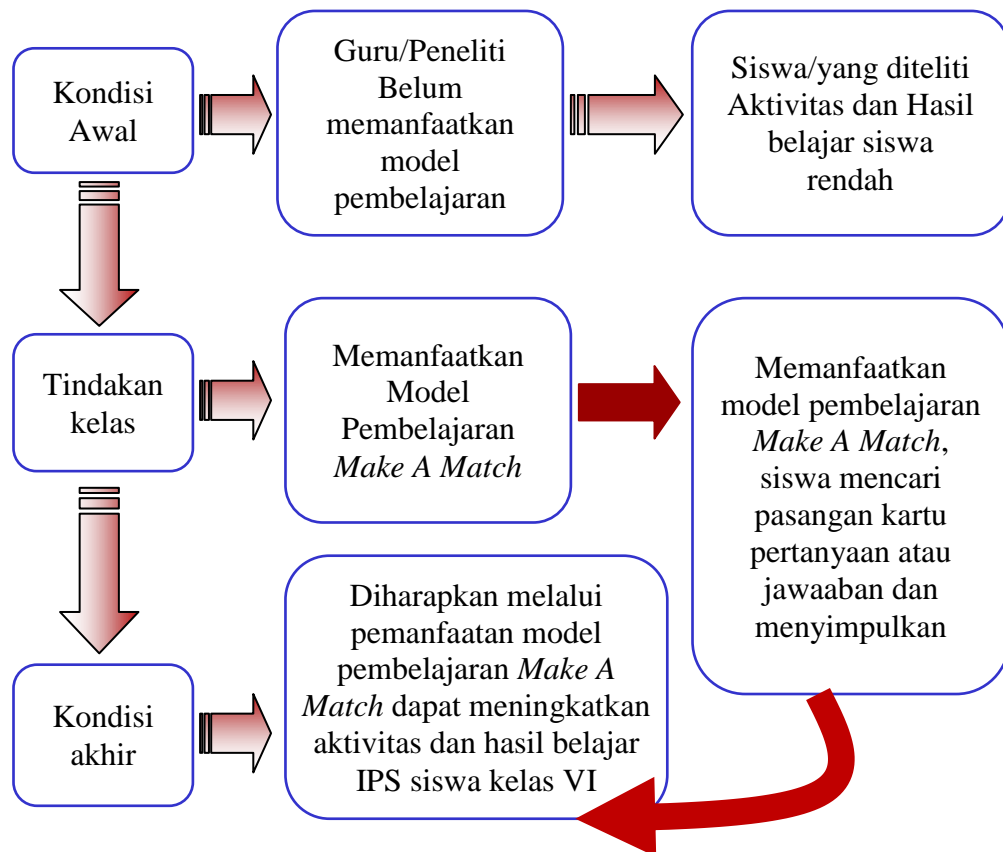
Hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut: aktivitas belajar siswa pada siklus I skor rata-ratanya 73,52 dan pada siklus II skor rata-ratanya 81,1. Hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-ratanya 73,91 dengan ketuntasan belajar kelas sebesar 75% (12 siswa) dan siklus II nilai rata-rata hasil belajarnya 75,94 dengan ketuntasan belajar kelas sebesar 87,5% (14 siswa).

2.7. Kerangka Pikir Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang ada, maka dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa, diperlukan pemahaman dari sistem-sistem pembelajaran yang diantaranya mencakup belajar dan pembelajarn, serta aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Pada kondisi awal yang terlihat di SDN 2 Lematang Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. Guru dalam penyampaian materi masih apa adanya. Tidak ada kegiatan yang memacu timbulnya aktivitas siswa. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Kegiatan siswa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan kondisi awal di SDN 2 Lematang, maka dilakukan tindakan dalam strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Pada model pembelajaran *Make A Match*, siswa disajikan proses pembelajaran dengan permainan mencari pasangan kartu. Model pembelajaran *Make A Match* sangat menekankan keaktifan siswa dengan cara melakukan interaksi antar siswa dalam mencari pasangan kartu. Oleh sebab itu, maka diharapkan dengan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas VI SDN 2 Lematang Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

2.8. Hipotesis Tindakan

Menurut Sutrisno Hadi (2004:210), menyatakan bahwa hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya.

Pada penelitian ini hipotesisnya adalah

1. Melalui penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas VI SDN 2 Lematang Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan.
2. Melalui penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SDN 2 Lematang Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan.