

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fenomena anak-anak dalam sudut pandang sosial ataupun bisa di bilang sudut pandang mereka terhadap dunia sangatlah kompleks. Permasalahan-permasalahan dalam masyarakatpun umumnya bersifat kompleks dan tidak dapat dipahami dengan pandangan satu segi saja. Anak sangat memerlukan bimbingan untuk mengenal dunia sekitarnya secara padu dalam arti luas, dari berbagai segi: geografis, ekonomis, historis, sosiologis, antropologis, dan sebaiknya, secara interdisipliner.

Permasalahan tersebut di atas dipecahkan dalam dunia pendidikan bermula pada tingkat Sekolah Dasar melalui pendidikan IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial dimana siswa diperkenalkan tentang kehidupan sosial dalam lingkungan mereka. Dijelaskan istilah Pendidikan IPS telah lama dikenal dalam mata pelajaran di pendidikan dasar (SD). Pendidikan IPS untuk pendidikan dasar bahannya adalah disiplin ilmu-ilmu sosial seperti yang kemudian akan terus meningkat hingga berangkat pada jenjang universitas, hanya karena pertimbangan tingkat kecerdasan, kematangan jiwa peserta didik, maka bahan pendidikannya disederhanakan, diseleksi, diadaptasi dan dimodifikasi. Pendidikan IPS di Sekolah Dasar (SD) telah mengintegrasikan bahan pelajaran dalam satu bidang studi. Menurut Noman Sumantri bahwa tujuan Pendidikan IPS pada tingkat sekolah adalah: 1) Menekankan

tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi negara dan agama, 2) Menekankan pada isi dan metode berfikir ilmuwan, 3) Menekankan *reflective inquiry*. Berdasarkan pengertian dan tujuan pendidikan IPS tersebut, maka kurikulum Pendidikan IPS harus memuat bahan pelajaran yang sesuai dengan tujuan institusional dan tujuan pendidikan nasional. Di dalamnya hendaknya berisikan bahan yang memungkinkan siswa untuk berfikir kritis. Dengan demikian, bahwa kurikulum pendidikan IPS harus memperhatikan pengembangan akal siswa. Pendidikan IPS harus membuat struktur keilmuan yang kuat, menyesuaikan tingkat keberadaan siswa.

Berdasarkan keterangan tersebut di atas maka sebagai pengajar atau pendidik, harus lebih menguasai *atmosphere* siswa, terutama untuk anak Sekolah Dasar. Pada dasarnya mereka mudah sekali untuk menerima ilmu yang diberikan. Dalam hal ini pendidik perlu memperhatikan cara-cara atau metode-metode mereka dalam mengajarkan pelajaran, terutama pelajaran IPS. Ketiga tujuan di atas bisa menjadi tolok ukur, metode-metode mana yang memang bisa mencakup untuk ketiga hasil tersebut. Seperti yang dihadapi pada salah satu sekolah yaitu SDN Kandangan 01 Purwodadi, dimana minimnya nilai siswa dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan sebuah permasalahan menurunnya nilai siswa dalam mata pelajaran IPS di sekolah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Kandangan 01 Purwodadi, diketahui bahwa metode pengajaran yang sering digunakan oleh Guru IPS di SDN Kandangan 01 Purwodadi adalah ceramah, dan pemberian

tugas rumah. Sistem pengajarannya masih *teacher oriented*, belum menjadi *student oriented*. Cara pengajaran ini ternyata masih belum memberikan hasil yang maksimal. Siswa cenderung pasif dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, akibatnya prestasi belajar siswa menjadi rendah. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri. Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri. Karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari. Untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa, perlu diterapkan variasi metode pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mencoba mengembangkan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran dengan metode *Make a Match* untuk mata pelajaran IPS di kelas. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial. Dengan menggunakan metode *Make a Match* ini peneliti mencoba untuk mengajak siswa aktif dalam aktifitas kelas dalam mata pelajaran IPS. Untuk mengenal dunia sosial mereka harus aktif bersama dengan bantuan guru. Guna meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas, guru menerapkan metode pembelajaran *Make a Match*. Metode

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. Sebuah metode pembelajaran sederhana dimana siswa dilatih untuk bisa menyesuaikan apa yang diperintahkan oleh guru dengan mencocokkan.

Maka pelaksanaan metode kooperatif *Make a Match* mempunyai kelebihan, diantaranya tidak terdapat persaingan antara siswa, yang ada hanyalah kerja sama untuk satu hasil diskusi yang baik. Peneliti mencoba membuat sebuah studi tindakan kelas dengan judul: Penerapan Metode *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kandangan 01 Purwodadi

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan adanya identifikasi masalah yaitu:

1. Sistem pembelajaran IPS cenderung menggunakan *teacher oriented*, belum berorientasi *student oriented* sehingga belum memberikan hasil yang maksimal dalam pelajaran IPS.
2. Sistem pembelajaran IPS cenderung belum menggunakan alat peraga dan metode yang variasi sehingga belum memberikan hasil yang maksimal dalam pelajaran IPS.

C. Pembatasan Masalah

Untuk membatasi fokus penelitian, dalam hal ini peneliti hanya membatasi pada penerapan metode *Make a Match* untuk pelajaran IPS untuk siswa kelas IV di SDN Kandangan 01 Purwodadi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah yaitu: Apakah penerapan metode *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa IPS pada kelas IV SDN Kandangan 01 Purwodadi?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan berdasarkan perumusan permasalahan tersebut di atas, yaitu untuk mengetahui proses pelaksanaan metode *Make a Match* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Kandangan 01 Purwodadi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

1. Memberikan sumbangan bagi pengembang pengetahuan khususnya tentang hasil belajar IPS dan pendekatan pembelajaran kooperatif dengan metode *Make a Match*.

2. Memberikan kontribusi bahwa hasil belajar IPS pada siswa kelas IV dapat ditingkatkan melalui pendekatan kooperatif dengan metode *Make a Match* .

2.Manfaat Praktis

- a. Untuk Guru

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran *Make a Match*.

- b. Untuk peneliti Lain

Memberi masukan kepada peneliti selanjutnya agar dalam mengadakan penelitian lebih memfokuskan pada upaya meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi.

- c. Untuk siswa

Bagi siswa terutama sebagai subjek penelitian, diharapkan dengan menerapkan metode *Make a Match* dapat memperoleh pengalaman langsung dapat meningkatkan kerjasama dan kebebasan belajar IPS secara aktif, kreatif dan menyenangkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakekat Pengajaran IPS di Sekolah Dasar.

Pemberlakuan UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dan Peraturan Pemerintah No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menuntut cara pandang yang berbeda tentang pengembangan dan pelaksanaan kurikulum. Pengembangan kurikulum yang dilakukan langsung oleh satuan pendidikan memberikan harapan tidak ada lagi permasalahan berkenaan dengan pelaksanaannya. Hal ini karena penyusunan kurikulum satuan pendidikan seharusnya telah mempertimbangkan segala potensi dan keterbatasan yang ada. Maka dari itu penyesuaian mata pelajaranpun mulai di perhatikan. Salah satu hasil kajian tersebut di atas adalah Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPS (Diknas, 2007: ii).

IPS 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 (Puskur dalam Diknas, 2007: 14-15). Materi pelajaran IPS merupakan penggunaan konsep-konsep dari ilmu sosial yang terintegrasi dalam tema-tema tertentu. IPS menggambarkan interaksi individu

atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Interaksi antar individu dalam ruang lingkup lingkungan mulai dari yang terkecil misalkan keluarga, tetangga, rukun tetangga atau rukun warga, desa/kelurahan, kecamatan, kabupaten, provinsi, negara dan dunia. Dalam hal ini siswa akan sangat sulit pelaksanaannya dalam belajar karena mereka harus ekstra menghafal.

Tujuan IPS ada tiga kategori pendidikan kemanusiaan, kewarganeraan, intelektual. Pendidikan kemanusiaan memiliki arti bahwa IPS harus membantu anak memahami pengalamannya dan menemukan arti makna kehidupannya. Pendidikan kewarganegaraan mengandung arti bahwa siswa harus dipis tersiapkan untuk berpartisipasi secara efektif dalam dinamika kehidupan masyarakat. Pendidikan intelektual mengandung arti bahwa anak membutuhkan untuk memperoleh ide-ide yang analistis dan alat-alat untuk memecahkan masalah yang dikembangkan dari konsep-konsep ilmu sosial (Leonard S. Kenworthy dalam Diknas. 1981: 7).

Seperti diterapkan dalam memecahkan masalah terhadap pelaksanaan standar isi IPS yang salah satunya adalah strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mata pelajaran IPS hendaknya lebih menekankan pada aktivitas siswa. Metode pembelajaran yang dilakukan hendaknya yang menuntut berbagai jenjang kemampuan siswa. Jenjang kemampuan siswa yang dituntut tidak hanya pada level yang rendah, misalnya kemampuan menghafal. Berbagai keterampilan berpikir dapat dikembangkan, misalnya kemampuan berpikir kritis dilakukan dengan

metode diskusi, dalam hal ini penulis menggunakan metode kooperatif *Make a Match*.

Pengorganisasian bahan pengajaran IPS di SD sumbernya dari berbagai ilmu sosial yang diintegrasikan menjadi satu ke dalam mata pelajaran. Dengan demikian pengajaran IPS di SD merupakan bagian integral dari bidang studi. Namun ketika membicarakan suatu topik yang berkaitan dengan sejarah, bahan-bahan pengajaran bisa dibicarakan secara lebih tajam.

Ada dua bahan kajian IPS, yaitu bahan kajian pengetahuan sosial mencakup lingkungan sosial, yang terdiri atas ilmu bumi, ekonomi dan pemerintahan dan bahan kajian sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak lampau hingga masa kini. Mengajar sejarah pada tingkat Sekolah Dasar memerlukan stimulant yang besar serta berbagai variasi pendekatan untuk mendapatkan partisipasi peserta didik. Akan tetapi kondisi kelas juga harus tetap dijaga supaya tidak kehilangan kendali dan disiplin. Selain itu diharapkan juga pengajar harus selalu antusias dalam menembah pengetahuan pribadinya terhadap pengetahuan sejarah. Hal ini dimaksudkan untuk menghindarkan suasana kelas yang pasif dan membosankan. Menurut Hartono Kasmadi (2001: 152) ada tiga kegiatan yang dapat diterapkan oleh guru sejarah untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kelas, yaitu: (1) partisipasi peserta didik melalui ketrampilan latihan, (2) partisipasi peserta didik melalui penelitian, dan (3) partisipasi peserta didik melalui Diskusi.

Dalam partisipasi peserta didik melalui ketrampilan latihan, yang bisa dilakukan ialah dengan membuat catatan. Hal ini disebabkan karena buku catatan mampu menyimpan semua hasil belajar di kelas, seperti ringkasan, diagram, chart dan gambar. Dalam partisipasi peserta didik melalui penelitian, yang dilakukan berupa pengembangan bahan pelajaran dengan membuat suatu kegiatan proyek yang dapat memberikan motivasi kepada peserta didik yang ”enggan” mempelajari sejarah. Sedangkan dalam partisipasi peserta didik dilakukan melalui diskusi merupakan salah satu aktivitas yang dapat melatih kemampuan mental peserta didik dalam menghadapi situasi tertentu, karena mental merupakan isi penting dalam perkembangan peserta didik. Peserta didik yang aktif dalam kegiatan ini akan terlatih berpikir kritis dan mengembangkan kerangka jiwanya untuk menghadapi setiap masalah, membentuk pengertian terhadap fakta sejarah dan melatih dirinya untuk membuat suatu kesimpulan. Bahannya tidak berbentuk permasalahan atau pertanyaan saja, tetapi dapat pula berupa diskusi setelah mereka mengamati suatu model dramatisasi peristiwa sejarah yang diperagakan oleh temannya.

2. Tujuan Pengajaran IPS di Sekolah Dasar.

Perumusan tujuan pengajaran sangat penting untuk dilakukan karena tujuan merupakan tolok ukur keberhasilan seluruh proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Menurut I Gede Widja (2005: 27–29), secara umum tujuan pengajaran IPS sebagai berikut :

a. Aspek Pengetahuan / Pengertian

- 1) Menguasai pengetahuan tentang aktivitas – aktivitas manusia di waktu yang lampau baik dalam aspek eksternal maupun internal.
- 2) Menguasai pengetahuan tentang fakta – fakta khusus (unik) dari peristiwa masa lampau sesuai dengan waktu, tempat, serta kondisi pada waktu terjadinya peristiwa tersebut.
- 3) Menguasai pengetahuan tentang unsur – unsur umum (generalisasi) yang terlihat pada sejumlah peristiwa masa lampau.
- 4) Menguasai tentang unsur perkembangan dan peristiwa – peristiwa masa lampau yang berlanjut (bersifat kontinuitas) dari periode satu ke periode berikutnya yang menyambungkan peristiwa masa lampau dengan peristiwa masa kini.
- 5) Menumbuhkan pengertian tentang hubungan antara fakta satu dengan fakta lainnya yang berangkai secara kognitif (berkaitan secara *intrinsik*).
- 6) Menumbuhkan keawasan (*awareness*) bahwa keterkaitan fakta lebih penting dari pada fakta – fakta yang berdiri sendiri.
- 7) Menumbuhkan keawasan tentang pengaruh – pengaruh sosial cultural terhadap peristiwa sejarah.
- 8) Sebaliknya juga menumbuhkan keawasan tentang pengaruh sejarah terhadap perkembangan sosial dan kultural masyarakat.
- 9) Menumbuhkan pengertian tentang arti serta hubungan peristiwa masa lampau bagi situasi masa kini dalam prespektifnya dengan situasi yang akan datang.

b. Aspek Pengembangan Sikap.

- 1) Penumbuhan kesadaran sejarah pada murid terutama dalam artian agar mereka mampu berpikir dan bertindak (bertingkah laku dengan rasa tanggung jawab sejarah sesuai dengan tuntutan zaman pada waktu mereka hidup).
- 2) Penumbuhan sikap menghargai kepentingan/kegunaan pengalaman masa lampau bagi hidup masa kini suatu bangsa.
- 3) Sebaliknya juga penumbuhan sikap menghargai berbagai aspek kehidupan masa kini dari masyarakat di mana mereka hidup yang merupakan hasil dari pertumbuhan di waktu yang lampau.
- 4) Penumbuhan kesadaran akan perubahan – perubahan yang telah dan sedang berlangsung di suatu bangsa diharapkan menuju pada kehidupan yang lebih baik di waktu yang akan datang.

c. Aspek Ketrampilan.

- 1) Sesuai dengan trend baru dalam pengajaran IPS maka pelajaran IPS di sekolah diharapkan juga menekankan pengembangan kemampuan dasar di kalangan murid berupa kemampuan heuristik, kemampuan kritik, ketrampilan menginterpretasikan serta merangkaikan fakta –fakta dan akhirnya juga ketrampilan menulis.
- 2) Ketrampilan mengajukan argumentasi dalam mendiskusikan masalah–masalah dan mencari hubungan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya atau dari zaman masa kini dan lain – lain.

- 3) Keterampilan menelaah secara elementer buku – buku terutama yang menyangkut keanekaragaman IPS dan sejarah.
- 4) Keterampilan mengajukan pertanyaan – pertanyaan produktif di sekitar masalah keanekaragaman IPS dan sejarah.
- 5) Keterampilan mengembangkan cara – cara berpikir analitis tentang masalah – masalah sosial historis di lingkungan masyarakatnya.
- 6) Keterampilan bercerita tentang peristiwa sejarah secara hidup.

Menurut kurikulum 2008 standar kompetensi mata pelajaran IPS SD (Depdiknas, 2008) telah menetapkan tujuan pembelajaran IPS, yaitu: mengembangkan pengetahuan kesejarahan; mengembangkan kemampuan berpikir, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial; membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan; meningkatkan kemampuan berkompetisi dan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional. Untuk itu diperlukan suatu strategi pembelajaran yang lebih mementingkan siswa untuk belajar berpikir daripada hanya menghafal, secara otomatis akan membantu siswa untuk belajar bernalar. Strategi pembelajaran juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang dicapai siswa dan strategi pembelajaran sendiri sangat terkait dengan pemilihan model pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi bahan ajar kepada para siswanya, sehingga pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk siswa sangat diperlukan.

Berkaitan dengan berbagai permasalahan kurikulum pendidikan IPS pada Dikdasmen, maka perlu diperhatikan beberapa rekomendasi untuk penyempurnaan kurikulum. Pertama, bahwa kurikulum pendidikan IPS Dikdasmen harus mengacu pada kebutuhan saat ini dan jauh yang akan datang. Siswa harus diajak untuk menjadi problem solver masalah-masalah masa kini, dan antisipatif pada permasalahan-permasalahan mendatang. Kedua bahwa eksistensi pendidikan IPS Dikdasmen tidak terlepas dari PTK, pemerintah, dan masyarakat. Untuk itu perlu membuat jaringan yang sinergis guna membangun kurikulum yang fleksibel. Optimalisasi kurikulum IPS Berbasis Sekolah perlu dikembangkan sebagai salah satu jawaban fenomena ini. Ketiga, perubahan kurikulum IPS tidak dilakukan secara tambal sulam, melainkan lebih bersifat holistik interdisipliner, dan berorientasi pada '*functional knowledge*' dan aspirasi kebudayaan Indonesia dan nilai-nilai agama.

3. Strategi dan Metode Pembelajaran IPS

Penggunaan bermacam-macam strategi dan metode pembelajaran di sekolah belum dilaksanakan secara optimal, sekalipun strategi dan metode telah memiliki landasan psikologis dan dasar-dasar didaktis yang cukup kuat. Strategi dan metode bisa berjalan seiring dalam pembelajaran IPS. Ketepatan dalam penggunaan keduanya akan mempengaruhi capaian hasil belajar peserta didik.

Strategi belajar mengajar adalah sebagai upaya guru dalam menciptakan suatu lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses

belajar mengajar dengan maksud agar tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dapat dicapai secara berdaya guna dan hasil guna (Sudjarwa, 1999:5). Sudjana (2000:152) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran, intinya adalah kegiatan belajar para peserta didik. Tinggi rendahnya kadar kegiatan belajar banyak dipengaruhi oleh pendekatan mengajar yang digunakan guru.

Metode pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak terbatas jumlahnya. Pada prinsipnya penggunaan metode pengajaran berkaitan erat dengan penguasaan guru terhadap metode yang digunakan dan materi yang disampaikan. Di dalam pembelajaran sejarah, seorang guru harus mampu menerapkan metode pengajaran yang dapat membangkitkan daya tarik dan minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Sedangkan diantara beberapa metode yang telah diuraikan tersebut di atas, peneliti memilih salah satu dari beberapa metode yaitu metode diskusi, dengan pertimbangan agar peserta didik tidak merasa bosan, jenuh tertekan dan bersifat negatif terhadap materi yang sedang dipelajari.

4. Pembelajaran dengan Metode *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial. Ciri khusus pembelajaran kooperatif mencakup lima unsur yang harus diterapkan, yang meliputi; saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok (Lie, 2003:30). Model pembelajaran kooperatif merupakan

suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Maka dari itu metode *Make a Match* akan semakin baik bila penerapannya dilakukan secara kooperatif.

Metode *Make a Match* menurut Agus Suprijono, (2009: 94) pembelajaran dapat dikembangkan dengan kartu-kartu sedangkan menurut Lana Curran (1994) (dalam Anita Lie, 2005: 55) metode *make a match* yaitu teknik belajar mengajar dengan mencari pasangan. Dari pengertian dua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode ini memberikan kesempatan kepada siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep/topik dalam suasana yang menyenangkan melalui kartu-kartu.

Agus Suprijono, (2009: 94) menerapkan metode *make a match* dengan langkah sebagai berikut:

a. Mengembangkan kartu

Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban.

b. Membagi kelompok

Guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan, kelompok kedua pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban, kelompok ketiga kelompok panitia.

Posisi kelompok berbentuk huruf U, dimana kelompok pertama dan kelompok kedua sejajar saling berhadapan.

c. Membunyikan peluit

Guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak untuk bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara kelompok pembawa kartu jawaban.

d. Penilaian

Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok ini kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok.

e. Fasilitator

Guru bertugas memfasilitasi diskusi karena siswa belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan-jawaban. Fasilitator ini dilaksanakan untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengkonfirmasi hal-hal yang mereka lakukan yaitu memantapkan pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut:

- 1) Guru mengorganisasi kelas untuk belajar dan mengarahkan siswa untuk mempersiapkan materi yang telah dipelajari di rumah.

- 2) Guru memberikan penjelasan seperlunya yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari siswa.
- 3) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa pertanyaan dan jawaban yang cocok dengan materi.
- 4) Guru mengelompokkan siswa secara berpasangan dan setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 5) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, siswa juga bisa bergabung dengan dua/tiga siswa yang lain yang memegang kartu yang cocok.
- 6) Guru melihat hasil setiap pasangan kartu sambil menilai kerjasama. Kegiatan tersebut dilakukan sampai beberapa kelompok secara bergilir disesuaikan dengan waktu yang tersedia.
- 7) Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan tugas rumah.

5. Hasil Belajar IPS.

Pengertian belajar dan hasil belajar tidak bisa disejajarkan. Pengertian belajar itu sendiri dalam konteks pendidikan adalah sesuatu yang melibatkan perubahan seseorang yang mana bisa berubah dalam arti kata baik ataupun tidak baik (Harsanto, 2007: 87), sedangkan untuk hasil belajar itu sendiri adalah perwujudan penjabaran kompetensi yang terdapat dalam kurikulum, yang biasanya hasil belajar tersebut biasa disebut

dengan subkompetensi. Berdasarkan hasil belajar tersebut itulah guru menentukan indikator (Pradipto, 2007: 119).

a. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS

Hasil belajar atau belajar dipengaruhi oleh 2 faktor utama, yaitu factor dari dalam diri peserta didik (intern) dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik (ekstern) (Sudjana 2000 : 39).

1) Faktor Internal Peserta didik.

Diantara beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar IPS, barangkali kondisi individu pelajar (peserta didik) mempunyai peranan yang paling menentukan. Kondisi individu peserta didik ini meliputi kondisi fisiologis dan kondisi psikologis.

2) Faktor Eksternal Peserta didik.

Seperti faktor internal peserta didik, faktor eksternal peserta didik juga terdiri atas dua macam, yakni : faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial (Syah, 2000 : 137). Sedangkan secara umum faktor eksternal peserta didik ada dua macam, yaitu: factor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu lingkungan alami dan lingkungan sosial. Lingkungan alami meliputi keadaan suhu dan kelembaban udara yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Belajar pada keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang panas dan

pengap. Lingkungan sosial dapat berwujud manusia dan representasinya maupun yang berwujud hal – hal lain yang langsung berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Sebagai acuan dalam pembuatan penelitian ini maka peneliti menggunakan beberapa kajian skripsi terdahulu sebagai perbandingan. Skripsi yang pertama adalah karya Sri Mudjiastuti (2006). Universitas Negeri Semarang dengan judul “*Penggunaan Metode Diskusi pada Mata Pelajaran IPS dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di SD Negeri Sampangan 04 Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang*”. Penelitiannya adalah penelitian kualitatif, dengan hasil penelitian bahwa peserta didik yang menggunakan metode diskusi memiliki prestasi belajar lebih baik dibanding peserta didik yang diberi pelajaran hanya menggunakan metode ceramah secara monoton. Oleh sebab itu metode ceramah perlu didukung dengan metode lain yang relevan. Salah satu metode yang cocok dipadukan adalah dengan metode diskusi.

Acuan yang kedua adalah karya Agus Sujianto. (2006). Universitas Negeri Semarang dengan judul *metode Make a Match untuk Meningkatkan prestasi Belajar siswa pada Bidang Studi Matematika di SDN Margomulyo 1 Ngawi*. Penelitiannya adalah penelitian Kualitatif dengan hasil, bahwa hanya metode *Make a Match* akan mempermudah siswa dalam memahami materi dengan keaktifas siswa sendiri. Dalam hal ini guru memacu siswa untuk lebih cerdas dan mandiri untuk menghasilkan nilai yang lebih baik.

Dalam penelitian ini yang membedakan diantara kedua skripsi tersebut di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah, subjeknya yaitu siswa kelas IV dan metode kooperatif *Make a Match*.

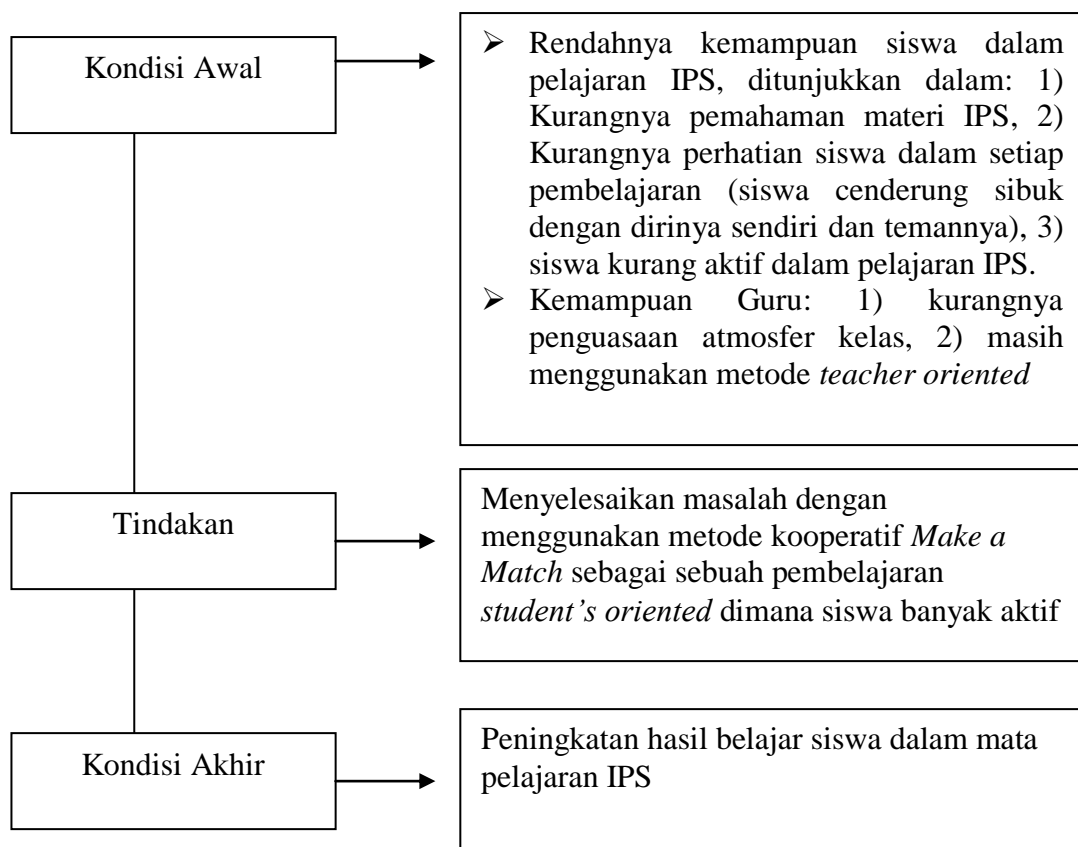
C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah dikemukakan, maka dapat diambil suatu kerangka pemikiran sebagai berikut. Pembelajaran IPS merupakan suatu proses atau kegiatan guru mata pelajaran IPS dalam mengajarkan sejarah kepada para siswanya, yang didalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa tentang sejarah yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa dalam mempelajari sejarah tersebut. Dengan demikian setiap guru harus bisa memahami dan mengerti keadaan anak didiknya agar dapat memilih strategi pembelajaran yang lebih memperdayakan siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai dan prestasi belajar yang diperoleh siswa akan lebih baik.

Dengan semakin berkembangnya materi dalam pelajaran IPS maka pendidik harus mampu memilih metode mana yang memang sesuai untuk siswa mereka. Tujuan dari metode-metode ini adalah untuk membuat siswa lebih aktif dan membuang kebosanan siswa terhadap pelajaran IPS.

Salah satu metode yang sesuai diterapkan untuk siswa Sekolah Dasar adalah metode *Make a Match* dimana metode *Make a Match* merupakan salah satu pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan bermacam-macam cara,

salah satunya adalah dapat dikembangkan dengan kartu-kartu. *Make a Match* yaitu tehnik belajar mengajar dengan mencari pasangan. Dari pengertian dua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode ini memberikan kesempatan kepada siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep/topic dalam suasana yang menyenangkan melalui kartu-kartu.



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir Penelitian

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori, maka hipotesis tindakan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Melalui model pembelajaran kooperatif dengan metode *Make a Match* sebagai media pembelajaran maka hasil belajar siswa dapat meningkat.
2. Melalui model pembelajaran kooperatif dengan metode *make a match* sebagai media pembelajaran maka akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.