

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Kegiatan belajar adalah kegiatan yang paling pokok. Belajar dapat juga diartikan sebagai usaha untuk dapat mengubah tingkah laku. Belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan yang baru, hingga awal yang tidak tahu menjadi tahu. Ihsana El Khuloqo (2017:1) menyatakan bahwa “Belajar merupakan akibat adanya intraksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan prilakunya”. Menurut Trianto (2011:16) “Belajar adalah sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir”.

Slameto (2013:1) menyatakan bahwa ”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”. J. Bruner (2010:11) dalam Slameto “Belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah”. Lebih lanjut R. Gagne (2009:11) dalam. Oemar Hamalik menyatakan bahwa “Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Menurut pendapat-pendapat para ahli tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku tertentu baik berupa afektif maupun sikap seseorang yang diperoleh dari pengalaman secara keseluruhan baik yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung”.

2. Pengertian Mengajar

Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik, yaitu jika siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya

dipelajari sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa. Wina Sanjaya (2010:96) menyatakan bahwa “Mengajar adalah proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa”. Dequeliy dan Gazali dalam Slameto (2013:17) “ Mengajar adalah menanamkan pengetahuan paeda seseorang dengan cara yang paling singkat dan tepat”.

Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:10) menyatakan bahwa “Mengajar merupakan suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan guru dalam mempersiapkan lingkungan pembelajaran yang meliputi lingkungan alam dan sosial untuk mendukung terjadinya proses belajar akibat interaksi siswa dengan lingkungan”. Menurut penjelasan di atas, dapat disimpulkan mengajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan guru untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa.

3. Pengertian Pembelajaran

Kehidupan sehari-hari sering terjadi proses pembelajaran, baik dengan cara sengaja maupun tidak sengaja. Pembelajaran adalah upaya untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Agar dapat memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal, maka proses pembelajaran harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik.

Wina Sanjaya (2013:50) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu proses yang lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus untuk menghasilkan respon terhadap situasi tertentu”. Trianto (2011:17) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan”. Istarani (2011:2) menyatakan bahwa “Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa”. H. Asis saefuddin dan Ika berdiati (2015:8) ”Pembelajaran merupakan peroses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktifitas yang di lakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya”. Oemar Hamalik (2012:57) menyatakan

bahwa “Pembelajaran adalah suatu kombinasi, yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, dan perlengkapan yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Akhirnya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang terjadi baik secara disengaja maupun tidak sengaja hingga prosedur atau cara yang saling mempengaruhi tersebut mampu mencapai tujuan pembelajaran dan suatu usaha yang dilakukan seorang guru kepada siswa dalam memberikan ilmu pengetahuan.

4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yakni hasil dan belajar. Antara hasil dan belajar memiliki arti yang berbeda. Hasil adalah wujud perolehan suatu tujuan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menuju suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.

Hasil belajar digunakan untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Dalam proses belajar mengajar (PBM) akan menghasilkan hasil belajar. Untuk mengukur dan mengetahui berhasil tidaknya peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar dengan melakukan evaluasi. Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup segala hal yang dipelajari, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dimiyati dan Mudjiono (2013:250) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi. Dari sisi siswa dan sisi guru. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat pra- belajar sedangkan dilihat dari sisi guru hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran”. Gagne dan Brigg dalam Ekawarna (2011:40) menyatakan bahwa “Hasil Belajar adalah kemampuan internal yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah menjadi pemilik pribadi seseorang dan memungkinkan orang itu melakukan sesuatu”. Hamalik dalam Ekawarna (2011:41) menyatakan bahwa “Hasil Belajar adalah

perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan“.

Agus Suprijono (2010:5) “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Selanjutnya Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:14) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu”. Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

5. Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan proses perubahan berdasarkan pengalaman. Belajar juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang dikemukakan oleh Slameto (2014:54) :

a. Faktor Internal

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

1) Faktor Jasmaniah

- a) Faktor Kesehatan
- b) Cacat Tubuh

2) Faktor Psikologis

Ada tujuh Faktor yang tergolong dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor tersebut adalah : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seorang dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendrungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuandan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Dari uraigar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya, sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

b. Faktor Eksternal

Faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

3) Faktor Masyarakat.

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat.

Dari pendapat para ahli di atas dapat dinyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar adalah kemampuan akhir yang dimiliki siswa dari proses belajar berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dan dipengaruhi oleh faktor dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (masyarakat).

6. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Agus Suprijono (2010:46) menyatakan “Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial, dan model pembelajaran dapat juga didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Soekamto dalam Trianto (2011:22) menyatakan “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 aktivitas belajar mengajar”.

Menurut Istarani (2012:1) menyatakan “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”.

Asis Saefuddin (2015:48) menyatakan “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur 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 pembelajaran”.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan oleh ahli-ahli mengenai model pembelajaran, dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran kelas dan model pembelajaran, dan merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, model dan teknik dalam pembelajaran.

7. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model *Make A Match* atau biasa disebut membuat pasangan, model *Make A Match* merupakan salah satu jenis model dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Lorna Curran. Menurut Aris Shoimin (2013:98) berpendapat salah satu keunggulan teknik adalah “Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan”. Selanjutnya menurut Lorna Curran dalam Aris Shoimin (2013:99) menyatakan bahwa satu keunggulan teknik ini adalah “Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, teknik ini teknik bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia”.

Agus Suprijono (2010:94) menyatakan ”Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make A Match* adalah kartu-kartu.

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

Selanjutnya Agus Suprijono (2010:94-95) juga menyatakan “Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai. yang bentuk kelompoknya berbentuk huruf U dan saling berhadapan”.

Seterusnya Agus Suprijono (2010:95-96) menyatakan didalam model pembelajaran *Make A Match* jika masing-masing kelompok sudah berada diposisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok, kemudian siswa berdiskusi. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok. Setelah penilaian dilakukan, lakukan hal yang semula secara bergantian.

Jadi berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan model pembelajaran *Make A Match* merupakan pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi, disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu, kartu-kartu yang tersedia berisi soal atau permasalahan dan berisi jawaban. Selanjutnya siswa mencari pasangan dari kartunya.

8. Kebaikan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make A Match*

a. Kebaikan Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Aris Shoimin (2013:99) menyatakan kelebihan model seperti ini adalah :

- 1) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- 2) Kerja sama antar – sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- 3) Munculnya dinamika gotong – royong yang merata di seluruh siswa.

- 4) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- 5) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
- 6) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Aris Shoimin (2013:99) bahwa “Kekurangan model ini adalah:

- 1) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran.
- 2) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- 3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

9. Langkah-Langkah Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*

Aris Shoimin (2013:98) menyatakan Langkah-langkah pembelajaran model *Make A Match* langkah-langkah:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setiap siswa yang mendapat, mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
7. Kesimpulan atau penutup.

10. Pengertian IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan atau interaksi antara manusia yang satu dengan yang lain serta lingkungan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. IPS sebagai bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan di masyarakat. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bahkan pada teori dan keilmuannya, melainkan pada kenyataan kehidupan kemasyarakatan.

Menurut Sardjiyo (2014:1.26) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu kajian tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan kata lain

bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki kajian yang sangat kompleks tentang kehidupan manusia dan lingkungannya beserta aspek-aspek kehidupan manusia itu sendiri. Oleh karena itu peserta didik yang merupakan bagian dari masyarakat perlu diberikan menguasai Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bekal hidupnya kelak.

11. Materi Pelajaran Memelihara Lingkungan Alam dan Buatan di Sekitar Rumah

A. Memelihara Lingkungan Alam

Untuk menghindari berbagai macam bencana yang akan terjadi akibat kerusakan alam, kita harus menjaga lingkungan alam. Memelihara lingkungan alam berarti kita sudah menjaga keseimbangan alam. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan alam, diantaranya:

1. Melakukan Reboisasi

Reboisasi merupakan suatu upaya untuk menanam kembali hutan atau gunung yang gundul. Kegiatan ini dilakukan agar hutan dan gunung hijau kembali dan pohon - pohon tumbuh kembali sehingga dapat mengurangi bahaya banjir dan longsor. Selain itu akar pohon dapat menyerap air sehingga cadangan air dapat tersedia dengan baik dan bahaya kekeringan dapat dikurangi.



Gambar 2.1 : Penanaman Pohon Yang Telah Gundul

2. Tidak menebang pohon sembarangan

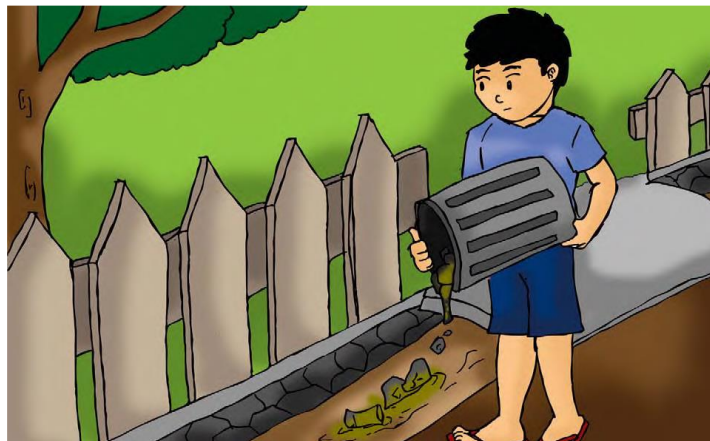
Menebang pohon sembarangan tanpa melakukan reboisasi kembali merupakan tindakan yang tidak terpuji dan merusak keseimbangan alam. Oleh karena itu, menebang pohon tidak boleh sembarangan apalagi sampai menyebabkan hutan dan gunung gundul.



Gambar 2.2 : Menebang Pohon Sembarangan

3. Tidak Membuang Sampah Di Sembarangan

Tempat membuang sampah sembarangan adalah sikap yang tidak terpuji, karena disamping dapat mengotori lingkungan, sampah yang dibuang sembarangan dapat menyebabkan banjir. Misalnya kamu membuang sampah ke got atau selokan lama-kelamaan, sampah itu akan menumpuk dan pada saat musim hujan tiba, air tidak dapat mengalir karena tersumbat sampah, akhirnya terjadilah banjir.



Gambar 2.3 : Seorang Anak Membuang Sampah Sembarangan

B. Memelihara Lingkungan Buatan

Sifat lingkungan buatan itu mudah rusak. Mengapa lingkungan buatan mudah rusak? Hal ini terjadi karena terkadang lingkungan buatan dibuat dari bahan-bahan yang tidak berkualitas. Contohnya rumah. Apabila rumah dibuat dari bahan-bahan yang tidak berkualitas, rumah akan cepat rusak. Apalagi kita tidak memeliharanya dengan baik. Banyak cara yang dapat kita lakukan untuk memelihara rumah. Hal terkecil dapat kita lakukan mulai dari memelihara kamar tidur sendiri. Misalnya membereskan dan menyapu kamar setiap hari.

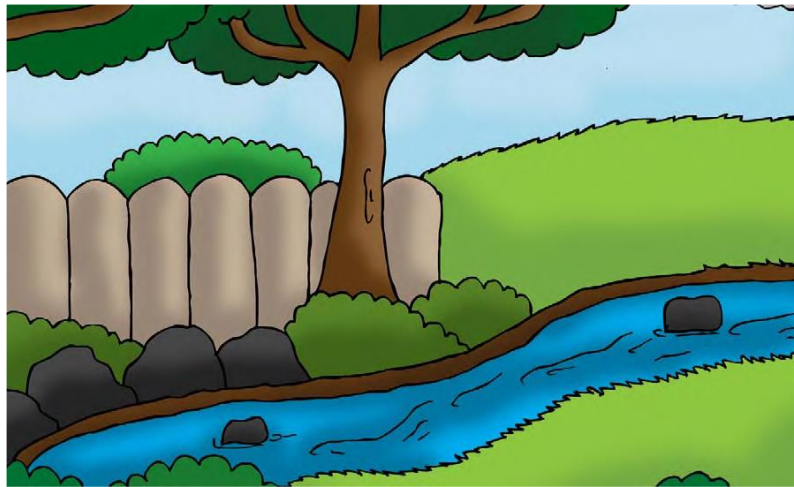


Gambar 2.4 : Membereskan Tempat Tidur

C. Manfaat Memelihara Lingkungan

Banyak manfaat yang dapat dirasakan dengan selalu memelihara lingkungan, diantaranya yaitu:

1. Lingkungan yang bersih akan menjauhkan kita dari berbagai bibit penyakit.
2. Tidak membuang sampah ke sungai agar sungai bersih sehingga airnya dapat dimanfaatkan dan terhindar dari bahaya banjir ketika musim hujan tiba karena air tidak terhambat oleh sampah.
3. Menjaga kelestarian hutan dengan tidak menebang pohon secara sembarangan serta menjaga bahaya banjir dan tanah longsor. Selain itu, hutan yang terjaga dapat menjadi paru-paru dunia karena pohon-pohon di hutan dapat menghasilkan udara yang bersih.



Gambar 2.5 : Lingkungan yang Asri

D. Akibat Tidak Memelihara Lingkungan Di Sekitar



Gambar 2.4 : Banjir

Membuang sampah sembarangan terutama membuang sampah di selokan dapat menimbulkan bahaya banjir ketika musim penghujan tiba. Lingkungan yang kotor tentu saja merupakan sumber bibit penyakit, seperti penyakit demam berdarah yang berasal dari nyamuk, menimbulkan pencemaran udara karena bau sampah, dan sebagainya. Lingkungan yang kotor dapat menyebabkan tumbuhnya bibit penyakit diare. Sekarang, apa dampaknya jika pohon-pohon di hutan ditebang dengan sembarangan? Apa yang akan terjadi? Hutan merupakan paru-paru dunia. Hutan dapat menghasilkan udara yang bersih dan dapat menahan air tanah. Jika hutan rusak, akan timbul bencana alam, seperti banjir, tanah longsor,

dan kekeringan pada musim kemarau akan terjadi. Oleh karena itu, agar kita terhindar dari bencana-bencana tersebut, kita harus senantiasa menjaga kelestarian hutan.

12. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

a. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian Tindakan kelas berkembang dari penelitian tindakan. Istarani (2010:3) menyatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat”. Suharsimi, Arikunto (2014:3) menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penceraman terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara umum”.

Ekawarna (2009: 4) menyatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan (*astion research*) yang dilaksanakan oleh guru didalam kelas”. Dari beberapa defenisi di atas dapat dinyatakan Penelitian Tindakan Kelas adalah kajian dari sebuah situasi sosial dan penceraman terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, tindakan tersebut diberikan oleh guru dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

b. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Wina Sanjaya (2012:34-36) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki manfaat sebagai berikut :

1) Manfaat untuk guru

PTK memiliki manfaat yang sangat besar untuk guru diantaranya:

- a) PTK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Hal ini disebabkan PTK diarahkan untuk meningkatkan kinerja guru, melalui proses pemecahan masalah yang dihadapi ketika guru melakukan proses belajar mengajar.
- b) Melalui perbaikan dan peningkatan kinerja, maka akan tumbuh kepuasan dan rasa percaya diri yang dapat dijadikan sebagai modal untuk secara terus menerus meningkatkan kemampuan dan kinerjanya.
- c) Keberhasilan PTK dapat berpengaruh terhadap guru lain. Mereka dapat mencoba hasil penelitian tindakan atau lebih dari itu mereka dapat

mencoba ide – ide baru seperti yang telah dilakukan oleh guru pelaksana PTK.

- d) PTK juga dapat mendorong guru untuk memiliki sikap profesional. Ia akan dapat mendeteksi kelemahan dalam mengajar, menemukan berbagai permasalahan yang dapat mengganggu kualitas proses pembelajaran, serta berusaha untuk mencari alternatif pemecahannya. Guru profesional tidak akan merasa puas dengan hasil yang diperolehnya.
- e) Guru akan selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui PTK guru akan tanggap terhadap perubahan baik sosial maupun psikologi yang dapat memberikan alternatif baru yang lebih baik dalam pengolongan pembelajaran.

2) Manfaat PTK untuk siswa

PTK juga bermanfaat untuk siswa diantaranya :

- a) PTK dapat mengurangi bahkan menghilangkan rasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.
- b) PTK dapat berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

3) Manfaat untuk sekolah

- a) Membantu sekolah yang bertanggung jawab dalam penyelenggaraan pendidikan untuk mendidik siswanya.
- b) Terbuka kesempatan bagi sekolah yang bersangkutan untuk maju dan berkembang.

c. Kelebihan dan Kekurangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

1) Kelebihan PTK

Menurut Shumsky (2015:93) kelebihan PTK adalah

- a) Tumbuhnya rasa memiliki melalui kerja sama dalam PTK .
- b) Tumbuhnya kreativitas dan pemikiran kritis lewat interaksi terbuka yang bersifat reflektif dalam PTK.
- c) Ada tindakan saling merangsang untuk berubah.
- d) Meningkatnya kesepakatan lewat kerja sama demokratis dan dialogis dalam PTK.

2) Kekurangan PTK

Menurut Shumsky (2015:93) kelemahan PTK adalah

- a) Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam teknik dasar penelitian pada peneliti sendiri karena terlalu banyak berurusan dengan hal-hal praktis.
- b) Rendahnya efisiensi waktu karena peneliti harus punya komitmen untuk terlibat dalam prosesnya sementara peneliti masih harus melakukan tugas rutin.
- c) Konsepsi proses kelompok yang menuntut pemimpin kelompok yang demokratis dengan kepekaan tinggi terhadap kebutuhan dan keinginan anggota-anggota kelompoknya dalam situasi tertentu.

B. Kerangka Berpikir

Belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang dilakukan secara sengaja, dimana perubahan tersebut relatif menetap sehingga mempengaruhi perbuatannya dari sebelum ia mengalami situasi tersebut, dan dari hal yang belum diketahui menjadi hal yang telah ia ketahui. Hasil belajar merupakan hasil akhir yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar. Hasil belajar adalah suatu has yang dicapai pada kegiatan pembelajaran karena adanya penambahan pengetahuan dan perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan yang teratur. Hasil belajar menyangkut skor atau nilai belajar siswa itu sendiri.

Model Pembelajaran adalah suatu pola dan cara-cara pembelajaran yang digunakan di kelas, yang disajikan para guru sebagai pedoman dalam pembelajaran. Model Pembelajaran *Make A Match* adalah pembelajaran yang menggunakan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi, disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Kartu-kartu disediakan oleh guru, kartu-kartu yang tersedia berisi soal atau permasalahan dan berisi jawaban, selanjutnya siswa mencari pasangan dari kartunya.

Dengan Model Pembelajaran *Make A Match*, siswa lebih menguasai materi yang diberikan sehingga hasil belajar siswa akan maksimal. Makna dengan menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*, guru diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. dengan model pembelajaran *Make A Match* nantinya akan terlihat kerjasama antar siswa, dan terlihat penguasaan materi dari siswa selama pembelajaran berlangsung, sehingga semua siswa menjadi aktif.

Untuk meningkatkan hasil belajar terhadap mata pelajaran IPS guru mencari model pembelajaran yang praktis dan mudah dipahami dan diingat siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efektif merupakan salah satu faktor ekstern yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan keefektifan kegiatan belajar mengajar dan juga hasil belajar siswa. Maka dengan model pembelajaran

Make A Match diharapkan guru mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis dalam penelitian tindakan ini adalah: Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Menenal Lingkungan Alam Dan Buatan Di Sekitar Rumah Di Kelas III SD Negeri 040469 Surbakti Tahun Pelajaran 2018/2019.

D. Defenisi Operasional

Untuk mencegah terjadinya penafsiran yang berbeda serta menciptakan kesamaan pengertian tentang variabel-variabel, maka penulis perlu merumuskan defenisi variabel dari penelitian ini. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Belajar adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, nilai sikap dan keterampilan.
2. Model Pembelajaran *Make A Match* adalah pembelajaran yang menggunakan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.
3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan atau interaksi antara manusia yang satu dengan yang lain serta lingkungan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
4. Pelaksanaan pembelajaran adalah pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan yang harus memenuhi kriteria baik. Pembelajaran itu dapat dikatakan baik jika pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru mencapai kriteria 61-80%. dan pelaksanaan aktivitas siswa telah mendapat nilai 70-89 atau kriteria baik.
5. Ketuntasan individual adalah jika seorang siswa telah mencapai persentase pencapaian hasil belajar sesuai dengan KKM SD Negeri 040469 Surbakti yakni 65.

6. Ketuntasan klasikal adalah jika dalam suatu kelas tersebut telah terdapat \geq 85% siswa yang sudah tuntas belajar.
7. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru untuk mengatasi masalah belajar di kelas yang dapat memperbaiki kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

