

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmani dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar.

Belajar dalam konsepnya dapat dipahami sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapat suatu kepandaian. Anthony Robbins dalam Trianto (2018:15) mendefinisikan “belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru”. Makna belajar disini bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (nol), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan yang baru.

Pengertian belajar adalah proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan. Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandian/ilmu setelah belajar dan aktivitas berlatih.

Skinner (2018) menyatakan bahwa, belajar adalah suatu proses adaptasi

perilaku yang bersifat progresif. Artinya, sebagai akibat dari tindakan belajar maka kita akan mengalami adaptasi progresif yang berarti memiliki tendensi berubah kearah yang lebih sesuai atau lebih sempurna dari keadaan sebelumnya.

Slameto (2018) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selain itu ada pendapat lain juga bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang berproses dan juga merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan (Syah, 2018).

Hilgrad & Bower (dalam Asrori, 2020) menyatakan bahwa, pengertian belajar adalah memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar juga berkaitan dengan suatu aktivitas atau kegiatan untuk menguasai suatu hal yang dapat termasuk pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan Asrori (2020) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan yang disengaja dari individu, di mana kegiatan tersebut merupakan interaksi yang dilakukan individu. Belajar memang sejatinya merupakan istilah sehari-hari yang seakan sudah diketahui dan dimengerti oleh semua orang. Akan tetapi, saat dipertanyakan kembali akan menimbulkan banyak persepsi dan interpretasi dari masing-masing orang.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri interaksi dengan lingkungannya.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak

didik mau belajar.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Salah satu bentuk pembelajaran adalah pemrosesan informasi. Hal ini bisa dianalogikan dengan pikiran kita yang berperan layaknya komputer di mana ada input dan penyimpanan informasi di dalamnya. Yang dilakukan oleh pikiran kita adalah bagaimana memperoleh kembali materi informasi tersebut, baik yang berupa gambar maupun tulisan.

Suardi (2017) menyatakan, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Hamalik dalam Lefudin (2017) menyatakan, bahwa pembelajaran merupakan suatu dalam Lefudin (2017) menyatakan, bahwa pembelajaran merupakan suatu dalam Lefudin (2017) menyatakan, bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan.

Gagne dan Briggs dalam Lefudin (2017), menyatakan *instructions* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik bersifat internal.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara paedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang diciptakan oleh guru untuk menumbuhkan sekaligus mengembangkan wawasan, kreativitas, dan pola pikir peserta didik tentang suatu ilmu pengetahuan.

2.1.3. Model Pembelajaran

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.

Banyak penelitian dan kajian yang telah dilakukan oleh para ahli pendidikan . seperti kajian yang dilakukan oleh Bruce Joyce dan Marsha Weill tentang Models of Teaching dalam Huda (2014), menyatakan salah satu

monumental dalam bidang ini. Mereka mentransformasikan pengetahuan tentang belajar-mengajar kedalam “Model-Model Pembelajaran” yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai sasaran-sasaran intrusional yang berbeda. Joyce dan Weill mendeskripsikan Model Pengajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi- materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruangan kelas atau di setting yang berbeda.

Joyce and Weill, (2017), meyakini bahwa model pembelajaran yang benar-benar model pembelajaran. Seperti kita membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan cara mengekspresikan diri, kita juga mengajarkan mereka bagaimana untuk belajar. Bahkan hasil jangka panjang yang paling penting dari instruksi siswa mungkin kemampuan siswa meningkat untuk belajar lebih mudah dan efektif di masa depan, baik karena pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh dan karena mereka telah menguasai proses belajar.

Darmadi (2017) menyatakan, bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Sedangkan Lefudin (2017) menyatakan, bahwa model pembelajaran memiliki sintaks (pola urutan tertentu) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran.

Malawi dan Kadarti (2017) menyatakan, model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Pengertian model pembelajaran dalam Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 tahun 2014 menyebutkan bahwa: “Model pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan kerangka

konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya.”

Model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Menurut Suprihatiningrum, model pembelajaran yaitu tiruan atau contoh kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran secara sistematis dalam mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar tertentu yang diinginkan dapat tercapai. Enam jenis model pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

1. Model *student teams achievement division (STAD)*
2. Model *jigsaw*
3. Model *group investigation (investigasi group)*
4. Model *make a match* (membuat pasangan)
5. Model *teams games tournaments (TGT)*
6. Model structural

Berdasarkan ke enam jenis model pembelajaran kooperatif tersebut, penulis menggunakan model yang ke empat yaitu model *make a match (membuat pasangan)*, karena permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa kurang antusias, masih pasif, dan merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran IPS, untuk itu penulis memilih model *make a match*. *make a match* adalah salah satu jenis model kooperatif dimana dalam penerapannya siswa membuat pasangan untuk menemukan suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Maka penelitian ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu susun rencana yang memiliki pola dan digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.4 Pengertian Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran kelompok dengan jumlah peserta didik antara dua sampai lima orang dengan gagasan untuk saling memotivasi antar anggota untuk saling membantu agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang maksimal. Pembelajaran kooperatif mengajarkan siswa untuk dapat memecahkan suatu permasalahan secara bersama-sama Artz dan tahun 1990 (dalam buku Perpaduan Model Pembelajaran *Make a Match* 2020:20), mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai pembelajaran kooperatif adalah kegiatan bekerjasama yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok kecil untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan tugas, dan mencapai suatu tujuan bersama.

Setiap siswa harus aktif mengungkapkan ide dan gagasannya masing-masing dalam pembelajaran. Slavin tahun 2005 (dalam buku Perpaduan Model Pembelajaran *Make a Match* 2020 : 10) menyatakan bahwa, pembelajaran kooperatif merupakan alternatif pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama secara aktif dan saling melengkapi. Kerjasama dalam pembelajaran kooperatif adalah mutlak dan tidak boleh ada siswa yang merasa lebih hebat dari lainnya karena setiap anggota memiliki tujuan yang sama.

Huda pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Pendapat lain disampaikan oleh Pembelajaran kooperatif menurut Eggen and Kauchak dalam Trianto (2018:58) merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Model *cooperative learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa siswa menjadi sebuah kelompok. Roger, dkk (1992:8) dalam buku Perpaduan Model Pembelajaran *Make a Match* 2020 : 22), menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara social diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang didalamnya setiap pembelajaran bertanggung jawab atas pembelajaran

sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas peneliti berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berlandaskan pada kerjasama kelompok dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Setiap siswa bertanggung jawab mempelajari materi sendiri dan saling membantu belajar siswa lainnya, sehingga menciptakan suatu kebebasan kepada siswa untuk terlibat menjadi partisipan aktif dalam kelompoknya serta membangun komunitas pembelajaran (*learning community*).

2.1.5 Pengertian *Make a Match*

Model pembelajaran tipe *Make a Match* artinya model pembelajaran mencari Pasangan. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Suasana pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* akan riuh, tetapi sangat asik dan menyenangkan. Pembelajaran *make a match* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan pertama kali oleh Lorna Curran tahun 1994 (dalam buku Perpaduan Model Pembelajaran *Make a Match* 2020 : 22).

Huda tahun 2013 dalam (buku Perpaduan Model Pembelajaran *Make a Match* 2020 : 22) menyatakan bahwa *make a match* bertujuan untuk pendalaman materi, penggalan materi dan *edutainment*. Lebih lanjut menurut Huda tahun 2015 (buku Perpaduan Model Pembelajaran *Make a Match* 2020 : 22) pembelajaran *make a match* adalah pembelajaran dimana siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan. Berdasarkan pendapat Huda tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran *make a match* merupakan pembelajaran berpasangan yang sangat sesuai untuk penguasaan materi siswa dan dikemas dalam suasana menyenangkan. Komalasari menyatakan bahwa *Make a Match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Sedangkan menurut Shoimin tahun 2014 (dalam buku Perpaduan Model Pembelajaran *Make a Match* 2020 :

22) karakteristik pembelajaran *make a match* memiliki hubungan erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pembelajaran *make a match* dapat membantu menumbuhkembangkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu terlihat dari usaha dan semangat siswa untuk dapat menemukan pasangannya, sehingga dapat menimbulkan pengalaman yang lebih bermakna.

Agus Wakhidin (dalam buku Perpaduan Model Pembelajaran *Make a Match* 2020 : 23) bahwa pembelajaran *make a match* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa dituntut untuk aktif mencari pasangan, sambil belajar mengenai konsep atau topik melalui diskusi dengan pasangannya dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran *make a match* sesuai untuk penguasaan materi siswa dan dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Huda 2013 (dalam buku Perpaduan Model Pembelajaran *Make a Match* 2020 : 23) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah sebagai berikut.

Kelebihan *Make a Match* Menurut Huda yaitu :

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

Kelemahan *Make a Match* Menurut Huda yaitu :

1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, maka akan banyak waktu yang terbuang.
2. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
3. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa

yang kurang memperhatikan pada saat persentasi pasangan.

4. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
5. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Setiap model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Lie 2010 (dalam buku Perpaduan Model Pembelajaran Make a Match 2020 : 23) ada sembilan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam model pembelajaran Make A Match ini, yaitu:

1. Guru menyiapkan masing-masing sepasang berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban kartu yang berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban
2. Setiap siswa mendapat satu kartu
3. Setiap siswa mencari kartunya pasangan kartu yang cocok dengan Jika dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu diberi reward, dan jika tidak dapat mencocokkan kartu akan diberi punishmen sesuai kesepakatan bersama
4. Setelah menemukan pasangan kartunya, siswa melapor kepada guru, jika pasangannya cocok lalu kesempatan mereka berdiskusi guru memberi
5. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya

Berdasarkan pendapat ahli diatas, menurut pendapat peneliti bahwa model *Make a Match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu

Berdasarkan pendapat ahli diatas, menurut pendapat peneliti bahwa model *Make a Match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan, permainan ini dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Adapun langkah-langkah model *Make a Match* harus dilaksanakan secara sistematis, pelaksanaannya diawali dengan tahap persiapan, pembagian kartu pertanyaan atau jawaban, mencari dan menemukan pasangan, pemberian penghargaan, dan menyimpulkan.

2.1.6 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusman, 2017). Sudjana (dalam Sutrisno, 2021:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan.

Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita. Dari pendapat Horwart dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, peneliti berpendapat bahwa hasil belajar adalah sebagai hasil maksimum peserta didik yang diukur dari hasil tes belajar dalam materi pelajaran tertentu. Setelah proses belajar berakhir, maka peserta didik akan memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sampai batas mana peserta didik dapat memahami materi. Agar mengetahui hasil belajar, maka perlu dilakukan pengukuran atau evaluasi yang dilakukan secara berkala. Pelaksanaan evaluasi bertujuan untuk melihat hasil belajar secara kuantitatif atau angka yang diperoleh peserta didik.

2.1.7 Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa,fakta,konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Sapriya,2014:1 Dalam Buku *Perpanduan Model Pembelajaran Make a Match*).

Trianto, menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi,

politik, hukum, dan budaya. Susanto (2015:1 Dalam Buku Per panduan Model Pembelajaran *Make a Match*), menyatakan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang membahas kehidupan nyata tentang hubungan antara manusia dengan alam, lingkungan sekitar dimana siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat.

Martoella dalam Trianto, yang menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan IPS adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek “pendidikan” dari pada “transfer konsep” karena dengan pembelajaran ini diharapkan dapat memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Sedangkan menurut pendapat Alma dalam Susanto, yang mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersonalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, menurut pendapat peneliti IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di SD. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

1) Tujuan Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Selain itu tujuan pembelajaran IPS yakni memperkenalkan siswa pada pengetahuan tentang kehidupan masyarakat secara sistematis yang dapat mendidik siswa untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara efektif dalam kehidupan kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Selanjutnya, mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Selain itu, tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar di antaranya, adalah:

1. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat
2. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat
3. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian
4. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan
5. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, dan perkembangan masyarakat, serta perkembangan ilmu dan teknologi

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

2) Karakteristik Pembelajaran IPS

Trianto (2014) menyebutkan urainnya yang cukup panjang tentang karakteristik pembelajaran IPS sebagai berikut.

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsure-unsur geografi, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses, dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas menurut peneliti bahwa karakteristik pembelajaran IPS merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Pembelajaran IPS bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

Materi Pembelajaran Perjuangan Pada Masa Penjajahan Belanda

MATERI : PERJUANGAN MELAWAN BELANDA

1. Kedatangan Bangsa Belanda di Indonesia
2. Penindasan Lewat VOC
3. Penindasan Kerja Rodi
4. Penindasan Pajak
5. Penindasan Tanam Paksa
6. Perlawanan Menentang Penjajah Belanda

1. Kedatangan Belanda ke Indonesia

Bangsa Belanda datang Indonesia pada tanggal 22 Juni 1596. mendarat Banten, Jawa Barat. Tujuan untuk mendapatkan rempah-rempah dari Indonesia. Bangsa Belanda berubah menjadi serakah dan kasar. Sikap itu menyebabkan mereka dimusuhi dan diusir dari Banten.

2. Penindasan Lewat VOC

VOC dibentuk 20 Maret 1602 . Monopoli perdagangan VOC dengan : membentuk tentara, mencetak mata uang sendiri, mengadakan perjanjian dengan raja-raja setempat. Pusat perdagangan VOC : Ambon, Jayakarta, Banda. Jenderal J.P. Coen mengganti Jayakarta menjadi Batavia. 31 Desember 1799 VOC dibubarkan.

Penyebab :

1. Pejabat-pejabat VOC melakukan korupsi dan hidup mewah.
2. VOC menanggung biaya perang yang sangat besar.
3. Kalah bersaing dengan pedagang Inggris dan Prancis.
4. Para pegawai VOC melakukan perdagangan gelap. 1 Januari 1800, kekuasaan VOC di Indonesia digantikan langsung oleh pemerintah Kerajaan Belanda berlansung sampai tahun 1942.

3. Penindasan Melalui Kerja Paksa

Pada tahun 1806, Napoleon Bonaparte mengangkat Herman Willem Daendels menjadi Gubernur Jenderal di Batavia. 3 hal yang dilakukan daendles :

1. menambah jumlah prajurit
2. membangun pabrik senjata, kapal-kapal baru, dan pos-pos pertahanan,
3. membangun jalan raya yang menghubungkan pos satu dengan poslainnya.

Daendels memberlakukan kerja paksa/rodi tanpa upah untuk membangun jalan Raya Anyer-Panarukan, menanam kopi di daerah Priangan

4. Penindasan Melalui Pajak

Pada tahun 1811, daendels digantikan Gubernur Jenderal Janssens. Gubernur Jenderal Janssens terpaksa menandatangani Perjanjian Tuntang atas kekalahan Inggris. Berikut ini isi Perjanjian Tuntang:

- a. Seluruh wilayah jajahan Belanda di Indonesia diserahkan kepada Inggris.
- b. Adanya sistem pajak/sewa tanah.
- c. Sistem kerja rodi dihapuskan.
- d. Diberlakukan sistem perbudakan.
- e. Penindasan berupa tanam paksa

Pada tahun 1830, Van Der Capellen diganti Van Den Bosch. Ia memberlakukan tanam paksa atau *cultuur stelsel* untuk mengisi kas pemerintah yang kosong. Aturan untuk tanam paksa sebagai berikut.

- a. Rakyat wajib menyediakan 1/5 dari tanahnya untuk ditanami tanaman yang laku di pasaran Eropa.
- b. Tanah yang dipakai untuk tanam paksa bebas dari pajak.
- c. Hasil tanaman diserahkan kepada Belanda.
- d. Pekerjaan untuk tanam paksa tidak melebihi pekerjaan yang diperlukan untuk menanam padi.
- e. Kerusakan-kerusakan yang tidak dapat dicegah oleh petani menjadi tanggungan Belanda.
- f. Rakyat Indonesia yang bukan petani harus bekerja 66 hari tiap tahun bagi pemerintah Hindia Belanda.

Dampak Tanam Paksa :

1. Tanam paksa menyebabkan rakyat kelaparan dan hasil
2. Tanam paksa menyebabkan rakyat kelaparan dan hasil pertanian menurun.
3. Douwes Dekker mengecam tanam paksa melalui bukunya yang berjudul *Max Havelaar*, dengan nama samaran *Multatuli*.
4. Max Havelaar menceritakan penderitaan bangsa Indonesia sewaktu dilaksanakan tanam paksa.
5. Max Havelaar menggegerkan seluruh warga Belanda. Timbul perdebatan

hebat tentang tanam paksa di negeri Belanda.

6. Parlemen Belanda memutuskan untuk menghapus tanam paksa secepatnya.

5. Perlawanan Terhadap Penjajahan Belanda

a. Perlawanan terhadap VOC

Pada saat VOC berkuasa di Indonesia Mataram melancarkan serangan besar-besaran terhadap VOC di Batavia. Sultan Agung mengirimkan ribuan prajurit untuk menggempur Batavia dari darat dan laut. Di Sulawesi Selatan VOC mendapat perlawanan dari rakyat Indonesia di bawah pimpinan Sultan Hassanuddin. Perlawanan terhadap VOC di Pasuruan Jawa Timur dipimpin oleh Untung Suropati. Sementara Sultan Ageng Tirtayasa mengobarkan perlawanan di daerah Banten.

b. Perlawanan Pattimura (1817)

Pemberontakan Rakyat Maluku Dipimpin oleh Thomas Matulessi /Kapten Pattimura. Pattimura dibantu oleh Anthony Ribok, Philip Latumahina, Ulupaha, Paulus Tiahahu, dan seorang pejuang wanita Christina Martha Tiahahu. Belanda mengirim pasukan besar-besaran. Pasukan Pattimura terdesak dan bertahan di dalam benteng. Akhirnya, Pattimura dan kawan-kawannya tertawan. Pada tanggal 16 Desember 1817, Pattimura dihukum gantung di depan Benteng Victoria di Ambon.

c. Perang Padri (1821 - 1837)

1. Pasukan Padri dipimpin oleh Datuk Bandaro. Setelah beliau wafat diganti oleh Tuanku Imam Bonjol. Taktik perang gerilya berhasil mengacaukan pasukan Belanda.
2. Tahun 1825 terjadi gencatan senjata. Belanda mengakui beberapa wilayah sebagai daerah kaum Padri. Perang Padri meletus lagi setelah Perang Diponegoro berakhir.
3. Tahun 1833 terjadi pertempuran hebat di daerah Agam.
4. Tahun 1834 Belanda mengepung pasukan Bonjol. Namun pasukan Padri dapat bertahan sampai dengan tahun 1837.

5. Tanggal 25 Oktober 1837, benteng Imam Bonjol dapat diterobos. Beliau tertangkap dan ditawan

6. Perang Diponegoro (1825- 1830)

Tanggal 20 Juli 1825, Dipimpin Pangeran Diponegoro, rakyat Tegalrejo menyatakan perang melawan Belanda. Pada tahun 1827, Belanda mendatangkan bantuan dari Sumatra dan Sulawesi. Jenderal De Kock menerapkan taktik perang benteng stelsel yang berhasil mempersempit ruang gerak pasukan Diponegoro. Namun demikian, pasukan Diponegoro tetap gigih. Akhirnya, Belanda mengajak berunding. Dalam perundingan yang diadakan tanggal 28 Maret 1830 di Magelang, Pangeran Diponegoro ditangkap Belanda. Beliau diasingkan dan meninggal di Makassar.

2.2 Kerangka Berfikir

Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2019) mengatakan bahwa “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Kerangka berpikir juga menjadi penjelasan sementara tentang berbagai gejala yang menjadi objek penelitian.

Dalam penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen akan dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sedangkan pada kelas kontrol akan diberikan soal pretest secara langsung. Untuk soal pretest dan posttest akan diambil dari alat evaluasi yang telah diuji coba pada kelas uji coba. Hasil pretest di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji beda rata-rata. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* di kelas eksperimen dan pemberian soal di kelas kontrol maka hasil belajar dari kedua kelompok tersebut dilakukan uji beda rata-

rata hasil posttest untuk melihat apakah ada pengaruh dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* tersebut. Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyusun kerangka berpikir seperti berikut :

2.3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan secara sederhana sebagai dugaan sementara. Hipotesis berasal dari bahasa Yunani hypo yang berarti di bawah dan tesis yang berarti pendirian, pendapat yang ditegakkan, kepastian. Jika dimaknai secara bebas, maka hipotesis berarti pendapat yang kebenarannya masih diragukan. Untuk bisa memastikan kebenaran dari pendapat tersebut, maka suatu hipotesis harus diuji atau dibuktikan kebenarannya.

Sugiono (2012:64) menyebutkan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Sedangkan Riduwan (2012:9) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah : Adakah Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di UPT SD Negeri 065013 Medan ?

2.4. Defenisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Belajar dapat diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandian/ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih.
- b. Pembelajaran dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Proses pembelajaran ini dilaksanakan dikelas V UPT SD Negeri 065013 Medan.

- c. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif, dimana dalam proses pembelajaran di kelas 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. Setiap siswa mendapat satu buah kartu kemudian memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- d. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar untuk mengukur model pembelajaran ini berhasil atau tidak yaitu hasil dari posttest.

