

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A.Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan di lingkungan sekitarnya. Pada dasarnya belajar merupakan tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Menurut Sudjana (dalam Rusman 2014), berpendapat bahwa “belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu” .

Menurut Sudjana (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris 2013), berpendapat “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditujukan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar”.

Menurut Herman Hudojo (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris 2013), “belajar merupakan kegiatan setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang disebabkan belajar”.

Menurut W.H Burton (dalam Eveline Siregar dan Hartini Nara 2014), mengemukakan bahwa “belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya”.

Menurut Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2013), “belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan oleh pebelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru”.

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu.

2. Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan kegiatan yang memberikan pesan atau informasi kepada penerima pesan.

Menurut Muhammad Fathurrohman (2015), “mengajar ialah suatu efektifitas mengatur organisasi/ lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar mengajar”.

Menurut Wina Sanjaya (2014), “mengajar adalah peristiwa kompleks, yang bukan hanya sekedar menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran, akan tetapi didalamnya menyangkut pembentukan sikap dan memberikan keterampilan”.

Menurut Daryanto (2013), “mengajar adalah membimbing kegiatan belajar peserta didik sehingga ia mau belajar”.

Menurut Sumiati dan Asra (2016), “mengajar adalah segala upaya yang disengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dengan tujuan yang telah dirumuskan”.

Dari pengertian di atas bahwa mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dalam hubungannya dengan siswa.

3. Pengertian Pembelajaran

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 pemerolehan ilmu pengetahuan,

penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Menurut Degeng (dalam Muhammad Fathurrohman), “pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran memusatkan pada “bagaimana membelajarkan peserta didik” dan bukan pada “apa yang dipelajari peserta didik”.

Menurut Winkel (dalam Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2014), “pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa”.

Menurut Usman (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013), “pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Menurut Winkel (dalam Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, 2015), bahwa “pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik”.

4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Menurut Agus Suprijono (2013) “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanyansalah satu aspek potensi kemanusiaan saja”.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”.

Menurut Gagne, (dalam Purwanto, 2014), menyatakan bahwa “ hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara di kategori-kategori”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

5. Faktor-faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua faktor tersebut saling memengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal meliputi faktor *fisiologis* dan *psikologis*.

1). Faktor Fisiologis

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam. Pertama, keadaan tonus jasmani. Keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat memengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Oleh karena keadaan tonus jasmani sangat memengaruhi proses belajar, maka perlu ada usaha untuk menjaga kesehatan jasmani. Cara untuk menjaga kesehatan jasmani antara lain adalah:

- (1). Menjaga pola makan yang sehat dengan memperhatikan nutrisi yang masuk ke dalam tubuh, karena kekurangan gizi atau nutrisi akan mengakibatkan

tubuh cepat lelah, lesu, dan mengantuk, sehingga tidak ada gairah untuk belajar.

(2). Rajin berolahraga agar tubuh selalu bugar dan sehat.

(3). Istirahat yang cukup dan sehat.

Kedua, keadaan fungsi jasmani/fisiologis. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, pancaindra merupakan pintu masuk segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar. Pancaindra yang memiliki peran besar dalam aktivitas belajar adalah mata dan telinga. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa perlu menjaga pancaindra dengan baik, baik secara preventif maupun yang bersifat kuratif, dengan menyediakan sarana belajar yang memenuhi persyaratan, memerlukan kesehatan fungsi mata dan telinga secara periodik, mengonsumsi makanan yang bergizi, dan lain sebagainya.

2). Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

(a). Kecerdasan/inteligensi siswa

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mencakup rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian, kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh yang lain. Namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ yang lain, karena fungsi otak itu sendiri sebagai pengendali tertinggi (*executive control*) dari hampir seluruh aktivitas manusia.

Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar siswa, karena itu menentukan kualitas belajar siswa, semakin tinggi tingkat

inteligensi seorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat inteligensi individu, semakin sulit individu itu mencapai kesuksesan belajar. Oleh karena itu, perlu bimbingan belajar dari orang lain seperti, guru, orang tua, dan lain sebagainya. Sebagai faktor psikologis yang penting dalam mencapai kesuksesan belajar, maka pengetahuan dan pemahaman tentang kecerdasan perlu dimiliki oleh setiap calon guru atau guru profesional, sehingga mereka dapat memahami tingkat kecerdasan siswanya.

(b). Motivasi

Motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan).

(c). Ingatan

Secara teoritis, ada 3 aspek yang berkaitan dengan berfungsinya ingatan, yakni : (I) Menerima kesan, (II) Menyimpan kesan, dan (III) Memproduksi kesan. Mungkin karena fungsi-fungsi inilah, istilah “ingatan” selalu didefinisikan sebagai kecakapan untuk menerima, menyimpan dan mereproduksi kesan. Kecakapan menerima kesan sangat sentral peranannya dalam belajar. Melalui kecakapan inilah, subjek didik mampu mengingat hal-hal yang dipelajarinya. Dalam konteks pembelajaran, kecakapan ini dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, di antaranya teknik pembelajaran yang digunakan pendidik. Teknik pembelajaran yang disertai dengan alat peraga kesannya akan lebih dalam pada siswa.

Di samping itu, pengembangan teknik pembelajaran yang mendayagunakan “titian ingatan” juga lebih mengesankan bagi siswa, terutama untuk material pembelajaran berupa rumus-rumus atau urutan-urutan lambang tertentu. Contoh kasus yang menarik adalah mengingat nama-nama kunci nada G (gudeg), D (dan), A (ayam), B (bebek) dan sebagainya.

(d). Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara dan belum tentu diikuti dengan rasa senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan rasa senang dan dari situlah diperoleh kepuasan.

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Namun lepas dari kepopulerannya, minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar, ia akan tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dihadapainya atau dipelajarinya.

(e). Sikap

Dalam proses belajar, sikap individu dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang mendimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negative. Sikap juga merupakan kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu yang membawa diri sesuai dengan penilaian. Adanya penilaian tentang sesuatu mengakibatkan terjadinya sikap menerima, menolak, atau mengabaikan. Siswa memperoleh kesempatan belajar. Meskipun demikian, siswa dapat menerima, menolak, atau mengabaikan kesempatan belajar tersebut.

(f). Bakat

Faktor psikologis lain yang mempengaruhi proses belajar adalah bakat. Bakat atau aptitude merupakan kecakapan potensial yang bersifat khusus, yaitu khusus dalam suatu bidang atau kemampuan tertentu. Apabila bakat seseorang sesuai dengan bidang yang sedang dipelajarinya, maka bakat itu akan mendukung proses belajarnya sehingga kemungkinan besar ia akan berhasil. Pada dasarnya setiap

orang mempunyai bakat atau potensi untuk mencapai prestasi belajar sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

(g). Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya. Untuk memperkuat perhatian pada pelajaran, guru perlu menggunakan bermacam-macam strategi belajar-mengajar, dan memperhitungkan waktu belajar serta selingan istirahat.

(h). Rasa Percaya Diri

Rasa percaya diri timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil. Dari segi perkembangan, rasa percaya diri dapat timbul berkat adanya pengakuan dari lingkungan. Dalam proses belajar diketahui bahwa unjuk prestasi merupakan tahap pembuktian “perwujudan diri” yang diakui oleh guru dan teman-temannya. Semakin sering berhasil menyelesaikan tugas, maka semakin besar pula memperoleh pengakuan dari umum dan selanjutnya rasa percaya diri semakin kuat.

b. Faktor Eksternal

a). Lingkungan sosial

Yang termasuk lingkungan sosial adalah pergaulan siswa dengan orang lain disekitarnya, sikap dan perilaku orang disekitar siswa dan sebagainya. Lingkungan sosial yang banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orangtua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat-sifat orangtua, peraktek pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga, semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.

(1). Lingkungan sosial sekolah

Seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan harmonis antra ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik disekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar.

(2). Lingkungan sosial masyarakat

Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan memengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

(3). Lingkungan sosial keluarga.

Lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

2). Lingkungan nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah;

(a). Lingkungan alamiah

Adalah lingkungan tempat tinggal anak didik, hidup, dan berusaha didalamnya. Dalam hal ini keadaan suhu dan kelembaban udara sangat berpengaruh dalam belajar anak didik. Anak didik akan belajar lebih baik dalam keadaan udara yang segar. Dari kenyataan tersebut, orang cenderung akan lebih nyaman belajar ketika pagi hari, selain karena daya serap ketika itu tinggi. Begitu pula di lingkungan kelas. Suhu dan udara harus diperhatikan. Agar hasil belajar memuaskan. Karena belajar dalam keadaan suhu panas tidak akan maksimal.

(b). Faktor instrumental

Yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, hardware, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olah raga dan lain sebagainya. Kedua, software, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus dan lain sebagainya.

(c). Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa).

Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap

aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

6. Model Pembelajaran

Menurut Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, (2015), 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.

Menurut Trianto (2014) “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain”.

Definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran merupakan suatu prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

7. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Jumanta Hamdayana (2016), “model pembelajaran *kooperatif* adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran model kooperatif, yaitu (1) adanya peserta dalam kelompok, (2) adanya aturan kelompok, (3) adanya upaya belajar dan, (4) adanya tujuan yang harus dicapai”.

Slavin dalam Isjoni (2014) pembelajaran *kooperatif* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sedangkan menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2014) mengemukakan bahwa

pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran.

Pembelajaran *kooperatif* adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Ada lima unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan model pembelajaran *kooperatif* dengan benar akan menunjukkan pendidik mengelola kelas lebih efektif.

Pembelajaran *kooperatif* adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksudkan.

8. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan kemampuan social terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dibantu dengan kartu.

Model *Make A Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.

Menurut Aris Shoimin (2016), “model pembelajaran model *Make A Match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain”.

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

Menurut Lorna Curran (dalam Miftahul Huda, 2014), langkah-langkah model *Make A Match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi atau member tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.

2. Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
3. Guru membangikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipengang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul sendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8. Terakhir, guru memberikan informasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

10. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make A Match*

A. Kelebihan Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Lorna Curran (dalam Miftahul Huda, 2014), kelebihan model pembelajaran *Make A Match* adalah sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
2. Karena ada unsur permainan, model 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.

B. Kelemahan Model Pembelajaran *Make A Match*

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, Model *Make A Match* mempunyai beberapa kelemahan yang dikembangkan oleh Lorna Curran (dalam Miftahul Huda, 2014) sebagai berikut:

1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
2. Pada awal-awal penerapan model, banyak siswa yang malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
3. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan .
4. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat member hukuman pada saat siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
5. Menggunakan model ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

12. Manfaat Penggunaan *Make A Match*

Manfaat model pembelajaran *Make A Match* menurut Huda (2014), ada berbagai manfaat pembelajaran kooperatif adalah:

1. Dapat memotivasi siswa untuk saling membantu pembelajaran satu sama lain.
2. Menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya (sebagaimana kepada diri mereka sendiri) untuk melakukan yang terbaik.
3. Meningkatkan keterampilan social yang dibutuhkan untuk bekerja sama secara efektif.
4. Dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas sesuatu masalah.

5. Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi.

11. Pembelajaran IPS di SD

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau *social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Di Indonesia pelajaran ilmu pengetahuan social disesuaikan dengan berbagai perspektif social yang berkembang di masyarakat. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah, siswa dan siswi dan dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia.

IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti:

- 1). Menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa/i sekolah dasar dan lanjutan.
- 2). Mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.

b. Fungsi

Fungsi IPS sebagai pendidikan membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan nasional.

c. Tujuan

IPS di SD bertujuan:

- 1). Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat.

2). Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.

13. Materi Pembelajaran Masalah Sosial di Lingkungan Setempat

A. Kependudukan

Penduduk Indonesia adalah orang-orang yang mendiami Negara Indonesia untuk waktu yang sementara atau selama-lamanya. Penduduk adalah manusia yang mendiami suatu daerah dalam jangka waktu tertentu.

Banyak masalah kependudukan yang dihadapi bangsa Indonesia. Masalah kependudukan di Indonesia menyangkut tentang tingginya jumlah penduduk, urbanisasi, pengangguran, dan penduduk yang putus sekolah. Untuk mengatasi masalah permasalahan kependudukan diperlukan peran dari pemerintah dan masyarakat Indonesia.

1. Ketidakmerataan Jumlah Penduduk

Persebaran penduduk di Indonesia tidak merata di setiap wilayahnya. Ada beberapa pulau yang jumlah penduduknya banyak dan ada pula yang sedikit. Persebaran penduduk di setiap wilayah dipengaruhi oleh hal-hal berikut :

- 1) Lingkungan alam seperti kesuburan tanah, iklim, maupun sumber alam
- 2) Keamanan yaitu ada tidaknya ancaman bagi wilayah tersebut baik dari manusia sendiri atau bencana alam.

Sebagian besar penduduk bertempat tinggal di Pulau Jawa. Hal ini karena Pulau Jawa memiliki tanah yang subur, merupakan pusat perekonomian dan pemerintahan, serta memiliki sarana dan prasarana yang lengkap. Selain persebarannya tidak merata. Beberapa wilayah sangat padat penduduknya, sedangkan di wilayah lain penduduknya masih jarang.



Gambar 2.1 Ketidakmerataan jumlah penduduk di pulau jawa

2. Tingginya Jumlah Penduduk

Negara yang memiliki jumlah penduduk besar tidak otomatis akan menjadi modal bagi pembangunan bangsanya. Jumlah penduduk yang besar dapat pula menjadi beban bagi negara atau penduduk yang lainnya. Dalam hal ini adalah penduduk yang tidak produktif yaitu penduduk yang tidak berkarya atau bekerja. Penduduk ini otomatis tidak memiliki penghasilan. Akibatnya, dia akan menggantungkan hidupnya pada orang lain.



Gambar 2.2 Tingginya jumlah penduduk di kota besar

3. Urbanisasi

Urbanisasi adalah perpindahan penduduk dari desa ke kota. Di Negara kita urbanisasi terjadi di Kota Jakarta, Bandung, Medan, Makassar, dan kota besar lainnya. Orang yang melakukan urbanisasi disebut urban. Lapangan kerja yang banyak dan lengkapnya sarana hiburan merupakan daya tarik kota. Sedangkan di pedesaan hanya dijumpai kehidupan yang serba tradisional, sarana hiburan yang tidak lengkap, dan lapangan kerja yang kurang.

Urbanisasi yang berlebihan menimbulkan berbagai masalah di perkotaan, terutama semakin tingginya kepadatan penduduk kota. Tidak sedikit penduduk yang tidak memiliki penghasilan menjadi gelandangan di kota. Hal ini akan menimbulkan kesenjangan sosial yang tinggi.



Gambar 2.3 Dampak urbanisasi yang berlebihan

4. Pengangguran

Pengangguran adalah orang tidak mempunyai pekerjaan. Pengangguran merupakan masalah kependudukan yang harus dihadapi oleh Negara di dunia, baik Negara maju maupun Negara berkembang. Di Indonesia, masalah pengangguran menjadi hal penting yang harus dihadapi pemerintah.

a. Jenis-jenis Pengangguran

- 1) Pengangguran terbuka adalah penduduk yang menganggur karena belum mendapat pekerjaan atau tidak mempunyai pekerjaan.
- 2) Setengah menganggur adalah penduduk yang bekerja di bawah 35 jam per minggunya.

- 3) Pengangguran terselubung adalah orang yang bekerja tidak secara maksimal karena tidak memperoleh pekerjaan yang sesuai dengan bakat dan kemampuannya.

b. Dampak Pengangguran

Dampak pengangguran akan terasa sekali dalam pelaksanaan pembangunan di bidang ekonomi. Selain dampak terhadap kegiatan ekonomi seperti di atas, pengangguran yang tidak terkendali juga akan menimbulkan masalah sosial, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Kriminal yang semakin merajalela.
- 2) Kemiskinan yang berkepanjangan.
- 3) Kesenjangan sosial semakin tinggi antarpenduduk yang satu dengan yang lain.
- 4) Muncul permukiman kumuh, gelandangan, maupun tunawisma.
- 5) Anak-anak yang menderita gizi buruk karena orang tua mereka tidak mampu memberikan penghidupan yang layak.

5. Penduduk Putus Sekolah

Tingginya biaya pendidikan membuat masyarakat tidak mampu membiayai sekolah anak-anak mereka. Akibatnya, banyak anak putus sekolah.

B. Kemiskinan

Kemiskinan merupakan suatu keadaan kesulitan dan kekurangan di berbagai segi kehidupan. Kemiskinan dapat juga diartikan suatu keadaan kesulitan dan kekurangan materi yang mencakup kebutuhan pangan sehari-hari, sandang, perumahan, dan pelayanan kesehatan. Ukuran kemiskinan masyarakat dapat dilihat dari tingkat kesejahteraannya. Masyarakat miskin memiliki tingkat kesejahteraan yang sangat rendah.

1. Tingkat Kesejahteraan Masyarakat

Tinggi rendahnya kesejahteraan suatu masyarakat dapat kita lihat dari beberapa faktor. Adapun faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

a. Tingkat Kesehatan

Adanya kesadaran masyarakat dari masyarakat akan pentingnya kesehatan mampu menunjukkan kesejahteraan masyarakat yang meningkat. Masyarakat sudah mulai memiliki kesadaran memeriksakan kesehatan di puskesmas atau dokter.



Gambar 2.4 Masyarakat melakukan cek kesehatan

b. Pendidikan

Jika jumlah penduduk yang bersekolah lebih tinggi dibandingkan dengan jumlah yang tidak bersekolah, maka dapat diketahui bahwa tingkat kesejahteraan masyarakatnya baik. Begitu pula sebaliknya, jika jumlah penduduk putus sekolah lebih besar, maka kesejahteraan masyarakat tidak baik.



Gambar 2.5 Pendidikan penting untuk anak

c. Tenaga Kerja

Apabila jumlah penduduk bekerja lebih besar dibandingkan dengan pengangguran maka tingkat kesejahteraan masyarakat baik.

d. Tingkat Kehidupan dan Kematian

Semakin kecil tingkat kematian anak dalam suatu masyarakat menunjukkan tingkat kesejahteraan yang tinggi. Ketersediaan fasilitas sarana yang lebih baik akan meningkatkan jumlah anak yang hidup.

e. Perumahan

Kualitas perumahan yang ditempati penduduk dapat menunjukkan tingkat kesejahteraan mereka. Penduduk yang lebih sejahtera akan terlihat dari rumah tinggal mereka yang baik.

2. Kemiskinan Rentan Terhadap Kejahatan

Penduduk yang memiliki tingkat kesejahteraan rendah merupakan penduduk yang berada sdi bawah garis kemiskinan. Penghasilan masyarakat yang begitu sedikit tidak dapat mencukupi kebutuhan hidup sehari-hari. Biaya sekolah yang semakin mahal dan harga-harga barang kebutuhan sehari-hari semakin tidak terjangkau oleh masyarakat miskin.

Pada akhirnya untuk memenuhi kebutuhan hidup, ada penduduk yang terpaksa melakukan kejahatan demi kelangsungan hidupnya. Mereka nekad mencuri, merampok, atau mengambil barang orang lain dengan berbagai cara.



Gambar 2.6 Kejahatan dilakukan di jalan raya

C. Mengatasi Masalah Sosial Yang Timbul di Daerah

1. Mengatasi Masalah Kependudukan

Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah Indonesia untuk mengatasi masalah kependudukan. Upaya-upaya tersebut di antaranya adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan program keluarga berencana (KB).
- b. Meningkatkan kesadaran akan kesehatan.
- c. Perbaikan dan pembangunan sarana penghubung (transportasi).
- d. Pembukaan lapangan baru.
- e. Pembangunan desa yang tertinggal.

2. Mengatasi Masalah Kemiskinan

Beberapa usaha yang dilakukan pemerintah antara lain melalui program-program sebagai berikut :

a. Pendidikan

Usaha pemerintah untuk meningkatkan bidang pendidikan antara lain :

- 1) Wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun.
- 2) Belajar piket A dan paket B.
- 3) Meningkatkan jumlah gedung sekolah dan tenaga pengajar.
- 4) Meningkatkan mutu tenaga pengajar dan lulusan sekolah-sekolah.

b. Kesehatan

Usaha peningkatan pelayanan kesehatan mencakup beberapa kegiatan di antaranya :

- 1) Kesehatan lingkungan.
- 2) Pengobatan penduduk.
- 3) Peningkatan gizi makanan, dan
- 4) Pemberantasan penyakit.

c. Kesejahteraan

Usaha untuk menyejahterakan penduduk meliputi peningkatan di berbagai bidang, seperti pertanian, industry, perumahan, dan transportasi.

3. Mengatasi Masalah Sosial Akibat Salah Pergaulan

Masalah sosial yang timbul di suatu daerah tidak terlepas dari masalah penyimpangan sikap dan perilaku remaja pada umumnya. Perilaku yang menyimpang tersebut kebanyakan berbentuk kenakalan, merokok, menggunakan obat-obatan terlarang atau minum-minuman keras. Perilaku tersebut muncul akibat salah pergaulan.



Gambar 2.7 Kenakalan remaja yang dilakukan akibat salah pergaulan

Masalah sosial yang dihadapi para remaja atau pelajar bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah saja, tetapi juga tanggung jawab semua orang. Pihak-pihak yang berperan serta antara lain :

1. Pemerintah
2. Orang Tua
3. Sekolah
4. Diri Sendiri

14. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

1. Pengertian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Penelitian tindakan pada hakikatnya merupakan rangkaian “risert-tindakanrisert-tindakan-...” yang dilakukan secara siklik dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecah.

Menurut Zainal Aqib dkk (2016), “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”.

2. Manfaat PTK

a. Manfaat Bagi Guru

Manfaat PTK bagi guru adalah sebagai berikut:

- 1). Membantu guru memperbaiki pembelajaran.
- 2). Membantu guru berkembang secara professional.
- 3). Meningkatkan rasa percaya diri guru.
- 4). Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

b. Manfaat Bagi Siswa

Bagi pembelajar/siswa, PTK bermanfaat untuk meningkatkan proses/hasil belajar. Di samping itu guru yang melaksanakan PTK dapat menjadi model bagi para siswa dalam bersikap kritis terhadap hasil belajarnya.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Bagi sekolah, PTK membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan/kemajuan pada diri guru dan pendidikan di sekolah tersebut.

15. Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran efektif jika pembelajaran berlangsung baik, dan pembelajaran dikatakan berhasil jika tugas yang dikerjakan siswa dengan baik. Hal ini hubungan timbal balik yang terjadi antara guru dan siswa pada proses

pembelajaran dan tingginya persentase siswa yang mendapat nilai baik dan evaluasi dan pekerjaan (PR).

Untuk mencari hasil pelaksanaan pembelajaran pada siswa menggunakan Asep Jihad, Abdul Haris (2013)

Dengan Kriteria sebagai berikut:

10-29	Sangat Kurang
30-49	Kurang
50-69	Cukup
70-89	Baik
90-100	Sangat Baik

Kriteria penilaian untuk menganalisis data hasil observasi pada guru pelaksanaan pembelajaran menurut Piet A. Sahertian (2013:61) sebagai berikut:

81-100 %	Baik Sekali
61-80 %	Baik
41-60 %	Cukup
21-40 %	Kurang
0-20 %	Sangat Kurang

16. Ketuntasan Belajar

Ketuntasan pembelajaran siswa dalam proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dari prestasi belajar siswa yang dilakukan dari tes dan tugas atau pekerjaan rumah (PR) yang diberikan kepada siswa pada akhir pembelajaran. Pada dasarnya prestasi belajar siswa ini dapat dilihat dari dua aspek yaitu ketuntasan belajar siswa individu dan ketuntasan siswa secara klasikal.

Menurut Permendikbud No. 104 Tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar pada Jenjang Dikdasmen. Ketuntasan Belajar adalah tingkat minimal pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan meliputi ketuntasan penguasaan substansi dan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar.

Menurut Depdikbud dalam Trianto (2014) menyatakan bahwa “setiap siswa dikatakan untuk belajar (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar 75 %

dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya”.

B. Kerangka Berpikir

Salah satu tujuan proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan pengetahuan siswa yang ditunjukkan oleh adanya hasil belajar yang memuaskan. Untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan tersebut dipengaruhi berbagai faktor, diantaranya: guru, siswa, media pembelajaran, dan model pembelajaran yang digunakan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, guru sebagai moderator dan fasilitator sebaiknya dapat melaksanakan perannya dengan baik yang mampu melayani siswa sesuai karakter mereka masing-masing.

Guru dituntut untuk dapat membuat suasana belajar yang nyaman, agar Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat berjalan secara efektif. Oleh karena itu, seorang guru harus terampil dan kreatif dalam memanfaatkan berbagai media dalam menyampaikan materi pelajaran, serta mampu menggunakan berbagai model pembelajaran yang mampu mengakomodasi semua kebutuhan siswa. Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Make A Match*. Model *Make A Match* ini dibuat sedemikian rupa agar mampu mewakili pelajaran IPS Terpadu secara kontekstual mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

Selain itu, model *Make A Match* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa yang akan berpengaruh langsung terhadap hasil belajar. Model *Make A Match* merupakan salah satu pembelajaran *kooperatif* yang menitik beratkan pada gotong royong dan kerjasama kelompok yang akan meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri

Melalui Model *Make A Match* dapat meningkatkan pemalaran dan kemampuan siswa untuk berfikir sehingga mampu menemukan sendiri, melihat sendiri, dan mengetahui sendiri melalui pengelihatian Masalah Sosial di Lingkungan Setempat melalui permainan berdasarkan prosedur yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, maka dengan model *Make A Match* diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis di dalam tindakan ini adalah sebagai berikut: Dengan menggunakan model *Make A Match* hasil belajar siswa pada pelajaran IPS meningkatkan dalam pokok bahasan Masalah Sosial di Lingkungan Setempat di IV SD Negeri 040471 Kampung Merdeka Tahun Pelajaran 2018/2019.

D. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefenisikan hal-hal sebagai berikut:

- a. *Make A Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dibantu dengan kartu.
- b. IPS adalah salah satu mata pelajaran mulai dari Sekolah Dasar (SD) yang mengkaji peristiwa alam, fakta dan konsep alam.
- c. Masalah Sosial di Lingkungan Setempat adalah masalah-masalah kependudukan, tindak kejahatan, masalah sampah, pencemaran lingkungan, kebakaran, rusaknya fasilitas umum, perilaku tidak sopan, penyalahgunaan narkoba dan alkohol, pemborosan energi, kelengkapan barang kebutuhan.
- d. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungannya.
- e. Hasil Belajar adalah ketuntasan belajar siswa secara individual dan klasikal dimana hasil belajar siswa dapat dilihat dari evaluasi atau tes yang diberikan kepada siswa setelah proses belajar mengajar selesai dilaksanakan.

Kriteria ketuntasan :

1. Kriteria ketuntasan individual seorang siswa dikatakan tuntas belajar jika jawaban benar siswa mencapai nilai KKM yang ditetapkan di sekolah yaitu 75.

2. Kriteria ketuntasan klasiskal adalah jika kelas dikatakan tuntas belajar apabila di dalam kelas tersebut mendapat ≥ 85 % siswa yang sudah tuntas belajarnya mendapat nilai 75.

