

## BAB II

### KAJIAN TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR

#### DAN HIPOTESIS TINDAKAN

##### A. Kajian Teoretik

##### 1. Hasil Belajar

###### a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku siswa, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Proses belajar itu sendiri tidak lepas dari adanya hasil belajar. Hasil belajar adalah pencapaian yang telah diempuh siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar memiliki banyak pengertian dari para ahli. Adapun pendapat para ahli antara lain: Rusman (2014:67) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Senada dengan Sedangkan Gagne dikutip Jufri (2013:58) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan (*performance*) yang dapat teramati dalam diri seseorang dan disebut kapabilitas. Ada lima kategori kapabilitas manusia yaitu 1). Keterampilan intelektual (*intelektual skill*), 2).

Strategi kognitif (*cognitive strategy*), 3). Informasi verbal (*verbal information*), 4) keterampilan motorik (*motor skill*), 5) sikap (*attitude*).

Sedangkan Sudjana (2009:22) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut seperti aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Anitah (2008:2.19) hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Artinya hasil belajar tersebut harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan disadari. Didukung pula oleh Jihad dan Haris (2012:15) hasil belajar perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan seseorang setelah mengalami pengalaman belajarnya yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik dan sikap dari siswa yang bersifat positif dan disadari.

#### **b. Faktor-faktor Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Untuk lebih jelasnya berikut beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar menurut para ahli.

Dalam buku Ruhimat (2011:140) secara umum hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Yang termasuk faktor internal adalah:

- 1) Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi:
  - a) Faktor intelektual terdiri dari:
    - (1) Faktor potensial, yaitu intelegensi dan bakat
    - (2) Faktor aktual yaitu kecakapan nyata dan prestasi
  - b) Faktor nonintelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan sebagainya.
- 3) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis, yang tergolong faktor eksternal ialah:
  - a) Faktor sosial yang terdiri atas:
    - (1) Faktor lingkungan keluarga
    - (2) Faktor lingkungan sekolah
    - (3) Faktor lingkungan masyarakat
    - (4) Faktor kelompok
  - b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian, dan sebagainya.

c) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.

d) Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal menurut Munadi (2010:24):

- 1) Faktor internal atau faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah fisiologis (termasuk didalamnya intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, kognitif dan daya nalar), psikologis (termasuk didalamnya lingkungan dan instrumental).
- 2) Faktor eksternal atau faktor dari luar siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang, gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.

Musfiqon (2012:8) mengemukakan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa (*internal factor*) dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan (*external factor*). Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai.

Berbeda dengan Musfiqon, Slameto (2013:54) menyatakan faktor hasil belajar ada dua yaitu:

- 1) Faktor intern meliputi :
  - a) Faktor jasmaniah (termasuk didalamnya kesehatan dan cacat tubuh)
  - b) Faktor psikologis (termasuk didalamnya terdapat *inteligensi*, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan)
  - c) Faktor kelelahan
- 2) Faktor ekstern, dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu:
  - a) Faktor keluarga
  - b) Faktor sekolah
  - c) Faktor masyarakat

Menurut Wasliman yang dikutip Susanto (2013:12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

## 2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami-isteri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Secara umum hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi: faktor fisiologis (kondisi kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelektual dan nonintelektual, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan) dan faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor lingkungan, faktor masyarakat dan faktor instrumental.

### **c. Macam-macam Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa dari hasil pengalaman belajarnya tetapi perubahan tersebut bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja tetapi dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Macam-macam hasil belajar yang dikemukakan oleh para ahli sebagai berikut.

Suprijono (2010:5) berpendapat bahwa macam-macam hasil belajar berupa :

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, lisan maupun tertulis. kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hal senada juga diungkapkan oleh Gagne dalam Aunurohman (2012:47) bahwa menyimpulkan ada lima macam hasil belajar,

- 1) Keterampilan intelektual atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.
- 2) Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat dan berpikir.
- 3) Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.
- 5) Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

Howard Kingsley dalam Sudjana (2013:45) membagi tiga macam belajar yakni, 1). Keterampilan dan kebiasaan, 2). Pengetahuan dan pengertian, 3). Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.



Sedangkan Susanto (2013:6) macam-macam hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap siswa (aspek afektif). Selain penilaian dilihat dari akademiknya juga dilihat dari non akademiknya berupa sikap dan keterampilan yang dimiliki peserta didik.

Menurut Romizoswki yang dikutip oleh Lie (2008: 2.19) menyebutkan bahwa macam-macam hasil belajar salah satunya adalah aspek perubahan tingkah laku siswa dalam pembelajaran. Aspek perubahan tingkah laku dalam pembelajaran yaitu :

- 1) keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan memecahkan masalah dan berpikir logis,
- 2) keterampilan psikomotor berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik dan kegiatan perseptual;
- 3) keterampilan rekreatif berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, perasaan, dan *self control*;
- 4) keterampilan interaktif berkaitan kemampuan sosial dan kepemimpinan.

Dapat disintesis bahwa macam-macam hasil belajar meliputi informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, sikap, keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita, kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari, juga meliputi

pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif).

#### **d. Tujuan Hasil Belajar**

Hasil belajar tidak luput dari adanya tujuan belajar itu sendiri, berikut tujuan hasil belajar menurut para ahli: Dimiyati dan Mudjiono (2013:200) mengungkapkan tujuan utama hasil belajar adalah mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran di mana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Berbeda dengan Suprijono (2015:5) mengemukakan bahwa tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effects*. Hal ini berarti tujuan belajar yaitu berupa berpikir secara kritis dan kreatif, bersikap secara terbuka, dan demokratis.

Sedangkan Siregar dan Nara (2010:145) mengemukakan bahwa tujuan atau fungsi dari penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut :

1) Diagnostik

Menentukan letak kesulitan-kesulitan siswa dalam belajar, bisa terjadi pada keseluruhan bidang yang dipelajari oleh siswa atau pada bidang-bidang tertentu saja.

2) Seleksi

Menentukan mana calon siswa yang dapat diterima di sekolah tertentu dan mana yang tidak dapat di terima. Seleksi dilakukan guna menjaring siswa yang memenuhi syarat tertentu.

3) Kenaikan kelas

Menentukan naik atau lulus tidaknya siswa setelah menyelesaikan suatu program pembelajaran tertentu.

4) Penempatan

Menempatkan siswa sesuai dengan kemampuan/potensi mereka. Instrumen yang digunakan, antara lain readiness test, aptitude test, pre-test, dan teknik-teknik obeservasi.

Senada dengan Sudjana (2005:4) memaparkan tujuan hasil belajar yaitu:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat di ketahui kelebihan dan kekurangan dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya.

- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran strategi pelaksanaannya.
- 4) Memberikan tanggung jawab dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Dalam mempertanggungjawabkan hasil-hasil yang telah dicapainya, sekolah memberikan laporan berbagai kekuatan dan kelemahan pelaksanaan sistem pendidikan dan pengajaran serta kendala yang dihadapinya.

Sedangkan menurut Bukhori dalam Imron (2012:119) tujuan hasil belajar yaitu:

- 1) Untuk mengetahui kemajuan anak didik setelah si terdidik menyadari selama jangka waktu tertentu.
- 2) Untuk mengetahui efesiensi metode pendidikan yang dipergunakan selama jangka waktu tertentu.

Dapat disintesisikan bahwa tujuan hasil belajar yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa yang meliputi keterampilan, pengetahuan, untuk mengetahui kemajuan pendidikan di sekolah dan kelemahan dalam pelaksanaan sistem sekolah

sehingga dapat melakukan perbaikan dalam yang ditandai oleh skor huruf, angka ataupun simbol.

## **2). Pembelajaran Kooperatif *Make A Match***

### **a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif *Make A Match***

Model pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan akademik, jenis kelamin, suku/ras yang berbeda.

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk memberikan pengetahuan, konsep, pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, pengembangan keterampilan sosial, meningkatkan prestasi akademik serta pemahaman baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, dan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang.

Pembelajaran kooperatif *Make A Match* adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang memungkinkan melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran, yang dapat menjadikan siswa lebih aktif mengikuti pelajaran. Ada beberapa pengertian pembelajaran kooperatif menurut para ahli, diantaranya: Tampubolon (2014:102) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif *Make A Match*

adalah metode mencari pasangan dengan permainan kartu untuk memahami suatu konsep/ materi.

Kurniasih dan Sani (2016:55) model pembelajaran *Make A Match* dimana model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Shoimin (2014:98) model pembelajaran kooperatif *Make A Match* yaitu siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.

Rusman (2014:223) model pembelajaran *Make A Match* yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran, model pembelajaran kooperatif *Make A Match* saat ini menjadi salah satu model penting dalam ruang kelas. Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan model pembelajaran ini di mulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa dapat mecocokkan kartunya diberi poin, Huda ( 2013:251).

Suprijono (2009:94) mengemukakan bahwa *Make A Match* dengan menggunakan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Dari uraian diatas dapat disintesisakan bahwa pembelajaran kooperatif *Make A Match* dapat menimbulkan kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka dengan kartu yang ada di salah satu teman mereka. Tentunya proses pembelajaran akan lebih menarik karena sebagian besar siswa lebih aktif dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.

#### **b.Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match***

Untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* maka kita harus mengetahui langkah-langkah dari model pembelajaran tersebut. Penulis mengambil langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif *Make A Match* menurut para ahli adalah sebagai berikut.

Rusman (2014:223) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).

- 2) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
- 3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/jawaban)
- 4) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- 5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
- 6) Kesimpulan

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif *Make A Match* menurut Shoimin (2014:98) adalah:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat sebuah 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 dapat 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/ penutup.



Menurut Tampubolon (2014:102) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Make A Match* sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi berbagai konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban soal dari kartu yang dipegang
- 4) Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
- 5) Setiap peserta didik yang dapat 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 dan penutup

Kurniasih dan Sani (2016:57) mengungkapkan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran kooperatif *Make A Match* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapatkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang

- 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya, misalnya pemegang kartu yang bertuliskan “kepercayaan pada Tuhan” akan berpasangan dengan kartu yang bertuliskan soal :UUD 45”.
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- 7) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 8) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- 9) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Sedangkan Huda (2013:252) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif *Make A Match* adalah:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok ini diminta untuk berhadap-hadapan.
- 3) Guru memberikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.

- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan 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 tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif *Make A Match* diantaranya: guru menyiapkan materi yang telah dipahami siswa sebelumnya, siswa dibentuk dalam 2 kelompok misalnya kelompok A

dan B, dan kelompok tersebut diberikan kartu-kartu yang berupa kartu sola dan kartu jawaban, setiap siswa harus menemukan kartu pasangannya untuk mencocokkan kartu soal dan jawaban, siswa yang menemukan pasangannya lebih dulu diberi poin, dan siswa harus mempresentasikan hasil dari kedua kartu tersebut.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif**

#### ***Make A Match***

Di setiap model pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Begitu juga dengan pembelajaran kooperatif *Make A Match*. Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan menurut para ahli.

Menurut Huda (2013:253) kelebihan strategi model pembelajaran kooperatif *Make A Match* 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

Kurniasih dan Sani (2016:56) disamping manfaat yang dirasakan oleh siswa, model pembelajaran metode *Make A Match* mempunyai sedikit kelemahan yaitu:

- 1) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan

- 2) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran
- 3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
- 4) Pada kelas dengan murid yang banyak (<30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali
- 5) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya

Huda (2013:253) adapun kelemahan strategi *Make A Match* adalah: 1). Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, 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 presentasi 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.

Kurniasih dan Sani (2016:56) pembelajaran kooperatif metode *Make A Match* memberikan manfaat bagi siswa, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa

- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal
- 4) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran
- 5) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis
- 6) Munculnya dinamika gotong-royong yang merata di seluruh siswa.

Rusman (2011:210) mengemukakan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif *Make A Match* adalah terletak pada kemampuan guru mengelola kelas, karena pada model pembelajaran ini memerlukan keterampilan dalam pengelolaan kelas. Disamping itu model pembelajaran ini juga sering menimbulkan pertikaian kecil dalam kelompok maupun antar kelompok.

Warsono dan Haryanto (2012:243), terdapat kelebihan terhadap tipe *Make A Match* yaitu:

- 1) Meningkatkan prestasi akademis lebih 500 peneliti akademis yang telah membuktikan dampak positif pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan prestasi akademis siswa untuk berbagai bidang studi, berbagai tingkatan kelas secara konsisten
- 2) Meningkatkan kepercayaan dan anggota tim dalam pembelajaran kooperatif merasa bahwa kepercayaan akademis dan kepercayaan social semakin meningkat
- 3) Meningkatkan berbagai keterampilan sosial seperti mau mendengar resolusi konflik, sabar untuk menunggu giliran sama dalam tim kerja

Warsono dan Haryanto (2012: 243) juga mengemukakan bahwa terdapat kelemahan terhadap tipe *Make A Match*:

- 1) Timbulnya pemikiran tinggi, dari para siswa yang ternyata sesuai dengan keterbatasan keterampilan berpikir dari tingkat kedewasaan para siswa sehingga tidak berkembang terutama pada siswa kelas-kelas rendah
- 2) Seringkali siswa yang lebih cerdas meninggalkan siswa yang lebih lemah pembelajarannya, dalam hal ini membuat guru harus selalu ada untuk sekedar mengobrol pada saat memberikan tugas
- 3) Karena waktu terbatas, kebanyakan kelompok siswa hanya berfokus pada implementasi pemikiran tingkat rendah, asalkan tugas-tugas dan guru dapat terselesaikan
- 4) Pembentukan kelompok heterogen terhadap siswa yang berbakat justru akan menurunkan kemampuan belajar menjadi kurang berkembang karena diganggu dengan keharusan membantu teman lain yang kurang cepat berpikir

Lie (2008:55) mengemukakan bahwa teknik belajar mengajar mencari pasangan (*Make A Match*) memiliki keunggulan yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik.

Shoimin (2014:99) kelebihan metode pembelajaran kooperatif *Make A Match* adalah: 1). Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam

proses pembelajaran; 2). Kerjasama antar siswa terwujud dengan dinamis; 3). Munculnya dinamika gotong-royong yang merata di seluruh siswa.

Tak ada gading yang tak retak, begitu pula dengan pembelajaran kooperatif *Make A Match* menurut Shoimin (2014:99) selain kelebihan, model pembelajaran kooperatif *Make A Match* juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya:

- 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

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Make A Match* memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya: dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, pembelajaran lebih menarik, mampu bekerjasama dalam kelompok, sedangkan kekurangan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* adalah membutuhkan waktu yang cukup lama, dapat terganggunya kelas di sebelah kanan atau kirinya, guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai dan jika model ini sering dipakai maka akan terjadi kebosanan pada siswa.



## **1) Ilmu Pengetahuan Sosial**

### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari tentang berbagai cabang ilmu sosial dan pengetahuan tentang lingkungan serta dinamika masyarakat.

Trianto (2007:124) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial tersebut.

Berbeda dengan Trianto, Fajar (2009:110) pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan.

Susanto (2014:137) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Hal ini diperkuat oleh Sapriya dan Nurdin (2011:20) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari berbagai

konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan.

Solihatin dan Raharjo (2012:14) Ilmu Pengetahuan Sosial membahas hubungan antara manusia dan lingkungannya. Serta diharapkan siswa memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Jadi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Dan diharapkan siswa memperoleh pemahaman terhadap konsep dan dapat mengembangkannya didalam masyarakat.

#### **b. Tujuan Pembelajaran IPS**

Setiap pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Berikut beberapa tujuan pembelajaran IPS menurut para ahli.

Susanto (2014:145) tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif

terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Tujuan dari pembelajaran IPS yaitu untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, Solihatini dan Raharjo (2012:15).

Menurut Fajar (2009:110) tujuan pembelajaran IPS adalah:

- 1) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
- 3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Tujuan pendidikan IPS pada dasarnya mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and value*), yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai

kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik, Sapriya dan Nurdin (2011:48).

Menurut Siska (2016:10) pembelajaran IPS bertujuan mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, dengan menitikberatkan pada pengembangan individu yang dapat memahami masalah-masalah yang ada dalam lingkungan, baik yang berasal dari lingkungan sosial yang membahas antar interaksi manusia, dan lingkungan alam yang membahas manusia dengan lingkungannya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Selain itu dapat berpikir kritis dan kreatif sehingga dapat melanjutkan serta mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, dapat mengembangkan diri sesuai bakat dan minat siswa, dan dapat berpartisipasi dalam masyarakat sehingga menjadi warga negara yang baik.

### **c. Karakteristik Pembelajaran IPS**

Setiap pembelajaran pasti memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lain. Menurut Soemantri (2001:38) menjelaskan bahwa pembaharuan pengajaran IPS sebenarnya masih dalam proses yang penuh berisi berbagai eksperimen. Adapun ciri-ciri yang kedapatan didalamnya memuat rincian sebagai berikut:

- 1) Bahan pelajaran akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial, keterampilan berpikir serta pemeliharaan/pemanfaatan lingkungan alam
- 2) Mencerminkan berbagai kegiatan dasar dari manusia
- 3) Organisasi kurikulum IPS akan bervariasi dari susunan yang *integrated* (terpadu), *correlated* (berhubungan), sampai yang *separated* (terpisah)
- 4) Susunan bahan pembelajaran akan bervariasi dari *pendekatan* kewarganegara, fungsional, humanistik, sampai yang struktural
- 5) Kelas mengajar IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi
- 6) Evaluasinya tak hanya mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor saja, tetapi juga mencoba mengembangkan apa yang disebut *democratic quotient* dan *citizenship quotient*
- 7) Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program IPS, demikian pula unsur-unsur science, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperkaya bahan pembelajaran.

Susanto (2014:12) karakteristik IPS yang dilihat dari aspek tujuan yang cenderung mengarah pada pemberdayaan intelektual siswa, maka dalam pelaksanaannya dapat digabungkan dengan pendekatan kontekstual, dimana salah satunya dengan komponen-komponen yang dimilikinya pendekatan kontekstual tersebut yaitu: konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar,

permodelan, dan pendekatan sebenarnya. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa pemberdayaan intelektual akan dapat dilatih melalui implementasi materi pelajaran IPS yang menggunakan pendekatan kontekstual. Hal ini terutama dapat dilihat dari komponen bertanya, menemukan, dan pemodelan. Dimana siswa harus mampu melakukan aktivitas belajar sendiri sesuai dengan tuntutan materi IPS yang memanfaatkan sumber belajar dan kemampuan belajar siswa sendiri dalam memperoleh pemahaman mengenai apa yang ia pelajari.

Siska (2016:14) karakteristik IPS adalah digunakannya pendekatan pengembangan bahan pembelajaran IPS dalam rangka menjawab permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran, baik ditingkat sekolah dasar maupun lanjutan. Berbeda dengan Trianto (2007:126) IPS memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, 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 menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner

4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS 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

Sapriya dan Nurdin (2009:4) IPS juga memiliki karakteristik yaitu memiliki keterkaitan antara ilmu yang satu dengan yang lainnya, salah satu karakteristik dari definisi sosial studies adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

Jadi karakteristik IPS adalah digunakannya pendekatan pengembangan bahan pembelajaran IPS dalam rangka menjawab permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran, baik ditingkat sekolah dasar maupun lanjutan, memiliki keterkaitan antara ilmu yang satu dengan yang lainnya, karakteristik IPS yang dilihat dari aspek tujuan yang cenderung mengarah pada pemberdayaan intelektual siswa, maka dalam pelaksanaannya dapat digabungkan dengan pendekatan kontekstual, dimana salah satunya dengan komponen-komponen yang dimilikipada pendekatan kontekstual tersebut yaitu: konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, permodelan, dan pendekatan sebenarnya. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga berasal dari struktur

keilmuan geografi sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan tertentu, menyangkut berbagai masalah sosial, dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengelolaan lingkungan, dan menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

#### **d. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki ruang lingkup yang mempelajari permasalahan-permasalahan yang terdapat di masyarakat. Selajan dengan pendapat yang dikemukakan Sardjiyo (2009:1.29) pada ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) manusia, tempat dan lingkungan; 2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; 3) sistem sosial, dan 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berkaitan dengan kehidupan sosial seseorang di masyarakat. Menurut Sumaatmadja, dkk (2008 :1.17) mengemukakan bahwa 'sebagai bidang pengetahuan, ruang lingkup IPS, tidak dapat tidak, yaitu kehidupan masyarakat manusia dalam masyarakat atau manusia sebagai anggota masyarakat atau dapat juga dikatakan manusia dalam konteks sosial. Sejalan pendapat tersebut Fajar (2009:11) dan Muchtar yang dikutip oleh Siska (2016:19) menambahkan bahwa ruang lingkup mata



pelajaran pengetahuan sosial di sekolah dasar yaitu : 1) sistem sosial dan budaya; 2) manusia, tempat dan lingkungan, 3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan; 4) waktu, keberlanjutan dan perubahan; 5) sistem berbangsa dan bernegara.

Ruang lingkup IPS mencakup aspek-aspek yang berada di dalam kehidupan di masyarakat. Menurut Ahmadi dan Sofian (2011:8) membagi ruang lingkup IPS menjadi aspek, yaitu:

- 1) Sosiologi mempelajari segala hal yang berhubungan dengan aspek hubungan sosial meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan dan lain-lain
- 2) Ilmu ekonomi mempelajari proses, perkembangan dan permasalahan yang berhubungan dengan ekonomi
- 3) Segala aspek psikologi yang berhubungan dengan sosial dipelajari dalam ilmu psikologi sosial
- 4) Aspek budaya perkembangan dan permasalahannya dipelajari dalam antropologi
- 5) Aspek sejarah yang tak dapat dipisahkan dalam kehidupan kita dipelajari dalam sejarah
- 6) Aspek geografi yang memberi efek ruang terhadap kehidupan manusia dipelajari dalam geografi
- 7) Aspek politik yang menjadi landasan ketuhanan dan kesejahteraan masyarakat dipelajari dalam ilmu politik

Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mencakup aspek-aspek dalam kehidupan masyarakat yang lebih rinci, dari aspek lingkungan hingga aspek interaksi. Sejalan pernyataan tersebut menurut Tasrif (2008 :4) ruang lingkup IPS dibagi menjadi beberapa aspek, yaitu : 1) Ditinjau dari ruang lingkup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi dan hubungan politik, 2) ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga kampung, warga desa, organisasi, masyarakat dan bangsa, 3) ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.

Berdasarkan kajian teoritik diatas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan disiplin ilmu dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

#### **e. Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan**

Perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaannya meliputi pertempuran-pertempuran yang menewaskan ribuan orang, serta perjanjian-perjanjian dengan sekutu dalam mempertahankan kemerdekaan. Hal tersebut sejalan yang diutarakan Susilaningsih dan Limbong (2008:177), Syamsiyah (2008:101), dan Suranti dan Setiawan (2009:129) sebagai berikut :

Sejak tanggal 17 Agustus 1945 bangsa Indonesia telah memproklamasikan kemerdekaannya. Akan tetapi, ada pihak-pihak

yang tidak mengakui kedaulatan pemerintahan Republik Indonesia. Dan ketika bangsa Indonesia memproklamasikan kemerdekaan, tentara Jepang masih ada di Indonesia. Rakyat Indonesia yang menginginkan hak-haknya dipulihkan, berusaha mengambil alih kekuasaan dari tangan Jepang. Usaha tersebut mendapat rintangan dari pihak Jepang sehingga di beberapa tempat terjadi pertempuran antara Jepang dan rakyat Indonesia. Hal tersebut sejalan yang diutarakan Susilaningsih dan Limbong (2008:177), Syamsiyah (2008:101), dan Suranti dan Setiawan (2009:129) sebagai berikut :

#### 1). Pertempuran Surabaya

Tanggal 25 Oktober 1945, tentara sekutu mendarat di Tanjung Perak, Surabaya. Tentara sekutu di bawah pimpinan Brigadir Jendral Mallaby. Kedatangan tentara tersebut diikuti oleh NICA (Belanda). Mula-mula tentara NICA melancarkan hasutan sehingga menimbulkan kekacauan di Surabaya. Hal tersebut menimbulkan bentrokan antara rakyat Surabaya dengan tentara sekutu. Tanggal 28-31 Oktober 1945 terjadi pertempuran yang hebat. Ketika terdesak tentara sekutu mengusulkan perdamaian. Hingga tentara sekutu mendatangkan pemimpin-pemimpin Indonesia untuk mengadakan gencatan senjata, namun tentara sekutu tidak menghormati gencatan senjata tersebut.

Dalam insiden pertempuran ini Brigjen Mallaby terbunuh. Sehingga Letnan Jendral Christison Panglima sekutu di Indonesia meminta pemerintah Indonesia menyerahkan orang-orang yang

dicurigai membunuh Jendral Mallaby. Permintaan tersebut diikuti ultimatum dari Mayor Jendral Mansergh, dan isi ultimatum tersebut Sekutu meemrintahkan rakyat surabay untuk menyerahkan senjatanya, apabila ultimatum tersebut tidak dilaksanakan, kota Surabaya akan diserang dari darat, laut dan udara. Gubernur Suryo yang diberi wewenang oleh pemerintah pusat untuk menentukan kebijaksanaannya dalam menanggapi ultimatum tersebut dengan bermusyawarah dengan pimpinan TKR (Tentara Keamana Rakyat). Dan hasil musyawarah tersebut adalah rakyat Surabaya menolak ultimatum tersebut dan siap melawan ancaman Sekutu.

Tanggal 10 November 1945 tentara menggempur Surabaya dari darat, laut dan udara. Dibawah pimpinan Gubernur Suryo dan Sutomo (Bung Tomo) rakyat Surabaya tidak mau menyerahkan seejengkalpun kepada tentara Sekutu. Maka setiap 10 November diperingati sebagai hari Pahlawan.

## 2). Pertempuran Lima Hari di Semarang

Pertempuran ini terjadi pada tanggal 15 Oktober 1945, pertempuran ini pasukan jepang berhadapan dengan TKR dan para pemuda. Peristiwa ini memakan banyak korban dari kedua belah pihak salah satunya Dr.Karyadi sehingga namanya diabadikan menjadi nama salah satu Rumah Sakit di kota Semarang dan untuk memperingati peristiwa tersebut maka pemerintah membangun tugu yang diberi anam Tugu Muda.

### 3). Pertempuran Ambarawa

Pertempuran ini diawali dengan kedatangan tentara Inggris dibawah pimpinan Brigjen Bethel di Semarang pada tanggal 20 Oktober 1945 untuk membebaskan tentara sekutu. Setelah itu menuju Magelang, karena sekutu diboncengi oleh NICA dan membebaskan para tawanan Belanda secara sepihak maka terjadilah perlawanan dari TKR dan para pemuda. Dalam peristiwa tersebut letkol Isdiman gugur sebagai kusuma bangsa dan kemudian Kolonel Sudirman terjun langsung dalam pertempuran tersebut pada tanggal 15 Desember 1945. Dan karena jasanya maka kolonel sudirman diangkat menjadi Panglima besar TKR dan berpangkat Jendral. Dan sampai sekarang setiap tanggal 15 Desember diperingati sebagai hari Infantri.

### 4). Pertempuran Medan Area

Pada tanggal 9 Oktober 1945 pasukan sekutu yang diboncengi Belanda dan NICA dibawah pimpinan Brigjen T.E.D Kelly mendarat di mean dan pada tanggal 13 Oktober para pemuda TKR bentrok dengan pasukan Belanda, sehingga hal ini menjalar ke seluruh Kota Medan.

### 5). Bandung Lautan Api

Peristiwa Bandung lautan api adalah peristiwa kebakaran besar yang terjadi di kota Bandung, apda bulan Maret 1946. Ratusan rakyat Bandung membakar rumah dan harta benda mereka sebelum meninggalkan kota menuju pegunungan di daerah selatan Bandung.

Pembakaran tersebut dilakukan untuk mencegah tentara Sekutu dan tentara NICA Belanda menguasai kota tersebut.

#### 6). Agresi Militer Belanda

Agresi militer Belanda yaitu serangan yang dilakukan oleh Belanda kepada Indonesia. Selain bermaksud melucuti tentara Jepang, tentara Sekutu membantu NICA mengembalikan Indonesia sebagai jajahannya dan ingin membatalkan kemerdekaan rakyat Indonesia. Rakyat Indonesia tidak mempunyai pilihan lain untuk mempertahankan kemerdekaannya. Maka dari itu Sekutu menempuh cara lain yaitu mempertemukan Indonesia dengan Belanda di meja perundingan. Perundingan tersebut disebut perundingan Linggarjati.

#### **f. Cara mengenang Para Tokoh dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia**

Untuk menengahi pertikaian antara Indonesia dan Belanda, PBB membentuk komisi baru diberi nama UNCI (United Nation Commission for Indonesia) dan berkat peran UNCI mengadakan perundingan perundingan. Delegasi Indonesia diketuai oleh Mr. Moh Roem dan delegasi dari Belanda diketuai oleh Dr. Van Royen sehingga perundingan tersebut juga dinamakan perundingan Roem-Royen. Salah satu keputusan perundingan tersebut adalah diselenggarakannya Konferensi Meja Bundar (KMB).

Dalam mempertahankan kemerdekaannya Indonesia tidak luput dari peran beberapa tokoh seperti Ir. Soekarno, Drs. Moh Hatta, Sri

Sultan Hamengkubuwono IX, dan Jendral Sudirman. Ada beberapa cara untuk mengenang jasa pahlawan diantaranya: kita sebagai pelajar harus rajin belajar, ikut memperingati hari besar nasional, disiplin dalam melaksanakan pekerjaan, membantu orangtua, ikut menjaga nama baik para tokoh pahlawan, dan mendoakan para tokoh pahlawan.

## **B. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Berikut ini penelitian yang relevan dengan judul penelitian:

1. Penelitian yang relevan menggunakan model *Make A Match* oleh Ayu Febriana (2011) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa pada kondisi awal hanya 2 dari 48 siswa yang mencapai KKM (65). Rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada pembelajaran IPS pada siklus I adalah 62,27 dan 26 dari 48 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan presentase 54,16%. Pada siklus II rata-rata hasil belajar adalah 71,46 dan 36 dari 48 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan presentase 75%. Pada siklus III rata-rata

hasil belajar adalah 79,90 dan 41 daari 48 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan presentase 85,41%.

2. Penelitian yang relevan menggunakan model *Make A Match* oleh Figita Afriliya (2012) dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika”. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada siklus pertama memperoleh nilai 72,4, sedangkan pada siklus kedua memperoleh rata-rata 80 artinya terjadi peningkatan/perbaikan hasil belajar siswa. Begitu pula hasil observasi siswa menunjukkan adanya peningkatan kerapihan, kerjasama, keaktifan, perhatian dan kreativitas dengan memperoleh nilai rata-rata pada siklus I yaitu kerapihan 73.75, kerjasama 75.6, keaktifan 79.55, perhatian 74.45, dan kreativitas 72. Sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata kerapihan 81.75, kerjasama 86.7, keaktifan 88.9, perhatian 89.1, dan kreativitas 85.35. artinya hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II.
3. Penelitian yang relevan menggunakan model *Make A Match* oleh Sophia Rachma Qurrota (2016) dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Dengan Model *Make A Match* Di Kelas IV A SDN Demakijo 1. Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Yogyakarta. Peningkatan Hasil belajar ditunjukkan dengan presentase ketuntasan



pada pratindakan 27,23%, siklus I pertemuan pertama 57,58%, siklus I pertemuan kedua 72,27%, siklus II pertemuan pertama 87,88%, siklus II pertemuan kedua 90,90%.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat menunjang penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan judul “Peningkatan hasil Belajar Pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*” karena ketiga penelitian diatas menunjukkan ada perbaikan pada hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make A Match*.

### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan kajian teoritik di atas, dapat disusun kerangka berpikir yaitu berupa “Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Kelas V SDN 03 Warungkiara”.

Hasil belajar adalah perubahan seseorang setelah mengalami pengalaman belajarnya. Perubahan tersebut mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan aspek kognitif. Hasil belajar juga dinyatakan dalam skor yang diperoleh siswa dari hasil tes penguasaan konsep teori mata pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* menekankan pada kegiatan mencari pasangan dengan permainan kartu untuk memahami suatu konsep/ materi. dalam model pembelajaran kooperatif *Make A Match* siswa secara berkelompok dimana para peserta didik mendapatkan

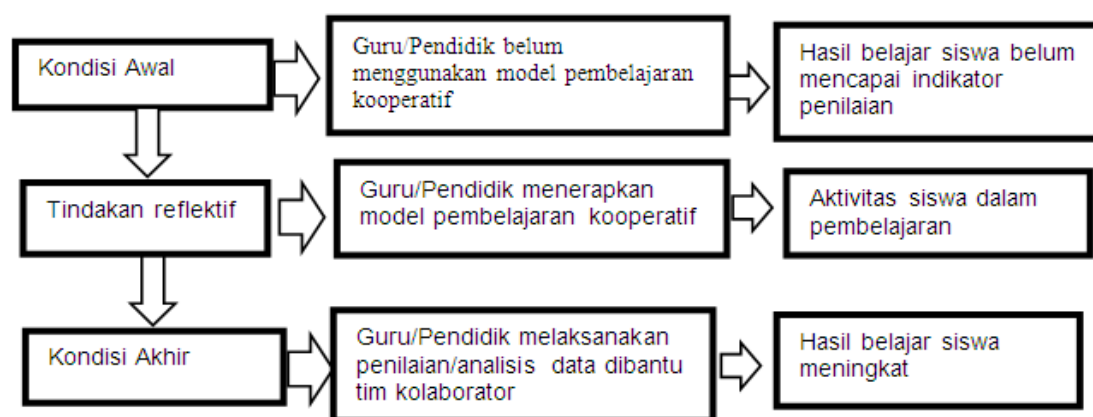
kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* memungkinkan siswa dapat belajar lebih aktif.

Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dan lingkungannya. Ilmu pengetahuan sosial dapat membekali siswa untuk dengan pengetahuan sosial yang berguna bagi masa depannya, serta diharapkan siswa memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Karakteristik IPS adalah digunakannya pendekatan pengembangan bahan pembelajaran IPS dalam rangka menjawab permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran, baik ditingkat sekolah dasar maupun lanjutan, memiliki keterkaitan antara ilmu yang satu dengan yang lainnya, karakteristik IPS yang dilihat dari aspek tujuan yang cenderung mengarah pada pemberdayaan intelektual siswa, maka dalam pelaksanaannya dapat digabungkan dengan pendekatan kontekstual, dimana salah satunya dengan komponen-komponen yang dimilikinya pendekatan kontekstual tersebut yaitu: konstruktivisme, bertanya,

menemukan, masyarakat belajar, permodelan, dan pendekatan sebenarnya. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga berasal dari struktur keilmuan geografi sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan tertentu, menyangkut berbagai masalah sosial, dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengelolaan lingkungan, dan menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.



Gambar 2.1 Bagan Proses pembelajaran kooperatif *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka dapat diajukan hipotesis tindakan yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Warungkiara Kecamatan Warungkiara Kabupaten Sukabumi Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017.