**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **KAJIAN PUSTAKA**
2. **Model Pembelajaran KooperatifTipe *Make A Match***
3. **Pengertian Model Pembelajaran KooperatifTipe *Make A Match***

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (Rusman, 2014:205), menyatakan bahwa :

1) Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain; 2) Pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

Eggen and Kauchak (Al-Tabany, 2014:109) mengartikan bahwa “pembelajaran kooperatif merupakan suatu kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama”. Pembelajaran kooperatif disusun untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama siswa yang berbeda latar belakangnya.

Rusman (2014:202) mengemukakan pengertiaan pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.

Menurut Jauhar (2011), pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang masing-masing siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Sanjaya (Rusman, 2014:206) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan dalam beberapa perspektif, yaitu :

1) Perspektif motivasi artinya penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang dalam kegiatannya saling membantu untuk memperjuangkan keberhasilan kelompok; 2) Perspektif sosial artinya melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan; dan 3) Perspektif perkembangan kognitif artinya dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi.

Menurut Kurniasih (2015:55), “model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran, yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”.

Metode *make a match* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif, dengan teknik yaitu siswa mencari pasangan kartu yang merupakan (soal/jawaban) dari kartu yang dimilikinya sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin (Rusman, 2014).

Menurut Rahayu (Nurhikmah, 2011), metode *make a match* digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi karena metode pembelajaran ini dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik karena tampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan), yaitu dapat memupuk kerja sama dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang menitikberatkan pada gotong royong dan kerjasama kelompok.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) adalah kegiatan belajar siswa yang dilakukan secara berkelompok dengan teknik mencari pasangan soal/jawaban dari kartu yang dimilikinya dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran ini dapat memotivasi belajar siswa dengan teknik menimbulkan rasa ingin tahu kepadasiswa dengan cara menugaskan siswauntuk menemukan pasangan dari kartu yang dimilikinya serta pemberian penghargaanbagi siswa yang mampu menemukan pasangan dari kartu yang dimilikinyasebelum batas waktu yang ditentukan.

1. **Langkah-langkah Model Pembelajaran KooperatifTipe *Make A Match***

Kurniasih (2015) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian berupa kartu soal dan bagian lainnya berupa kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak, kartu diacak lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. **Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran KooperatifTipe *Make A Match***

Menurut Kurniasih (2015) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) mempunyai kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihannya sebagai berikut :

1. Dapat melatih ketelitian, kecermatan, serta kecepatan siswa.
2. Dapat menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
3. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
4. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
5. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
6. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
7. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Tidak ada model pembelajaran yang sempurna. Tiap-tiap model pembelajaran pasti memiliki kelemahan, begitu pula model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan).Adapun kelemahannya sebagai berikut :

1. Diperlukan 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. Guru harus bisa mengontrol kelas sebaik mungkin agar tidak menimbulkan kegaduhan bagi kelas lain.
5. **Hakikat Belajara dan Hasil Belajar**
6. **Pengertian Belajar**

Anthony Robbins (Al-Tabany, 2014:17) mendefinisikan “belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru”. Berdasarkan definisi tersebut, dimensi belajar memuat beberapa unsur, yaitu: 1) penciptaan hubungan; 2) sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami; dan 3) sesuatu (pengetahuan) yang baru. Jadi, dalam makna belajar bukan berasal dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (nol), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru.

Belajar adalah aktivitas mental (psikis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek: kognitif, psikomotor, dan afektif. Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya (Mappasoro, 2012:2).

Harold Spears (Suprijono, 2013:2), menyatakan bahwa “*learning is to be observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*” (belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu). Sedangkan, menurut Morgan (Suprijono, 2012:3), menyatakan bahwa “*learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience*” (belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman).

Al-Tabany (2014:18) mengemukakan pengertian belajar sebagai berikut :

Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Adapun pengalaman merupakan interaksi antara individu dan lingkungan sebagai sumber belajarnya.

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah suatu istilah yang digunakan untuk menunjuk sesuatu yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu usaha. Sedangkan, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Merujuk pemikiran Gagne (Suprijono, 2013), hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal menunjuk pada kemampuan untuk menyatakan atau mengungkapkan kembali secara verbal pengetahuan atau informasi yang telah dimilikinya dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual menunjuk pada kemampuan untuk berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri dalam bentuk representasi, khususnya konsep dan berbagai lambang-lambang/simbol (huruf, angka, kata, gambar).
3. Strategi kognitif menunjuk pada kemampuan mengatur cara/proses belajar dan mengelola/mengorganisir proses berpikir dalam arti seluas-luasnya.
4. Keterampilan motorik menunjuk pada kemampuan untuk melakukan serangkaian gerak-gerik jasmani dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi antara berbagai anggota badan secara terpadu.
5. Sikap adalah kecenderungan bertingkah laku terhadap objek (orang, barang, atau kejadian) berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengaplikasikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan keterampilan dapat berupa perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Perubahan itu terjadi pada perubahan intelektual, perubahan pribadi siswa maupun perubahan dalam pengetahuan terutama penguasaan materi.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Pada dasarnya hasil belajar siswa yang baik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah bukan hanya disebabkan oleh kecerdasan siswa itu saja, akan tetapi masih terdapat hal lain yang juga menjadi faktor penentu yang tidak dapat dipisahkan dalam mencapai keberhasilan siswa. Nochi Nasution dkk (Mappasoro, 2012), membagi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi dua bagian, yaitu faktor interen dan faktor eksternen. Berikut ini dikemukakan klasifikasi dari setiap golongan faktor tersebut :

1. Faktor Interen

Faktor interen merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu yang belajar. Faktor interen terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis.

1. Faktor fisiologis

Keadaan fisiologis pada umumnya dari diri individu yang belajar mempunyai pengaruh yang besar. Adapun yang termasuk faktor fisiologis yaitu kondisi kesehatan dan kondisi panca indera.

(1) Kondisi kesehatan

Keadaan jasmani yang sehat akan memberikan pengaruh yang lebih baik dibanding dengan keadaan jasmani yang lemah misalnya karena sakit atau kelelahan. Orang yang sehat jasmaninya akan lebih mudah belajar dibanding dengan orang yang dalam keadaann lemah jasmaninya.

(2) Kondisi panca indera

 Panca indera merupakan pintu-pintu gerbang ilmu pengetahuan. Melalui panca indera, seseorang melakukan aktivitas belajar (membaca, mengamati, mendengar, merasakan, mengalami sesuatu, dan berbagai bentuk aktivitas lain). Panca indera yang berfungsi dengan baik akan memberikan pengaruh positif bagi terlaksananya kegiatan belajar.

1. Faktor psikologis

Sebagai aktivitas mental, belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor psikologis. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu kematangan belajar, kecerdasan (*inteligensi*), minat dan perhatian, serta motivasi.

(1) Kematangan belajar

Kematangan belajar merupakan sesuatu yang bersifat alamiah dan berhubungan dengan faktor biologis karena hal itu terjadi diluar kontrol manusia. Kematangan mempengaruhi proses belajar dalam arti bahwa proses belajar akan mencapai hasil optimal bila ditunjang oleh kematangan. Misalnya, seorang anak yang belum matang untuk membaca, lalu ia diajar (belajar) membaca, maka proses maupun hasil belajarnya tidak akan sebaik bila ia diajar (belajar) membaca pada saat kematangan membaca sudah tiba.

(2) Kecerdasan (*inteligensi*)

Setiap manusia dilahirkan dengan membawa potensi kemampuan yang berbeda-beda, sehingga dikenal misalnya anak yang cerdas dan sebaliknya. Seseorang yang cerdas akan lebih cepat menguasai pelajaran dibanding dengan orang yang kurang cerdas, meskipun fasilitas dan waktu yang digunakan untuk mempelajari materi sama.

(3) Minat dan perhatian

Minat dan perhatian mempengaruhi proses dan hasil belajar dalam suatu pembelajaran. Bagi seseorang yang tidak mempunyai minat dan perhatian dalam belajar tentu saja tidak akan memperoleh hasil yang baik.

(4) Motivasi

Motivasi diartikan sebagai kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk berbuat. Jadi, motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Motivasi sangat penting karena mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu agar tujuan yang diharapkan tercapai dengan baik.

1. Faktor Eksteren

Faktor eksteren merupakan faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu yang belajar. Faktor eksteren terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental.

1. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan terbagi menjadi dua bagian, yaitu lingkungan alami dan lingkungan sosial.

(1) Lingkungan alami

Lingkungan alami merupakan kondisi alam yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar, seperti: keadaan udara, temperatur (suhu), cuaca, waktu (pagi, siang atau malam), dan sebagainya. Secara umum dapat dikatakan bahwa, lingkungan alami yang baik akan memberikan pengaruh positif bagi proses dan hasil belajar dalam suatu pembelajaran.

(2) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial berkaitan dengan hubungan antar manusia. Misalnya, hubungan anak dengan orang tua harmonis, begitu juga hubungan anak dengan guru dan teman. Hubungan yang baik (harmonis) memungkinkan anak belajar dengan baik karena dapat memberi dorongan belajar serta menciptakan suasana belajar yang baik pula.

1. Faktor instrumental

Faktor instrumental adalah faktor-faktor yang pengadaan dan pengunaannya dirancang/diprogramkan sebagai sarana/alat (instrumen) untuk menunjang pencapaian tujuan-tujuan belajar tertentu. Faktor instrumental terdiri dari kurikulum, sarana dan fasilitas, serta program pengajaran.

(1) Kurikulum

Garis-garis besar program pengajaran dan semua perangkat pendukungnya: petunjuk/pedoman pelaksanaan kurikulum, seperti pedoman evaluasi, pedoman pelaksanaan bimbingan, pedoman pelaksanaan administrasi dan sebagainya.

(2) Sarana dan fasilitas

Gedung sekolah yang strategis, aman, dan nyaman, perpustakaan yang memadai, alat/media pembelajaran yang lengkap seperti: papan tulis, papan flannel, berbagai skema dan bagan yang relevan, OHP, dan sebagainya merupakan faktor pendukung keberhasilan siswa dalam belajar.

(3) Program pengajaran

Berbagai bentuk program belajar-mengajar, mulai dari yang sangat umum hingga sangat terstruktur, seperti: program semester, handout, silabus, satuan pelajaran, pengajaran, modul, dan sebagainya. Adanya program pengajaran, dapat memberi petunjuk tentang adanya kesiapan dari pihak guru yang akan sangat menunjang kefektifan proses pembelajaran yang dilakukan.

1. **Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial di SD**

Hakikat IPS yaitu: 1) perwujudan dari satu pendekatan *interdisipliner* dari pelajaran ilmu-ilmu sosial; 2) integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti: sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, ilmu politik, dan psikologi sosial; 3) menampilkan permasalahan sehari-hari dalam masyarakat sekitar; 4) IPS bukan ilmu sosial walaupun bidang perhatiannya sama yaitu hubungan timbal-balik antar manusia; dan 5) IPS hanya terdapat pada program pengajaran di sekolah (Yaba, 2012).

1. **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial di SD**

Pengajaran IPS sifat menyeluruh penting untuk diketahui dan dipahami, karena IPS menangani bahan pelajaran dalam hubungan, kait-berkait atau *integrated* atau *interdisipliner*. Program IPS harus mengembangkan pengertian, sikap, dan keterampilan. Pengertian menyangkut perkembangan fakta, konsep, dan generalisasi yang merupakan isi dasar IPS. Hal ini dapat diambil dari ilmu-ilmu sosial dan dari pengalaman dalam masyarakat sendiri. Sikap menyangkut nilai, apresiasi, dan ide-ide yang diperoleh siswa melalui program IPS. Keterampilan menyangkut kemampuan teknis dan fisik. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan perlu dikembangkan pada setiap program IPS sesuai dengan tujuan IPS.

Menurut Trianto (2013:171), “Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan *interdisipliner* dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya)”.

A. Kosasi Djahiri (Yaba, 2012:5), merumuskan pengertian IPS sebagai berikut:

IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Nasution (Yaba, 2012), mengemukakan bahwa IPS adalah suatu program pendidikan yang secara keseluruhan isi pokoknya membahas manusia dalam lingkungan alam fisik maupun dalam lingkungan sosialnya, yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi sosial.

Martoella (Trianto, 2013:172), mengatakan bahwa:

Pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” daripada “transfer konsep”, karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Di lingkungan masyarakat anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.

1. **Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD**

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

Menurut Chaping, J.R (Yaba, 2012), tujuan khusus pengajaran IPS di sekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen seperti berikut:

1. Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa depan.
2. Membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan (*skill*) untuk mencari dan mengolah informasi.
3. Membantu siswa untuk mengembangkan nilai/sikap (*values*) demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/berperan serta dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan siswa menjadi warga negara yang baik yang memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk berperan serta dalam kehidupan masyarakat dan mencerminkan diri sebagai motivator untuk ditiru sebagai individu yang utuh.

1. **Kerangka Pikir**

Berdasarkan kajian pustaka dan landasan teori yang telah dikemukakan, maka gambaran kerangka pikir dalam penelitian ini adalah proses belajar-mengajar di kelas IV SD Negeri 007 Sabang Subik Kecamatan Balanipa Kabupaten Polewali Mandar masih mengalami beberapa permasalahan yaitu pada guru dan siswa. Hal ini disebabkan, yaitu: 1) Kurang melatih ketelitian, kecermatan, serta kecepatan siswa; 2) Kurang menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan; dan 3) Kurang mewujudkan kerjasama antar siswa yang dinamis. Sedangkan, dari aspek siswa 1) Kurang menguasai materi pelajaran; 2) Kurang aktif dalam pembelajaran; dan 3) Kurang bekerjasama dengan temannya.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, untuk itu peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas IV SD Negeri 007 Sabang Subik Kecamatan Balanipa Kabupaten Polewali Mandar. Model pembelajaran ini dapat digunakan guru dalam mengembalikan kreativitas siswa, baik secara perorangan maupun kelompok. Keberhasilan dalam proses belajar-mengajar ditentukan oleh metode atau model pembelajaran. Guru harus memilih metode atau model pembelajaran yang sesuai untuk materi yang akan diajarkan dalam kelas agar dapat menunjang keberhasilan dalam proses belajar-mengajar. Menyikapi fenomena ini, maka diperlukan suatu metode atau model pembelajaran dalam upaya memperbaiki proses belajar-mengajar di kelas.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang diharapkan akan menjadi model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, diharapkan dapat menggugah minat, perasaan, dan motivasi bagi siswa untuk lebih mampu menguasai materi pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut :

Pembelajaran IPS

di SD Negeri 007 Sabang Subik

Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match,* yaitu:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian berupa kartu soal dan bagian lainnya berupa kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak, kartu diacak lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Hasil Belajar IPS

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

 Berdasarkan uraian pada latar belakang, kajian pustaka, dan kerangka pikir maka hipotesis tindakan ini adalah “Jika model pembelajaran kooperatif tipe *make a macth* diterapkan dalam pembelajaran IPS, maka hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 007 Sabang Subik Kecamatan Balanipa Kabupaten Polewali Mandar dapat meningkat”.