**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Pembelajaran Kooperatif**
	1. **Pengertian Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning)***

Bern dan Erickson (Komalasari, 2010: 62) mengemukakan bahwa “*cooperatif learning* (pembelajaran kooperatif) merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Kemudian Johnson (Mappasoro, 2011: 84) menyatakan bahwa:

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) sesuatu sistem pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Sementara itu Roger, dkk (Huda, 2012: 29) menyatakan bahwa;

Pembelajaran kooperatif merupakan aktifitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggoto-anggota yang lain.

 Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang pembelajaran kooperatif dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran kelompok kecil yang di dalamnya siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

7

Menurut Lundgren (Trianto, 2007:47) unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka tenggelam atau berenang bersama, 2) Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi; 3) Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama; 4) Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab diantara para kelompok; 5) Para siswa diberikan satu evaluasi dan penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok; 6) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar; dan 7) Setiap siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerjasama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik; siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan. Kelompok yang terbentuk terdiri atas beberapa orang murid, dengan kemampuan yang heterogen, yang dimaksud dengan kelompok heterogen adalah terdiri, atas campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku.

* 1. **Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif**

Stahl (Taniredja, 2011: 59) mengemukakan ciri -ciri model pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

Ciri model kooperatif antara lain: (1) belajar bersama dengan teman; (2) selama proses belajar terjadi tatap muka antara teman; (3) saling mendengarkan pendapat di antara anggota anggota kelompok; (4) belajar dari teman sendiri dari kelompok; 5) belajar dalam kelompok kecil; (6) produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat, (7) keputusan tergantung murid sendiri, dan (8) murid aktif.

Riyanto (2010: 266) mengemukakan bahwa:

(1) kelompok dibentuk dengan murid kemampuan tinggi, sedang, dan rendah; (2) murid dalam kelompok sehidup semati; (3) murid melihat semua anggota mempunyai tujuan yang sama; 4) membagi tugas dan tanggung jawab bersama; (5) akan dievaluasi untuk bersama; (6) berbagi kepemimpinan dan keterampilan untuk bekerja bersama dan (7) diminta dipertanggungjawabkan individual materi yang ditangani.

Berdasarkan ciri-ciri kooperatif yang telah dikemukakan sebelumnya dapat disimpulkan dengan berkelompok murid mendapatkan kesempatan yang lebih luas untuk mengemukakan pendapat dan berpartisipasi pada situasi sosial yang bermakna bagi mereka.

* 1. **Tujuan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*)**

Pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim (Trianto, 2007: 44) mencakup tiga jenis tujuan penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Hal ini diperkuat dengan pendapat para ahli, salah satunya adalah Slavin ( Mappasoro, 2011 : 85 ), yang mengemukakan bahwa :

1)beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar murid sekaligus dapat meningkatkan hubungan social,menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, dan 2) pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan murid dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

Ditinjau dari berbagai macam tujuan pembelajaran kooperatif tersebut, penerapan pembelajaran kooperatif akan memberikan manfaat-manfaat besar seperti:

1. Murid yang yang belajar dalam kelompok akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi dan motivasi yang besar untuk belajar.
2. Murid yang berpartisipasi dalam pembelajaran kelompok akan memiliki sikap saling menghargai dan rasa tangggung jawab yang tinggi terhadap kelompoknya.
3. Pembelajaran kooperatif/kelompok akan meningkatkan rasa penerimaan murid terhadap teman-temannya yang berasal dari kemampuan atau latar belakang yang berbeda-beda.

Selain itu model pembelajaran kooperatif mendorong dan memberi kesempatan kepada murid untuk terampil berkomunikasi. Artinya, murid didorong untuk mampu menyatakan pendapat atau idenya dengan jelas, mendengarkan orang lain dan menanggapinya dengan tepat. Murid juga mampu membangun dan menjaga kepercayaan, terbuka untuk menerima dan memberi pendapat serta ide-idenya.

Berbagai literatur yang membahas tentang jenis/tipe model pembelajaran kooperatif. Ruslam ( Mappasoro, 2011: 88 ) menyebutkan adanya empat tipe, yaitu “STAD, Jigsaw, Investigasi kelompok, Make A Match (membuat pasangan), TGT (Teams Games Tournaments), dan model structural”.

Seluruh tipe dalam model pembelajaran kooperatif tersebut, memungkinkan murid untuk membangkitkan aktivitasnya selama proses pembelajaran IPS, Pada penelitian kali ini, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* karena memiliki potensi yang lebih besar.

1. **Perbedaan Pembelajaran Kooperatif dengan Pembelajaran Tradisional**

Perbedaan pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran tradisional menurut Huda (2012) yaitu:

|  |  |
| --- | --- |
| **Kelompok belajar kooperatif** | **Kelompok belajar tradisional** |
| Menekankan kelompok yang terdiri atas siswa-siswa dengan level kemampuan yang berbeda-beda. | Cenderung menekankan kelompok yang terdiri dari siswa-siswa dengan level kemampuan yang setara. |
| Saling berbagi peran kepemimpinan. | Jarang menunjuk pemimpin kelompok. |
| Masing-masing anggota saling men*share* tugas pembelajaran dengan anggota yang lain. | Cenderung satu atau dua orang yang mengerjakan tugas |
| Bertujuan memaksimalkan pembelajaran setiap anggota kelompok. | Fokus hanya untuk menyelesaikan tugas. |

1. **Model Kooperatif Tipe *Make A Match***
2. **Pengertian Model Kooperatif Tipe *Make A Match***

Huda (2011) mengemukakan tentang Mencari Pasangan (*Make A Match*) bahwa dalam pelaksanaan metode ini murid mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan, dan dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Hal yang sama diungkapkan oleh Komalasari (2011: 85) *Make A Match* (Mencari Pasangan) yaitu “model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan”

Berdasarkan urain pendapat sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Make A Match* merupakan salah satu bentuk/tipe model pembelajaran kooperatif yang didalamnya menekankan pada pembelajaran yang mengajak murid mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau mencari pertanyaan dari suatu jawaban melalui permainan kartu pasangan.

Model ini dapat diaplikasikan dalam pembelajaran IPS karena semua murid aktif mengikuti dan melakukan seluruh rangkaian kegiatan mulai dari memilih kartu, memilih pasangan, sampai pada pembahasan dan presentasi.

1. **Keunggulan Dan Kelemahan Model Kooperatif Tipe Make A Match**

Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (Nurani, 2012) sebagai berikut:

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yaitu:

1. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa lebih menarik perhatian.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal, karena semua siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*:

1. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa bermain-main dalam pembelajaran, dan kelas menjadi riuh.
3. Guru perlu persiapan alat dan bahan yang memadai.
4. **Langkah-langkah Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Langkah-langkah pembelajaran yang ditempuh dalam melaksanakan Model Kooperatif tipe *Make A Match* sebagaimana dikemukakan oleh Lorna Curran (Komalasari, 2010: 85-86) adalah sebagi berikut:

1)Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban; 2)Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu; 3)Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang; 4)Setiap siswa mencari pasangan 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; 7)demikian seterusnya; 8)kesimpulan/ penutup.

Lundgren (Widyaningsih, dkk., 2008: 27) menyimpulkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai berikut:

1)Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/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/kartu jawaban); 4)Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; 5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; 6) Kesimpulan.

Langkah-langkah *Make A Match* menurut Suprijono (2011) terdiri atas beberapa tahapan yakni:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang cocok untuk sesi review.
2. Guru membagi siswa menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok pemegang kartu berisi pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pemegang kartu berisi jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai. Posisi kelas berbentuk huruf U, kemudian kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban berjajar saling berhadapan.
3. Guru membunyikan peluit atau memberikan tanda agar kelompok pertama dan kedua mencari pasangan masing-masing untuk menemukan kartu pertanyaan-jawaban yang cocok dan memberikan waktu kepada murid untuk berdiskusi.
4. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk menunjukkan kartu pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Guru memberikan poin kepada pasangan-pasangan yang berhasil mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan.
5. Guru dan kelompok penilai memeriksa kecocokan pasagan kartu pertanyaan-jawaban. Hal ini dilakukan oleh guru karena tidak semua murid termasuk kelompok penilai mengetahui dan memahami secara pasti kebenaran dari pasangan kartu tersebut.
6. Setelah penilaian dilakukan, kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban bersatu kemudian memposisikan diri sebagai kelompok penilai. Sementara kelompok penilai pada sesi pertama tersebut dibagi menjadi dua kelompok, sebagian anggota memegang kartu pertanyaan sebagian lainnya memegang kartu jawaban.
7. Guru kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak untuk mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban, setelah menemukan pasangan kartunya, masing-masing pasangan pertanyaan-jawaban menunjukkan hasil kerjanya kepada kelompok penilai.
8. Guru dan murid menyimpulkan materi atau konsep yang telah dipelajari dan didiskusikan.

Langkah-langkah model *Make A Match* yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Suprijono karena membagi murid dalam tiga kelompok yaitu kelompok pemegang kartu pertanyaan, kelompok pemegang kartu jawaban dan kelompok penilai sedangkan dua pendapat sebelumnya hanya membagi murid dalam dua kelompok saja yaitu kelompok pemegang kartu pertanyaan dan kelompok pemegang kartu jawaban. Dan langkah-langkah ini cocok diterapkan pada kelas IV SD Inpres Losso karena jumlah murid yang banyak jadi murid perlu dibagi dalam tiga kelompok. Hal ini bertujuan untuk mengatasi kekurangan model *Make A Match* yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran, dan guru tidak kewalahan dalam memeriksa kecocokan kartu yang telah terbentuk karena sudah ada kelompok penilai yang bertugas memeriksanya.

1. **Hasil Belajar**
	1. **Pengertian Belajar**

Belajar adalah hal yang terpenting yang harus dilakukan manusia untuk menghadapi perubahan lingkungan yang senangtiasa berubah setiap waktu, oleh karena itu manusia harus belajar memahami diri sendiri, memahami perubahan, dan memahami perkembangan globalisasi. Beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian belajar, Dembo (Mappasoro, 2010: 1) mendefinisikan belajar sebagai *“Learning is often defined as a process by which behavior is either modified or changed through experience or training”,* artinya adalah belajar sering didefinisikan sebagai suatu proses dimana perilaku baik dimodifikasi atau diubah melalui pengalaman atau pelatihan. Sudjana (1990: 5) berpendapat bahwa:

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses dituangkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan kecakapan dan kemampuan daya reaksi belajarnya dan proses daya penerimaannya dan lain-lain yang ada pada dirinya.

Lebih lanjut pengertian belajar dikemukakan oleh Mappasoro (2010: 2) bahwa:

Belajar adalah aktifitas 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.

Kemudian Sudjana (1989:5) berpendapat bahwa:

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses dituangkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan kecakapan dan kemampuan daya reaksi belajarnya dan proses daya penerimaannya dan lain-lain yang ada pada dirinya.

 Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang terjadi yang ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang sebagai hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan yang dimaksud dapat diukur dan diamati misalnya perubahan tingkah laku, perubahan pengetahuan dan keterampilan. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

* 1. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh seseorang setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Bundu ( 2008: 66 ) “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Sedangkan S. Nasution (Kunandar, 2012: 276) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Menurut Suprijono (2009) dengan merujuk pada pemikiran Gagne hasil belajar itu berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani.
5. Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Berdasar Hasil belajar yang telah diuraikan oleh beberapa pakar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada murid setelah melalui proses belajar. Perubahan yang di maksud adalah perubahan tingkat hasil belajar dan penguasaan. Untuk mengukur hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pencapaian kognitif yang disesuaikan dengan kemampuan murid.

* 1. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dicapai murid dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri murid itu sendiri dan faktor yang datang dari luar diri murid atau faktor lingkungan. sepeti dikemukakan oleh Roestiyah (1996:8) faktor-faktor yang mempengerahui hasil belajar anak dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu :

1) Faktor individual (internal) meliputi: a) kematangan pertumbuhan, b) intelegensi, c) latihan dan ulangan, d) sifat-sifat pribadi seorang, e) motivasi belajar. 2) Faktor sosial (eksternal) meliputi: a) keadaan keluarga siswa, b) masyarakat kelompok sebaya, c) pemujaan anak terhadap pribadi acuan diluar keluarga, d) tuntutan pelajaran oleh guru.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar murid terdiri atas dua yaitu faktor dari luar dan faktor dari dalam murid itu sendiri.

1. **Pembelajaran IPS**
	1. **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Pengertian IPS menurut para pakar ilmuan sosial di Indonesia adalah sebagai berikut:

Menurut Nasution (Yaba, 2010: 4)

IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan 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 social.

Sedangkan Nu’man Sumantri dan kawan-kawan (Yaba, 2010: 4-5) merumuskan bahwa “IPS sebagai bahan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan di tingkat SD, SLTP dan SLTA”. Lebih lanjut pengertian IPS dirumuskan oleh Kosasi Djahiri (Yaba, 2010: 5) bahwa

IPS adalah 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.

Berdasarkan pada uraian tentang pengertian IPS, maka kesimpulannya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempersoalkan tentang manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun lingkungan sosialnya, dengan memadukan berbagai macam cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya. Cabang ilmu sosial terdiri dari beberapa konsep dasar, diantaranya adalah sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik dan psykologi sosial.

* 1. **Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Tujuan umum pendidikan IPS mempunyai tiga tujuan utama menurut Edwin Fenton (Yaba, 2010: 11) yaitu “1) mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, 2) mengajar anak didik berkemampuan berpikir, dan 3) agar anak dapat melanjutkan kebudayaan bangsanya”. Sedangkan menurut L.H. Clark (Yaba, 2010: 11) mengemukakan bahwa “titik berat studi sosial adalah perkembangan individu yang dapat memahami lingkungan sosialnya, serta manusia dengan kegiatan interaksi antar mereka, dan anak didik diinginkan agar dapat menjadi anggota yang produktif dan dapat memberikan andilnya dalam masyarakat”.

 Selain tujuan umum, pengajaran IPS juga mempunyai tujuan khusus sesuai dengan khas, filsafat dan keadaan geografis suatu negara. Tujuan pengajaran IPS di Indonesia menurut M. Abduh (Yaba, 2010: 12) sebagai berikut; “Yang harus dimiliki oleh anak didik yaitu: 1) Takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, 2) Cerdas dan terampil, 3) berbudi pekerti yang luhur, 4) memiliki kepribadian yang kuat, dan 5) memiliki semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang tebal”.

* 1. **Manfaat Pendidikan IPS**

 Yaba (2010: 5) mengemukakan bahwa “pelajaran IPS diharapkan bukan hanya penanaman, pembinaan pengetahuan koseptual belaka, melainkan ialah pembinaan pengertian sikap terhadap nilai-nilai praktis (operasional) dari pada konsep tersebut serta kemahiran penerapannya sebagai insan sosial.

1. **Kerangka Pikir**

Hasil belajar murid yang rendah dipengaruhi oleh dua aspek yaitu aspek guru dan murid. Hasil belajar yang rendah disebabkan karena metode belajar yang kurang menarik atau konvensional, juga karena kurang sesuainya strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran sehingga murid tidak maksimal dalam memahami pelajaran. Dalam pembelajaran masih banyak murid yang kurang memperhatikan gurunya pada saat menjelaskan, murid terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran baik karena kurang dilibatkan dalam pembelajaran, dalam hal bertanya maupun menjawab pertanyaan. Adapun murid yang bertanya atau menjawab pertanyaan hanya 2 sampai 3 murid saja, sementara murid yang lainnya hanya diam, dan murid tampak bosan serta kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar murid di kelas IV maka diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, karena dengan penerapan model tersebut dapat meningkatkan semangat dan keaktifan belajar murid terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sehingga akan berdampak pula pada hasil belajar murid.

Kerangka pikir penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada murid kelas IV SD Inpres Losso sebagai berikut:

**Pembelajaran IPA di Kelas V SD Inpres Bawakaraeng**

**Guru**

1. Pembelajaran yang monoton
2. Kurang melibatkan murid dalam pembelajaran.

**Murid**

1. Kurang memahami materi pembelajaran yang diajarkan.
2. Cenderung merasa bosan dan pasif saat pembelajaran berlangsung

**Hasil Belajar**

**murid**

**Rendah**

**Model Pemb. Kooperatif tipe *Make a Match***

* Guru menyiapkan beberapa kartu.
* Membagi murid dalam tiga kelompok
* Kelompok pemegang kartu mencari pasangan kartunya
* Murid memperlihatkan kartu yang dicocokkan kepada kelompok penilai
* Kelompok penilai dan guru memeriksa kecocokan kartu pertanyaan-jawaban
* Pemberian poin kepada murid yang terlebih dahulu mendapat pasangan kartunya
* Mendiskusikan kartu yang telah dicocokkan secara berpasangan
* kesimpulan

**Hasil Belajar IPS**

**Meningkat**

Gambar 2.1: Bagan kerangka pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diterapkan*,* maka hasil belajar murid kelas IV SD Inpres Losso pada mata pelajaran IPS dapat meningkat.