

BAB II

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

A. Hakikat IPS

1. Pengertian IPS

Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau *social studies*. Di sekolah-sekolah Amerika Serikat pengajaran IPS dikenal dengan nama *social studies*, jadi istilah IPS merupakan terjemahan dari *social studies*. Sesuai dengan yang ditulis oleh Sapriya dkk (2007, hlm. 3) dalam bukunya menyebutkan bahwa,

Istilah “*social studies*” yang berasal dari istilah Bahasa Inggris kemudian diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi IPS. Perkembangan dan pengembangan IPS di Indonesia, ide-ide dasarnya banyak mengambil pendapat yang berkembang di Amerika Serikat. Sedangkan yang menyangkut tujuan, materi, dan penanganannya dikembangkan sendiri sesuai dengan tujuan nasional dan aspirasi masyarakat Indonesia.

Konsep IPS di Indonesia tidak sama persis dengan konsep IPS di Amerika Serikat, perbedaan ini dikarenakan kondisi yang berbeda antara Indonesia dan Amerika sehingga perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masyarakat Indonesia itu sendiri.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan perwujudan dari satu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial, menurut Sapriya (2009, hlm. 20) “Istilah IPS di Sekolah Dasar merupakan nama matapelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan”. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006) dikemukakan bahwa,

IPS merupakan salahsatu matapelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat isu sosial. Pada jenjang SD/MI matapelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui matapelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadipwarga negara Indonesia yang demokrasi dan bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salahsatu matapelajaran pokok pada jenjang Sekolah Dasar. Dengan demikian matapelajaran IPS di Sekolah Dasar dilaksanakan secara terpadu dengan memperhatikan karakteristik siswa sesuai dengan kemampuan berpikir siswa secara menyeluruh. Materi IPS yang diberikan akan berbeda antara tingkat SD, SMP, dan SMA hal ini dikarenakan proses berfikir siswa yang berbeda, juga berdasarkan pada tujuan IPS yang hendak dicapai. Hal ini selaras dengan yang diutarakan oleh Somantri (dalam Hanifah, 2009, hlm. 121) menjelaskan IPS sebagai berikut.

IPS mempunyai arti sebagai pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, tingkat menengah. Menyederhanakan mengandung arti : a) menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir para siswa sekolah dasar dan lanjutan; b) mempertautkan dan memadukan bahan berasal aneka cabang ilmu-ilmu pelajaran yang mudah dicerna.

Dengan demikian simpulannya adalah IPS merupakan proses belajar yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi, serta mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu atau masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

2. Tujuan IPS

Matapelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan 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 dalam mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Menurut Sapriya (2007, hlm. 4),

Tujuan IPS yang diberikan pada jenjang persekolahan adalah memperkenalkan siswa pada pengetahuan tentang kehidupan masyarakat manusia secara sistematis yang dapat mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar, dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupan kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Dari pendapat di atas tujuan IPS ditegaskan untuk mempersiapkan anak untuk menjadi warga negara yang baik dalam anggota masyarakat dan lingkungan

sosialnya. Pendidikan IPS harus mengacu kepada tujuan pendidikan nasional, tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah dasar diorganisasikan secara baik. Selain itu, dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercantum bahwa tujuan IPS adalah sebagai berikut.

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Menurut KTSP 2006 ada empat point tujuan IPS yang harus dicapai yang pada intinya siswa dibekali dengan pengetahuan sosial, mengidentifikasi dan memecahkan masalah serta kesadaran terhadap lingkungan sosialnya. Menurut Hanifah (2009, hlm.121) tujuan pembelajaran IPS disusun berdasarkan atas taksonomi tujuan yang berorientasi pada perubahan tingkah laku para siswa adalah sebagai berikut.

- a. Pengetahuan dan pemahaman
 - 1) Pengatahuan mengenai fakta, yakni segala informasi dan data yang diperiksa ketepatannya dan telah diterima secara umum bahwa hal itu benar.
 - 2) Pengetahuan mengenai konsep-konsep yakni ide umum dalam pikiran seseorang yang merupakan kelompok dari sesuatu atau tindakan yang mempunyai nilai atau sifat tertentu.
 - 3) Pengetahuan mengenai generalisasi, yakni pernyataan umum atau teori yang menyatakan antara beberapa konsep yang mempunyai nilai yang luas.
- b. Nilai dan sikap
 Nilai-nilai sosial merupakan unsur di dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan nilai-nilai sosial yang berkembang di dalam masyarakat, maka berkembang pula sikap-sikap sosialnya. Faktor keluarga, masyarakat/tingkah laku guru sendiri besar pengaruhnya terhadap perkembangan nilai-nilai dan sikap anak.
- c. Keterampilan sosial, intelektual dan personal.

Aspek pemahaman atau pengetahuan mencakup pemahaman tentang IPS meliputi fakta, konsep, dan generalisasi. Aspek nilai dan sikap meliputi bermacam-macam nilai dan norma sosial yang berlaku di masyarakat. Sedangkan

keterampilan sosial mencakup keterampilan berpikir kritis, mengidentifikasi masalah di lingkungan sosialnya serta mampu mengambil keputusan. Dari beberapa pendapat menurut para ahli mengenai tujuan pendidikan IPS tersebut, tujuan utama dari *social studies* atau IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik, meningkatkan pemahaman, nilai, sikap serta keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat dan negara.

3. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup IPS sebagai pengetahuan adalah kehidupan manusia di masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Menurut Hanifah (2009, hlm. 124) “yang menjadi ruang lingkup ilmu sosial adalah manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat”.

Pada jenjang Sekolah Dasar ruang lingkup IPS dibatasi pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Hal ini selaras dengan pendapat Hanifah (2009, hlm. 124) mengemukakan bahwa,

Ruang lingkup Pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau oleh geografi dan sejarah. Terutama gejala masalah social kehidupan sehari-hari yang ada pada lingkungan hidup murid-murid SD dengan menggunakan metode dan pendekatan kesadaran anak didik terhadap gejala dan masalah kehidupan tadi terus dikembangkan dan dipertajam.

Manusia dalam konteks sosial yang begitu luas, maka pengajaran IPS yang diberikan haruslah berbeda pada setiap jenjang pendidikannya, sehingga ruang lingkup pada jenjang Sekolah Dasar tidak sama dengan jenjang pendidikan menengah dan tinggi. Sedangkan ruang lingkup matapelajaran IPS menurut KTSP (2006, hlm. 13) adalah sebagai berikut.

- 1) Manusia, Tempat dan Lingkungan
- 2) Waktu, Keberlanjutan dan Perbuatan
- 3) Sistem Sosial dan Budaya
- 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

4. Hasil Belajar IPS

Ketika proses pembelajaran siswa melakukan kegiatan yang melibatkan mereka sehingga mereka memiliki pengalaman belajar, dari pengalaman belajar inilah akan didapatkan hasil belajar disetiap akhir kegiatan. Menurut Purwanto (2009, hlm. 185) “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah

mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan”. Perubahan perilaku yang diharapkan setelah proses pembelajaran meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne (dalam Suprijono, 2012, hlm. 6) ‘hasil belajar mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik’. Aspek kognitif berkaitan dengan pengetahuan atau penalaran, aspek afektif berkaitan dengan afeksi atau rasa sedangkan aspek psikomotor berkaitan dengan gerak jasmani atau keterampilan.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah suatu hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran IPS khususnya pada materi Kenampakan dan Peristiwa Alam, berupa aktivitas siswa dan hasil belajar dari pengukuran evaluasi.

B. Penerapan Pembelajaran Kooperatif dalam Matapelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Dalam proses pembelajaran agar kegiatan yang dilakukan di kelas dapat dilaksanakan dengan terorganisir adalah dengan menyiapkan suatu model pembelajaran. Menurut Suprijono (2012, hlm. 46) “Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka koseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.” Selain untuk mengorganisir kelas dengan baik, model pembelajaran juga dapat membantu guru dalam melaksanakan aktivitas mengajar dan dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sedangkan menurut Trianto (2007, hlm. 5)

model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.

Model pembelajaran tentu sangat membantu guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran karena pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tingkat kemampuan siswa serta tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut.

Dari kedua pendapat di atas, maka simpulannya adalah model pembelajaran merupakan satu kesatuan yang dijadikan pedoman untuk merancang dan

menciptakan suatu program pembelajaran yang efektif guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran kooperatif atau belajar secara berkelompok merupakan salah satu strategi belajar yang biasa digunakan oleh guru di dalam kelas untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dalam pembelajaran kooperatif kerjasama adalah hal utama yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, biasanya setiap kelompok beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa dengan dengan tujuan agar merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Salahsatu metode pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menurut Slavin (1984) bahwa "*cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen." Pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok, selain itu dalam pembelajaran kooperatif siswa memiliki dua tanggungjawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri serta membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Adapun menurut Jhonson & Jhonson (dalam Isjoni, 2014, hlm. 17) '*cooperative learning* adalah mengelompokan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut'. Kemauan untuk bekerjasama dalam pembelajaran kooperatif sangat diperlukan karena tanpa kerjasama yang baik pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

Dengan demikian simpulannya adalah pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif mengkondisikan siswa untuk aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok untuk menuntaskan masalah dalam materi belajar.

Roger dan David Jhonson (dalam Lie, 2005, hlm. 31) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperatif learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus

diterapkan, yaitu “Saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok”.

2. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif

Terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif menurut para ahli, salahsatunya menurut Lie (dalam Isjoni, 2014, hlm. 12) adalah sebagai berikut.

- a. Mencari Pasangan (*Make a Match*)
- b. Berpikir-berpasangan-berempat
- c. Berkirim Salam dan Soal
- d. Dua Tinggal Dua Tamu (*Two Stay Two Stray*)
- e. Keliling Kelompok
- f. Kancing Gemerincing
- g. Keliling Kelas
- h. Lingkaran Kecil Lingkaran Besar (*Inside Outside Circle*)
- i. Tari Bambu
- j. Bertukar Pasangan
- k. Kepala Bernomor Terstruktur
- l. Kepala Bernomor

Sedangkan metode-metode pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2012, hlm. 89) adalah sebagai berikut.

- a. *Jigsaw*
- b. *Think-Pair-Share*
- c. *Numbered Heads Together*
- d. *Group Investigation*
- e. *Two Stay Two Stray*
- f. *Make a Match*
- g. *Listening Team*
- h. *Inside-Outside Circle*
- i. *Bamboo Dancing*
- j. *Point-Counter-Point*
- k. *The Power of Two*

Selain itu, variasi jenis model pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2012, hlm. 213) adalah sebagai berikut.

- a. Model *Student Teams Achievement Division (STAD)*
- b. Model *Jigsaw*
- c. Model *Investigasi Kelompok (Group Investigation)*
- d. Model *Make a Match* (Membuat Pasangan)
- e. Model *TGT (Teams Games Tournaments)*
- f. Model *Struktural*

Penjelasan dari berbagai tipe pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

- a. Mencari Pasangan (*Make a Match*)

Mencari pasangan atau *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Dalam teknik ini, siswa saling berdiskusi mencari pasangan dari kecocokan antara kartu soal dan kartu jawaban yang masing-masing dipegang oleh siswa. Salahsatu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

b. Berpikir-berpasangan-berempat

Berpikir berpasangan berempat atau *Think Pair Share* adalah teknik pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan dari teknik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa, yaitu memberi kesempatan delapan kali lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain.

c. Berkirim Salam dan Soal

Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih pengetahuan dan keterampilan mereka. Siswa membuat pertanyaan sendiri sehingga akan merasa terdorong untuk belajar dan menjawab pertanyaan yang dibuat teman sekelasnya.

d. Dua Tinggal Dua Tamu

Dua tinggal dua tamu atau *two stay two stray* adalah teknik yang dikembangkan oleh Spancer Kagan. Teknik ini melatih siswa untuk saling memberikan informasi kepada kelompok yang lain.

e. Keliling Kelompok

Dalam teknik keliling kelompok, masing-masing anggota kelompok mendapatkan giliran untuk memberikan dan mendengarkan pandangan dan pemikiran dari kelompok lain.

f. Kancing Gemerincing

Dalam teknik kancing gemerincing, setiap siswa diberi *chips* yang berfungsi sebagai tiket untuk memberikan informasi dalam setiap diskusi yang dilakukan.

g. Keliling Kelas

Teknik keliling kelas adalah teknik belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memamerkan hasil kerja mereka dan melihat hasil kerja orang lain.

h. Lingkaran Kecil Lingkaran Besar

i. Lingkaran kecil lingkaran besar atau *inside outside circle* adalah teknik yang memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan.

j. Tari Bambu

Teknik tari bambu diadaptasi dari tari bambu yang berasal dari Filipina. Keunggulan dari teknik ini adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi secara singkat dan teratur serta memberikan kepada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan komunikasi.

k. Bertukar Pasangan

Teknik bertukar pasangan memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain. Pasangan bisa ditunjuk oleh guru atau berlandaskan teknik mencari pasangan.

l. Kepala Bernomor Terstruktur

Teknik kepala bernomor terstruktur adalah teknik yang dimodifikasi dari teknik kepala bernomor. Dengan teknik kepala bernomor terstruktur siswa bisa belajar melaksanakan tanggungjawab pribadinya dan saling keterkaitan dengan teman-teman kelompoknya.

m. Kepala Bernomor

Teknik kepala bernomor memberi kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan pertimbangan jawaban yang paling tepat. Selain itu teknik ini mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka.

n. Jigsaw

Jigsaw pertama kali dikembangkan oleh Elliot Aranson di Universitas Texas. Tujuan diciptakannya model kooperatif Jigsaw adalah untuk meningkatkan rasa tanggungjawab siswa terhadap belajarnya sendiri dan juga belajar anggota kelompok yang lain.

o. STAD

Pada model pembelajaran kooperatif STAD siswa dikelompokkan kedalam kelompok kecil yang disebut dengan tim, kemudian seluruh kelas diberikan presentasi materi pelajaran. Lalu siswa diberikan tes, nilai-nilai individu digabungkan menjadi nilai tim. Walaupun siswa dites secara individual, siswa tetap dipacu untuk bekerjasama untuk meningkatkan kinerja dan prestasi timnya.

p. **Investigasi Kelompok**

Group Investigation atau Investigasi kelompok merupakan salahsatu bentuk model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada pasrtisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaranatau siswa dapat mencari melalui internet. Siswa dilibatkan seجاكا perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mepelajarinya melalui investigasi. Model ini dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri.

q. ***Teams Games Tournament***

Model pembelajaran TGT adalah salahsatu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

1. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model pembelajaran *Make a Match* pertama kali dikembangkan pada tahun 1994 oleh Lorna Curran. Dalam teknik ini, siswa saling berdiskusi mencari pasangan dari kecocokan antara kartu soal dan kartu jawaban yang masing-masing dipegang oleh siswa. salahsatu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Suprijono (2012, hlm. 94) menyebutkan bahwa “Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make a Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut”.

Penerapan model pembelajaran ini, siswa harus mencari pasangan atau mencocokkan kartu yang merupakan jawaban atau soal dengan batas waktu yang telah ditentukan, bagi siswa yang dapat mencocokkan kartunya maka akan diberi poin oleh guru. Salahsatu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang tidak monoton karena model ini mengandung unsur permainan sehingga pada proses pembelajaran tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

Setiap model pembelajaran tentu memiliki tujuan, begitu pula dengan model *Make a Match*. Menurut pendapat Huda (2013, hlm. 251) Tujuan dari strategi ini antara lain “1) pendalaman materi; 2) penggalan materi; dan 3) *edutainment*”.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Ketika guru akan menggunakan kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran, guru harus menyiapkan tahapan persiapan dan tahapan pelaksanaan. Menurut Huda (2013, hlm. 251-252) hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum pembelajaran *Make a Match* diterapkan adalah sebagai berikut.

- 1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban warnanya berbeda.
- 3) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (di sini guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa)
- 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk pensekoran presentasi.

Selanjutnya untuk tahapan pelaksanaan, Huda (2013, hlm. 252-253) mengemukakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut.

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

lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.

- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus memberi tahu 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 kecocokkan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Dari langkah-langkah kegiatan pembelajaran *Make a Match* yang dikemukakan oleh Huda di atas, ditemukan beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain terdapat dalam cara pembagian kelompok yang hanya membagi siswa menjadi 2 kelompok di dalam kelas, jika di dalam kelas terdapat banyak siswa maka akan menimbulkan kegaduhan dan akan mengganggu kelas yang lain. Untuk mengatasi kekurangan tersebut maka dibuatlah modifikasi langkah-langkah pembelajaran *Make a Match*, antara lain sebagai berikut.

- 1) Siswa berkeliling kelas memperhatikan gambar-gambar yang telah ditempelkan oleh guru.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.
- 3) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang siswa.
- 4) Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada masing-masing kelompok.
- 5) Guru memberitahukan kepada siswa bahwa setiap kelompok harus mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban.
- 6) Guru memberi waktu kepada setiap kelompok untuk mencari dan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban.
- 7) Guru meminta ketua kelompok untuk melapor jika telah selesai mencari dan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban.

- 8) Jika waktu sudah habis, maka guru memberitahu kepada siswa bahwa waktu untuk mencari dan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban telah habis.
- 9) Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok untuk dikerjakan.
- 10) Guru memanggil setiap kelompok untuk melakukan presentasi di depan kelas. Kelompok lain yang tidak presentasi memperhatikan dan menanggapi hasil presentasi kelompok lain.
- 11) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dari hasil presentasi kelompok yang maju ke depan kelas.
- 12) Guru memanggil kelompok berikutnya untuk melakukan presentasi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe Make Match

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan begitu juga dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Adapun kelebihan model kooperatif tipe *Make a Match* menurut Huda (2013, hlm. 253) adalah sebagai berikut.

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

Sedangkan kekurangan dari model kooperatif tipe *Make a Match* menurut Huda (2013, hlm. 253) adalah sebagai berikut.

- 1) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- 2) Pada awal-awal penerapan metode banyak siswa yang malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- 4) Guru harus berhati-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.

d. Teori Belajar Model Pembelajaran Kooperatif

1) Teori Belajar Menurut Ausubel

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa

tersebut. Berdasarkan teori belajar diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar.

Di Sekolah Dasar ketika proses pembelajaran guru umumnya hanya menggunakan metode klasik seperti ceramah yang terus menerus digunakan dalam menyampaikan materi. Hal ini tentu membuat belajar menjadi tidak bermakna bagi siswa. Menurut Ausubel (dalam Isjoni, 2014, hlm. 35) ‘bahan pelajaran yang dipelajari haruslah bermakna (*meaning full*)’. Pembelajaran bermakna menurut Ausubel merupakan proses mengaitkan informasi atau materi baru atau konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitif siswa. hal ini selaras dengan yang diutarakan oleh Budiningsih (2012, hlm. 44)

Struktur kognitif merupakan struktur organisasional yang ada dalam ingatan seseorang yang mengintegrasikan unsur-unsur pengetahuan yang terpisah-pisah ke dalam satu unit konseptual. Teori kognitif banyak memusatkan perhatiannya pada konsepsi bahwa perolehan dan retensi pengetahuan baru merupakan fungsi dari struktur kognitif yang telah dimiliki siswa.

Bahan atau materi yang diberikan harus melihat kemampuan siswa dan harus relevan dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa, sehingga siswa mampu mengaitkan konsep-konsep yang sudah dimiliki. Dengan demikian konsep-konsep baru tersebut benar-benar terserap dan dimengerti oleh siswa sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

2) **Teori Belajar Menurut Vygotsky**

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang dirancang untuk mencapai pembelajaran yang maksimal di dalam kelas. Landasan teori yang mendukung pembelajaran kooperatif salah satunya adalah teori belajar menurut Vygotsky. Menurut Vygotsky (dalam Budiningsih, hlm. 38) ‘pembelajaran terjadi saat anak bekerja dalam zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*). Zona perkembangan proksimal adalah tingkat perkembangan sedikit di atas tingkat perkembangan seseorang pada saat ini’. Maksud dari zona perkembangan proksimal adalah jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya dengan perkembangan potensial. Tingkat perkembangan sesungguhnya adalah kemampuan pemecahan masalah secara mandiri sedangkan tingkat perkembangan potensial adalah kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa melalui kerja sama

dengan teman sebaya yang lebih mampu. Belajar adalah interaksi sosial sehingga pembelajaran konstruktivisme menekankan pentingnya lingkungan sosial dalam belajar dengan menyatakan bahwa integrasi kemampuan dalam belajar kolaboratif dan kooperatif akan dapat meningkatkan perubahan secara konseptual. Hal ini selaras seperti yang diungkapkan oleh Suprijono (2012, hlm. 39) “keterlibatan dengan orang lain membuka kesempatan bagi peserta didik untuk mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman mereka saat mereka bertemu dengan pemikiran orang lain dan saat mereka berpartisipasi dalam pencarian pemahaman bersama”. Pendapat menurut Suprijono memperkuat bahwa pembelajaran kooperatif dapat memberikan pengaruh terhadap interaksi sosial peserta didik sehingga mampu untuk mengembangkan pemikiran yang dimilikinya.

C. Materi Kenampakan dan Peristiwa Alam

1. Kenampakan Alam

Bentangan alam berupa daratan dan perairan disebut kenampakan alam.

1) Gunung

Gunung adalah daerah yang lebih tinggi dari daerah sekitarnya. Gunung terdiri atas gunung mati dan berapi. Gunung yang ada di Indonesia sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan pada wilayah sekitar gunung api merupakan wilayah yang subur.

2) Lembah

Lembah adalah bagian permukaan bumi yang rendah yang terdapat di kanan kiri sungai (lembah sungai) atau di kaki gunung. Daerah lembah ini biasanya subur sehingga sangat cocok untuk dijadikan daerah pertanian.

3) Sungai

Sungai adalah air yang mengalir di daratan. Air sungai mengalir dari hulu menuju hilir. Sumber air sungai berasal dari mata air, air hujan, dan campuran. Jenis sungai ada yang besar serta panjang dan sempit serta pendek. Sungai dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya untuk irigasi sawah, pertanian, budidaya ikan dengan keramba, objek pariwisata, PLTA (Pembangkit Listrik Tenaga Air) bahkan ada yang digunakan untuk transportasi (angkutan).

4) Danau

Danau adalah genangan air alami yang sangat luas dan dikelilingi daratan. Danau berbeda dengan waduk. Jika danau terjadi secara alami, maka waduk terjadi secara buatan, yakni dengan cara membendung aliran sungai.

5) Semenanjung/tanjung

Semenanjung atau tanjung adalah bagian daratan yang menjorok atau menonjol ke arah laut. Pada semenanjung, biasanya daratan yang menjorok ke laut sangat panjang. Sedangkan pada tanjung, bagian daratan yang menjorok ke laut tidak begitu panjang.

6) Kepulauan

Kepulauan adalah kelompok pulau-pulau yang saling berdekatan. Diantara pulau satu dan pulau yang lain terdapat laut sempit yang disebut dengan selat.

7) Selat

Selat adalah bagian laut sempit yang menghubungkan pulau satu dengan pulau yang lainnya. Manfaat selat antara lain sebagai jalur angkutan antar pulau.

8) Teluk

Teluk adalah bagian laut yang menjorok ke arah daratan. Beberapa teluk besar yang terdapat di Indonesia dimanfaatkan sebagai pelabuhan. Contohnya Pelabuhan Sunda Kelapa di Teluk Jakarta.

9) Pantai

Pantai adalah wilayah daratan yang berbatasan langsung dengan laut. Pada setiap keliling tepi laut terdapat pantai. Pantai ada yang dimanfaatkan sebagai daerah wisata.

10) Delta

Delta adalah daratan yang terbentuk karena adanya proses pengendapan lumpur sungai di suatu wilayah. Delta umumnya terdapat di daerah dekat muara sungai. Muara merupakan daerah pertemuan saungai dan laut.

2. Peristiwa Alam dan Pengaruhnya terhadap Kehidupan Sosial

Peristiwa alam ada yang merugikan dan menguntungkan. Peristiwa alam yang terjadi memengaruhi kehidupan sosial. Peristiwa bukan hanya berpengaruh terhadap kehidupan sosial. Akan tetapi, peristiwa alam juga berpengaruh terhadap lingkungan alam. Peristiwa-peristiwa alam yang berpengaruh terhadap kehidupan sosial, antara lain:

1) Banjir

Banjir merupakan peristiwa alam yang terjadi pada musim hujan. Faktor penyebab banjir karena alam dan ulah manusia. Banjir karena faktor alam berupa curah hujan yang tinggi. Banjir karena faktor manusia berupa membuang sampah sembarangan, penebangan pohon dan sebagainya. Peristiwa banjir berpengaruh terhadap kehidupan sosial. Contohnya rumah-rumah banyak terendam, menimbulkan penyakit, bahkan kadang menimbulkan korban jiwa. Selain itu, aktivitas masyarakat akan lumpuh jika banjir tidak surut.

2) Gempa bumi

Gempa bumi adalah getaran pada permukaan bumi yang berasal dari dalam bumi. Kekuatan getaran gempa bumi diukur dengan skala *Richter*. Gempa bumi dibagi menjadi dua yaitu gempa bumi tektonik dan gempa bumi vulkanik. Gempa tektonik adalah gempa yang terjadi karena pergeseran lapisan permukaan bumi, gempa ini dapat terjadi di daratan dan laut. Gempa vulkanik adalah gempa yang terjadi di sekitar gunung api yang akan meletus gempa ini hanya terasa di daerah sekitar gunung tersebut. Gempa bumi yang terjadi dapat menimbulkan kerugian. Kerugian yang dirasakan masyarakat berupa banyaknya yang meninggal dunia, rusaknya fasilitas umum, rumah dan bangunan menjadi hancur serta jalur transportasi dan komunikasi terganggu.

3) Gunung meletus

Gunung meletus adalah gunung yang memuntahkan materi-materi dari dalam bumi seperti awan panas, batu-batuan, lahar panas, lahar dingin dan magma. Gunung meletus yang terjadi dapat menimbulkan kerugian. Kerugian yang dirasakan masyarakat berupa banyak menelan korban jiwa termasuk manusia dan hewan, lahar panas membuat harta benda rumah bangunan dan tanaman menjadi rusak serta tercemarnya udara dengan abu gunung berapi. Selain kerugian, gunung meletus juga memiliki keuntungan. Keuntungan yang dapat dirasakan masyarakat setelah terjadi gunung meletus adalah penambangan pasir yang melimpah untuk warga sekitar, hasil muntahan gunung berapi dapat menyuburkan tanah serta bahan material yang dikeluarkan oleh gunung berapi dapat digunakan sebagai bahan bangunan rumah gedung dan lain-lain.

4) Tanah longsor

Tanah longsor adalah peristiwa terjadinya gerakan tanah seperti jatuhnya bebatuan atau gumpalan besar tanah yang terlepas dari bagian utama gunung atau bukit. Tanah longsor sering terjadi pada musim hujan. Tanah longsor banyak terjadi pada daerah yang berlereng. Akhir-akhir ini, wilayah-wilayah di Indonesia sering mengalami tanah longsor. Faktor penyebabnya berupa penebangan hutan secara liar sehingga tanaman yang berfungsi sebagai penyerap air sudah tidak ada, hujan lebat dan berat berlebihan yang harus ditanggung oleh lereng. Tanah longsor yang terjadi dapat menimbulkan kerugian. Kerugian yang dirasakan masyarakat berupa menelan korban jiwa, rusaknya daerah sekitar longsor, dan hilangnya harta benda.

5) Tsunami

Tsunami berasal dari bahasa Jepang, *Tsu* artinya pelabuhan dan *Nami* artinya gelombang. Tsunami adalah perpindahan badan air yang disebabkan oleh perubahan permukaan laut vertikal dengan tiba-tiba. Perubahan permukaan laut tersebut bisa disebabkan oleh gempa bumi yang berpusat di dalam laut, letusan gunung berapi di bawah laut, longsor bawah laut, atau dapat juga karena hantaman meteor dari angkasa yang jatuh ke laut. Tsunami terjadi tentu menimbulkan dampak negatif bagi manusia. Kerugian yang dirasakan masyarakat berupa banyak menelan korban jiwa termasuk manusia dan hewan, kota menjadi porak poranda, pohon-pohon dan lingkungan menjadi rusak serta banyaknya harta benda yang hilang karena tersapu oleh ombak besar. Untuk menghindari terjadinya tsunami dapat dilakukan dengan cara menghindari bertempat tinggal di daerah pantai dan menanam tanaman yang bisa menahan gelombang tsunami seperti pohon palem pohon kelapa dan tanaman air lainnya.

D. Temuan Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh Mulyarsih yang berjudul Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Siswa Kelas IV SDN Harjowiangun 01 Kecamatan Tersono Kabupaten Batang Tahun 2010. Hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran IPS pada kelas IV SDN Harjowinangun 01 tentang materi keragaman suku dan budaya melalui model

pembelajaran kooperatif *Make a Match* dapat diketahui bahwa dari sebelas indikator yang diamati pada siklus I rata-rata mencapai 66% dengan kualifikasi baik (B) pada siklus II rata-rata mencapai 79,54% dengan kualifikasi baik (B) dan pada siklus III rata-rata mencapai 93,18% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I rata-rata mencapai 60,44% dengan kualifikasi cukup (C), pada siklus II rata-rata mencapai 79,33% dengan kualifikasi baik (B), dan pada siklus III rata-rata mencapai 85,77% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Kesamaan pada penelitian ini yaitu pada metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian tindakan kelas dengan menerapkan rancangan Kemmis dan Taggart dan melakukan tiga siklus. Untuk kesamaan lainnya dari penelitian ini adalah dari model pembelajarannya yaitu menerapkan suatu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Penelitian relevan yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ayu Febrina dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Kualitas pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang Tahun 2011. Peningkatan hasil belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yaitu nilai tertinggi pada siklus I 95, siklus II 95, dan siklus III 100. Rata-rata pada siklus I 62,27%, siklus II 71,46% dan siklus III 79,90%. Pada aktivitas siswa rata-rata aktivitas siswa pada siklus I 3,0, pada siklus II 3,7, dan pada siklus III menjadi 3,8. Siswa yang tuntas belajar belajar siklus I sebesar 54,16% yaitu sebanyak 26 siswa, siklus II sebesar 75% sebanyak 36 siswa dan siklus III sebesar 85,41% sebanyak 41 siswa. Dari persentase keberhasilan siswa pada data tersebut disimpulkan bahwa pada siklus I masuk dalam kategori sedang, siklus II masuk dalam kategori tinggi, dan siklus III masuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil. Kesamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menerapkan penelitian tindakan kelas dengan desain model Spiral dari Kemmis dan Taggart, yang menggunakan beberapa siklus. Kesamaan lainnya yaitu menerapkan suatu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Penelitian relevan yang ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Iin Karina dengan judul Peningkatan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Dengan

Pembelajaran Kooperatif Model *Make a Match* di SDN Mudal Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo Tahun 2010. Penelitian yang dilakukan di SDN Mudal, pada setiap siklus mengalami peningkatan. Adapun yang diamati pada penilaian proses adalah aspek keaktifan, kerjasama dan komunikasi. Pada siklus ke I dan ke II untuk aspek keaktifan meningkat sebanyak 3,09. Sedangkan pada siklus III untuk aspek keaktifan meningkat sebanyak 5,2, aspek kerjasama meningkat sebanyak 6,04, dan aspek komunikasi meningkat sebanyak 6,59. Berdasarkan hasil dari ketiga siklus tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil rata-ratan penilaian proses mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar. Kesamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan pembelajaran kooperatif model *Make a Match* di sekolah dasar. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

E. Hipotesis Tindakan

“Jika pembelajaran Kenampakan dan peristiwa alam menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match*, maka hasil belajar siswa kelas IV SDN Suntenjaya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang akan meningkat”.