

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan manusia untuk dapat mengerti bagaimana tentang menjadi manusia yang sebenar-benarnya, dan bagaimana pula menjalani kehidupannya sebagai manusia. Pendidikan ditujukan untuk dapat mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam diri manusia. Pendidikan menurut UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 adalah :

usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kedewasaan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Jadi upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan potensi diri peserta didik adalah melalui pendidikan, baik pendidikan formal yang merupakan pendidikan resmi yang terstruktur dan berjenjang (SD, SLTP, SMA, Perguruan Tinggi) maupun informal yang biasanya dilakukan secara mandiri oleh keluarga atau lingkungan dan non formal kegiatan pendidikan yang berada di luar pendidikan formal namun tetap sistematis misalnya Lembaga bimbingan belajar. Dalam pendidikan formal, hal-hal di atas terangkum dalam beberapa mata pelajaran yang ada di tingkat pendidikan (SMA, SLTP, SD).

Salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar adalah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI (BSNP, 2006),

Standar kompetensi pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Bidang kajian pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya di Sekolah Dasar juga mencakup materi geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi.

Pendidikan IPS merupakan ilmu yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu yang sangat dekat dengan kehidupan manusia, khususnya dalam kehidupan

bermasyarakat. Misalnya ekonomi mengajarkan tentang kebutuhan manusia, seperti barang dan jasa. Geografi mengajarkan tentang tata letak atau alam sekitar. Sejarah mengajarkan tentang asal-usul atau masa lalu, agar dapat mengetahui tentang bagaimana kehidupan terdahulu. Sosiologi mengajarkan tentang bagaimana kehidupan dalam bermasyarakat. Antropologi mengajarkan bagaimana kebudayaan masyarakat dan lain sebagainya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hanifah (Djuanda dkk, 2009:121) yang menyatakan bahwa: 'IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang berhubungan dengan manusia di dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek : ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, pemerintahan dan psikologi sosial.' Oleh karena itu, tujuan pendidikan IPS tidak lain adalah untuk menjadikan siswa dapat berinteraksi secara sosial dalam bermasyarakat.

Menurut KTSP (BSNP, 2006), mata pelajaran pendidikan IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Hal senada dikemukakan oleh Hanifah (2009) bahwa Pembelajaran IPS bertujuan:

Tujuan pembelajaran IPS yang dapat disusun berdasarkan atas taksonomi tujuan pendidikan maka kita akan berbicara mengenai tujuan pendidikan yang berorientasi pada perubahan tingkah laku para siswa yakni (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan.

Berdasarkan uraian diatas, pembelajaran pendidikan IPS di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa dapat mengetahui masa lalu, menjalani masa kini dan mempersiapkan masa depan dalam kehidupan, khususnya kehidupan global yang dinamis dan berubah-ubah dalam masyarakat. Seperti yang diuraikan oleh

Supriatna (2009) bahwa: “Pendidikan IPS lebih ditekankan pada bagaimana caramendidik tentang ilmu-ilmu sosial atau lebih kepada penerapannya (*application of knowledge social studies*)”.

Pembelajaran IPS di Sekolah dasar seharusnya dapat membawa siswa untuk dapat lebih berinteraksi dengan orang lain dan kehidupan sekitarnya. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS seharusnya tidak hanya terfokus pada teori, namun bagaimana siswa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu dapat didukung dari bagaimana cara guru mengajar.

Pada kenyataanya, pembelajaran IPS di sekolah dasar menunjukkan masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi pokok mata pelajaran pendidikan IPS. Guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menekankan pada metode yang mengaktifkan guru, pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, lebih banyak menggunakan metode ceramah dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran. Sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran tersebut. Siswa hanya diam saja dan mudah jenuh dalam pembelajaran. Selain itu kurangnya motivasi yang diberikan guru, juga menjadi faktor kurangnya hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan IPS.

Pembelajaran yang diutarakan di atas sama halnya dengan pembelajaran yang terjadi di SD Negeri 2 Karangreja, khususnya dalam pembelajaran pendidikan IPS. Berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan pada tanggal 22 September 2012 terhadap pembelajaran pendidikan IPS yang dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 2 Karangreja, memang kurang variatif, guru hanya menjelaskan apa yang sudah ada dalam buku cetak, dan buku cetaknya pun tidak dipegang oleh siswa, siswa hanya memegang buku itu pada saat pembelajaran saja, di rumah siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk belajar lebih. Guru jarang sekali menggunakan media dalam pembelajarannya, sehingga siswa kurang memahami informasi yang disampaikan. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak membuat siswa aktif, karena metode yang digunakan oleh guru hanyalah ceramah. Hal seperti di ataslah yang membuat pembelajaran tidak optimal.

Hal tersebut didukung data dari pencapaian hasil observasi dan evaluasi proses pembelajaran pendidikan IPS siswa kelas IV semester I tahun pelajaran

2012/2013 masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 66,7. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 15 dan nilai tertinggi 90, dengan rata-rata kelas 28,27, yang tuntas hanya 3,4 % dan yang belum tuntas adalah 96,6 % untuk nilai ulangan harian. Data secara lengkap dapat dilihat pada tabel 1.1 di bawah ini:



Tabel 1.1
Daftar Nilai Siswa kelas IV
Mata Pelajaran pendidikan IPS Materi Sumber Daya Alam

No	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Ahmad faqih Ar'r	40		√
2	Dede komariah	25		√
3	Della Wulandari	50		√
4	Depi Puspitasari	15		√
5	Durajib	15		√
6	Fauziah	20		√
7	Harma Fadila	60		√
8	Kamalludin	15		√
9	Lena Miyanti	40		√
10	Mil Khasanah	50		√
11	Muh. Sandi	15		√
12	Nadila Farih Baliana	40		√
13	Nandi Kusnandi	15		√
14	Nur Kaenita	15		√
15	Rahmatan Alamin Pasha	20		√
16	Rosita	15		√
17	Roy Diyagung	25		√
18	Saehly Yupita	30		√
19	Sam Nur Bachtiar	15		√
20	Siti Humairah Nur Maulida	90	√	
21	Suryadi	15		√
22	Suryanto	15		√
23	Takesi	15		√
24	Tis Subambang	30		√
25	Widya Ningsih	15		√
26	Windi Meyliani	20		√
27	Witriya Ningsih	50		√
28	Yoga Suherman	20		√
29	Himawan Reynaldi	30		√
Jumlah		790		
Rata-rata		28.27		
Persentase yang tuntas			3,4 %	
Persentase yang belum tuntas				96,6 %

Berdasarkan masalah dan penyebab masalah pembelajaran pendidikan IPS yang terjadi pada kelas IV SD Negeri 2 Karangreja, penulis menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran pendidikan IPS. Untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, maka ditetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan guru. Dengan penggunaan pendekatan dalam pembelajaran yang tepat akan menghidupkan pembelajaran yang ditandai dengan siswa aktif, kreatif, dan menyenangkan. Untuk memperbaiki hal tersebut perlu disusun suatu model pembelajaran yang lebih komprehensif dan dapat mengaitkan materi, teori dengan kenyataan yang ada di lingkungan sekitarnya. Atas dasar itulah peneliti mencoba mengembangkan model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran dengan tipe *make a match* menggunakan media kartu soal-jawaban.

Pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara kooperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih berinteraksi, komunikasi, sosialisasi karena kooperatif adalah miniatur dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing. Menurut Hanifah (2009):

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan.

Pembelajaran kooperatif bukanlah hal yang sama sekali baru bagi guru. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. hal ini sejalan dengan pendapat Cohen (Saputra ,2007:44) yang memaparkan bahwa:

Pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai kerjasama anak didik dalam kelompok kecil yang mana setiap orang dapat berpartisipasi dalam soal tugas kolektif yang telah didefinisikan secara jelas, tidak konstan, dan pengawasan langsung oleh guru.

Pembelajaran kooperatif yang dipaparkan oleh Cohen di atas, sejalan dengan pendapat Jacobs, dkk (Saputra, 2007:44) yang menyatakan bahwa, ‘pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada anak untuk berbicara, mengambil inisiatif, membuat berbagai macam pilihan, dan mengembangkan kebiasaan belajar.’

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu membangun konsep, dan menyelesaikan persoalan.

Menurut Johnson, dkk (Saputra, 2007:45) bahwa pembelajaran kooperatif ditandai dengan tahapan sebagai berikut:

1. Seluruh anggota kelompok bertanggung jawab pada pelajarannya sendiri dan anggota kelompoknya.
2. Anak-anak berkontribusi pada pembelajaran orang lain dengan cara member pertolongan, dorongan, dukungan, kritikan, motivasi dan pujian pada hasil pekerjaannya.
3. Setiap individu bertanggung jawab atas upayanya. Aktivitas disusun agar setiap anak bertanggung jawab dalam mencapai tujuannya. Umpan balik diberikan pada individu dan kelompok.
4. Anak-anak harus memiliki kesempatan untuk merefleksikan pada kerja kelompoknya.

Berdasarkan hasil penelitian Rong (Saputra, 2007: 46) bahwa pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh bagi perkembangan anak yaitu:

1. Pembelajaran kooperatif menekankan pada pengembangan kemampuan secara keseluruhan.
2. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu terobosan baru dalam mengkombinasikan ilmu pengetahuan dengan perkembangan kemampuan berpikir inovatif.
3. Pembelajaran kooperatif membantu perkembangan anak didik dari biasa belajar pasif menjadi belajar lebih aktif.
4. Pembelajaran kooperatif menciptakan kebahagiaan dan kegembiraan dalam proses belajar anak.
5. Pembelajaran kooperatif membantu untuk mengembangkan hubungan sosial anak.

Guna meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas, maka dari itu peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. *Make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Teknik belajar mengajar mencari pasangan (*make a match*) ini dikembangkan oleh seorang pakar pendidikan yaitu Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan model ini dimulai dari (1) Guru menyiapkan kartu yang berisi persoalan-permasalahan dan kartu yang berisi jawabannya, (2) Setiap kelompok mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, (3) Setiap kelompok mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai-*reward*, (4) kartu dikumpulkan lagi dan dikocok, (5) untuk babak berikutnya pembelajaran seperti babak pertama, penyimpulan dan evaluasi, refleksi. Dengan teknik ini, siswa dapat lebih tertarik dan aktif dengan pembelajaran yang dilakukan guru, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa karena pembelajarannya lebih konkret dan nyata bagi siswa.

Di samping menerapkan *Model Cooperative Learning* tipe *Make a match*, tentunya dibutuhkan juga media sebagai perantara agar siswa dapat lebih mudah memahami proses pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a match*. Media yang digunakan adalah media kartu soal-jawaban. Menurut pendapat Gagne (Sadiman dkk, 1984: 6) mengatakan bahwa: ‘Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.’ Kartu soal-jawaban merupakan soal yang ditulis pada sebuah kartu, begitu juga dengan kartu jawaban ialah jawaban yang ditulis pada sebuah kartu.

Dari ulasan latar belakang diatas maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Make a match* menggunakan media kartu soal-jawaban untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sumber Daya Alam di Kelas IV SD Negeri 2 Karangreja kecamatan Suranenggala kabupaten Cirebon.”

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diungkapkan di atas, maka rumusan masalah penelitian tindakan kelas yaitu:

- a. Bagaimana Perencanaan penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Make a match* menggunakan media kartu soal-jawaban untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menunjukkan jenis Sumber Daya Alam dan pemanfaatan untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat di kelas IV SDN 2 Karangreja Kecamatan Suranenggala Kabupaten Cirebon?
- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan model *Cooperative learning* tipe *make a match* menggunakan media kartu soal-jawaban untuk meningkatkan hasil belajar dalam menunjukkan jenis Sumber daya alam dan pemanfaatan untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat di kelas IV SDN 2 Karangreja Kecamatan Suranenggala Kabupaten Cirebon?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam menunjukkan jenis Sumber daya alam dan pemanfaatan untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat di kelas IV SDN 2 Karangreja Kecamatan Suranenggala Kabupaten Cirebon?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan pada hari Sabtu tanggal 22 September 2012 dapat didiskusikan bahwa dalam pembelajaran IPS materi Sumber Daya Alam di daerah setempat, hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah nilai KKM IPS yaitu 66,7. Untuk memecahkan permasalahan di atas perlu diterapkan suatu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun alternatif yang ingin diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sumber daya alam di daerah setempat yaitu dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* menggunakan media kartu soal-jawaban.

Alasan peneliti merencanakan suatu perbaikan dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan menggunakan media kartu soal-jawabandalam materi sumber daya alam di daerah setempat yaitu karena model *cooperative* dapat melatih siswa untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman,

saling bekerja sama dan bertanggung jawab, sehingga siswa dapat terbiasa dalam hidup bermasyarakat nantinya. Sedangkan tipe *make a match* dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar, sehingga siswa tidak merasa bosan. Dalam hal ini, siswa mencari pasangan soal yang telah ia jawab, jika jawaban mereka benar maka mereka akan mendapatkan *reward*. Sebagaimana yang dikatakan oleh Skinner (Sadiman dkk, 1984: 9) bahwa perubahan tingkah laku positif ke arah tujuan yang dikehendaki harus diberi hadiah atau penguatan.

Langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* menurut Lorna Curran (Saputra, 2007:88), yaitu:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah 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.
7. Demikian seterusnya.
8. Kesimpulan

Berdasarkan langkah-langkah kegiatan menurut Lorna Curran (Saputra, 2007:88) diatas, peneliti membuat langkah-langkah sebagai berikut:

1. Sesuai dengan model *Cooperative learning* tipe *make a match*, guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban yang terdapat dalam 2 kotak.
2. Siswa diberi penjelasan oleh guru tentang aturan permainan dan cara pengerjaan LKS
3. Perwakilan setiap kelompok mengambil kartu soal dari box 1.
4. Setiap kelompok mengerjakan soal yang ada dalam kartu soal tersebut.
5. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan soal, kelompok diberi waktu 5-7 menit untuk mencari kartu jawaban yang terdapat dalam box 2 dan mencocokkan dengan jawaban kelompok
6. Perwakilan kelompok yang telah selesai mengerjakan soal mengambil bendera bernomor sesuai urutan. Misalnya yang selesai pertama mengambil

bendera nomor 1, begitu seterusnya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelompok mana yang selesai terlebih dahulu. Yang selesai terlebih dahulu akan mendapatkan hadiah.

7. Perwakilan kelompok menyerahkan hasil kerjanya kepada guru.
8. Guru memanggil dan memeriksa pekerjaan kelompok sesuai urutan nomor bendera. Jika jawaban kelompok cocok dengan kartu soal maka kelompok akan mendapatkan *reward*.
9. Setiap kelompok dihitung jumlah *reward*-nya. Yang mendapatkan *reward* terbanyak maka kelompok itulah pemenangnya.
10. Siswa kembali ke tempat duduk semula.
11. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan hasil diskusi.

3. Target Hasil

Berdasarkan langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* di atas, maka target yang harus dicapai yaitu melaksanakan semua proses pembelajaran dari kinerja guru dengan tahapannya yaitu perencanaan (100%), pelaksanaan (100%), aktivitas siswa (90%), dan evaluasi (100%). Sedangkan target hasil yaitu siswa dapat menunjukkan jenis dan persebaran serta pemanfaatan Sumber daya alam di provinsi Jawa Barat dengan target 80% dari KKM yaitu 66,7.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian tindakan kelas yang terdapat dalam perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk.

1. Untuk mengetahui Perencanaan penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Make a match* menggunakan media kartu soal-jawaban untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menunjukkan jenis Sumber Daya Alam dan pemanfaatan untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat di kelas IV SDN 2 Karangreja Kecamatan Suranenggala Kabupaten Cirebon.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan model *Cooperative learning* tipe *make a match* menggunakan media kartu soal-jawaban untuk meningkatkan hasil belajar dalam menunjukkan jenis Sumber daya alam dan pemanfaatan

untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat di kelas IV SDN 2 Karangreja Kecamatan Suranenggala Kabupaten Cirebon.

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam menunjukkan jenis Sumber daya alam dan pemanfaatan untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat di kelas IV SDN 2 Karangreja Kecamatan Suranenggala Kabupaten Cirebon.

D. Manfaat Hasil Belajar

1. Manfaat bagi siswa
 - a. Dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi jenis sumber daya alam dan pemanfaatannya dalam kegiatan ekonomi di Jawa Barat.
 - b. Dapat mengetahui jenis sumber daya alam dan pemanfaatannya dalam kegiatan ekonomi di Jawa Barat.
2. Manfaat bagi guru
 - a. Dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam melakukan proses pembelajaran di kelas.
 - b. Untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman guru tentang model pembelajaran khususnya model *Cooperatif learning tipe make a match*
3. Manfaat bagi sekolah
 - a. Untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran jenis sumber daya alam dan pemanfaatannya dalam kegiatan ekonomi
 - b. Untuk meningkatkan kualitas siswa dan fungsi sekolah dasar sebagai sarana dan prasarana pendidikan

E. Batasan Istilah

1. Model pembelajaran kooperatif adalah model yang menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan siswa agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan orang lain sebagai usaha membangun sikap siswa yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas sosial (Sagala, 2003:177)

2. *Make a match* adalah salah satu tipe dari model kooperatif dimana siswa harus mengerjakan soal yang terdapat dalam kartu soal dan mencocokkan jawabannya dengan jawaban yang ada pada kartu jawaban (Saputra, 2007)
3. Media adalah berbagai jenis alat fisik untuk menghantarkan pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Sadiman,dkk.,1984,29)
4. Kartu soal-jawaban ialah soal yang ditulis dalam sebuah karu, begitu pula dengan kartu jawaban.
5. Hasil Belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti program belajar-mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. (Bundu, 2006: 17).
6. Sumber daya alam adalah segala macam kekayaan alam yang dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya (Asy'ari,dkk.,2007:52)

