

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

##### 1. Pengertian Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Menurut Anton M. Moeliono (1990:17) “aktivitas berarti kesibukan, kegiatan, keaktifan, kerja atau suatu kegiatan kerja yang dilaksanakan pada tiap bagian dalam suatu peristiwa atau kejadian”. Latifah Noor, (2008) menyatakan bahwa “Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut”.

Nurhadi dan Suwardi (2010:60) menyatakan bahwa “kegiatan pembelajaran merupakan keaktifan siswa dalam membangun makna atau pemahaman pada diri sendiri untuk menimbulkan gagasan baru. Dalam proses pembelajaran akan terjadi interaksi antara siswa dan pendidik”. Pembelajaran mempunyai tujuan utama, yaitu perubahan tingkah laku atau perilaku yang positif dari siswa setelah mengikuti pembelajaran. Maka dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa berperan aktif untuk membangun makna atau pemahaman diri sendiri sehingga mampu menimbulkan gagasan baru yang orisinal dan bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya. Dengan demikian aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS merupakan serangkaian kegiatan atau keterlibatan siswa

dapat berupa fisik, sikap, pikiran, perhatian dalam proses membangun makna atau pemahaman pada diri sendiri tentang Ilmu Pengetahuan Sosial.

## 2. Jenis-jenis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Paul D. Dierich (dalam Oemar Hamalik, 2009 : 172) membagi

kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, sebagai berikut :

- a. Kegiatan-kegiatan visual : membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, menamati orang lain bekerja, atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan ( oral ) : mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran, berwawancara, diskusi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan : mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrument musik, mendengarkan siaran radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis : menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar, membuat grafik, diagram, peta, dan pola.
- f. Kegiatan metric : melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan ( simulasi ), menari, berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental : merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan, membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional : minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut di atas, dan beerrsifat tumpang tindih.

Berdasarkan pendapat Paul D. Dierich tersebut bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dapat dikelompokan menjadi 3 jenis aktivitas yaitu aktivitas fisik, mental dan emosional. Dengan demikian dalam pembelajaran IPS dituntut keterlibatan siswa baik

secara fisik, mental maupun emosional dalam pengembangan pengetahuannya terhadap ilmu-ilmu sosial.

### 3. Pentingnya Aktivitas dalam Pembelajaran IPS

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, sebagaimana yang dikemukakan Oemar Hamalik (2010:91) antara lain:

- a. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- c. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- d. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- e. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat
- f. Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- g. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme.
- h. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Sementara itu Yamamoto (dalam T. Raka Joni, 1980:3)

menyatakan:

Cara belajar siswa aktif ini dari segi intensitas pihak yang terlibat dalam proses belajar-mengajar yaitu siswa dan pengajar. Tidak perlu ditekankan lebih kuat lagi bahwa dalam *setting* persekolahan, proses belajar-mengajar yang optimal merupakan proses dua arah antara siswa dan guru.

T.Raka Joni (1980:1) menyatakan bahwa “Aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting, dengan adanya aktivitas belajar maka akan adanya asimilasi kognitif, akomodasi kognitif, *feed back* (balikan) dan *direcperformance* nilai-nilai.” Dengan demikian pembelajaran yang bermakna diperoleh dari pembelajaran berbasis aktivitas siswa.

## **B. Model Kooperatif *Make A Match* dalam Pembelajaran IPS**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match***

Pembelajaran itu berasal dari kata dasar ajar, dan lebih bertujuan memberitahukan, jadi hasilnya adalah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Nurhadi dan Suwardi (2010:2) menyatakan “Pembelajaran adalah proses interaksi antara kegiatan belajar siswa dengan kegiatan mengajar guru serta dengan lingkungan belajarnya (*learning environment*)”. Sedangkan menurut Djahiri, 2007:1 (dalam Nurhadi dan Suwardi, 2010:1) “Pembelajaran itu sendiri dapat dimaknai secara prosedural maupun programatik. Secara programatik pembelajaran dimaknai sebagai seperangkat komponen rancangan pelajaran yang memuat hasil pilihan dan ramuan profesional pendidik untuk dibelajarkan kepada peserta didiknya”.

Dengan demikian yang dimaksud pembelajaran adalah proses interaksi antara kegiatan belajar siswa dengan kegiatan mengajar guru serta dengan lingkungan belajarnya yang dirancang dan diramu secara profesional oleh pendidik sehingga siswa mencapai tujuan belajarnya.

Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Anita Lie, 2002:27). Eggen and Kauchak (dalam Trianto:2007:42) “Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama”. Sedangkan menurut Ibrahim (2000:2) “model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial”. Anita Lie (2002:30) menyatakan bahwa “Ciri khusus pembelajaran kooperatif mencakup lima unsur yang harus diterapkan, yang meliputi; saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok”.

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) terdiri atas berbagai tipe diantaranya adalah tipe *make a match*. *Make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran, 1994 ( dalam Komalasari Kokom, 2010:85) di mana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Komalasari Kokom (2010:85) “Model Pembelajaran *make a match* adalah suatu tipe model pembelajaran Konsep . Model pembelajaran ini mengajak murid mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan”.

Jadi dari pendapat tersebut dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif *make a match* merupakan cara belajar dengan mencari pasangan yang cocok dengan kartu yang dipegang mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, karena dalam pembelajaran ini, siswa ada yang memegang kartu jawaban dan ada yang memegang pertanyaan pertanyaan.

## **2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match***

### **a. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match***

Kelebihan model kooperatif *make a match* menurut Anita Lie (2002: 46) adalah “meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, cocok untuk tugas sederhana, siswa lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok, interaksi dalam pembelajaran lebih mudah dan cepat membentuknya”.

Sedangkan menurut Saiful Amin (2011) kelebihan model kooperatif *make a match* adalah sebagai berikut:

- a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
- b) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan;
- c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari;
- d) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama jika;
- e) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi;
- f) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar;

Ras Eko Budi Santoso (2011) menyatakan model pembelajaran kooperatif *make a match* mempunyai kelebihan, di antaranya sebagai berikut:

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal 87,50% .
4. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (Let them move)
5. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
6. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

**b. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match***

Kekurangan model pembelajaran kooperatif *make a match* menurut menurut Saiful Amin (2011) sebagai berikut.

- 1) jika Anda tidak merancangnya dengan baik, maka banyak waktu terbuang;
- 2) pada awal-awal penerapan metode ini, banyak siswa yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya;
- 3) jika Anda tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat presentasi banyak siswa yang kurang memperhatikan;
- 4) Anda harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu;
- 5) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Sedangkan Ras Eko Budi Santoso (2011) menyatakan pembelajaran kooperatif metode *make a match* memiliki kelemahan seperti (1) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan, (2) Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran. (3) Guru perlu

persiapan bahan dan alat yang memadai. (4) Pada kelas yang gemuk (<30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. Tentu saja kondisi ini akan mengganggu ketenangan belajar kelas di kirikannya. Apalagi jika gedung kelas tidak kedap suara. Tetapi hal ini bisa diantisipasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan siswa sebelum ‘pertunjukan’ dimulai. Pada dasarnya menendalkan kelas itu tergantung bagaimana kita memotivasinya pada langkah pembukaan.

### **3. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make***

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

Langkah-langkah pembelajaran model kooperatif *make a match* menurut Lorna Curran, 1994 yang dikutip oleh Kokom Komalasari (2010: 85) adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik 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/penutup

Langkah-langkah penerapan pembelajaran model kooperatif *make a match* menurut Anita Lie (2002: 46), sebagai berikut:



1) Guru menyajikan materi pelajaran; 2) Guru membagikan tugas untuk dikerjakan siswa; 3) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban; 4) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/ jawaban; 5) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang; 6) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya; 7) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; 8) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapat hukuman, yang telah disepakati bersama; 9) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; 10) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok; 11) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengembangkan langkah-langkah penerapan model kooperatif *make a match* dalam pembelajaran pada pelaksanaan tindakan di kelas adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan materi yang akan diajarkan;
- 2) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban;
- 3) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/ jawaban;
- 4) Tiap siswa memikirkan soal/jawaban dari kartu yang dipegang;
- 5) Siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya;
- 6) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin;
- 7) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya akan mendapat hukuman, yang telah disepakati bersama;

- 8) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya;
- 9) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok;
- 10) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran;
- 11) Guru melakukan evaluasi dan tindak lanjut serta memberitahukan tentang pertemuan selanjutnya.

### **C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

#### **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Pada dasarnya Mulyono Tj. 1980:8 (dalam Hidayati, 2008:7 ) memberi batasan IPS adalah merupakan suatu pendekatan interdisipliner (*Inter-disciplinary Approach*) dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini lebih ditegaskan lagi oleh Saidiharjo,1996:4 (dalam Hidayati, 2008:7) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik.

Menurut Sardjiyo, dkk. (2008: 1.26) “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Sedangkan menurut BSNP (2006:575) bahwa,

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. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, antropologi, tata negara, sosiologi, dan ekonomi. Di masa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, sehingga dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan demikian jelas bahwa IPS adalah fusi dari disiplin-disiplin Ilmu-ilmu Sosial. Pengertian fusi disini adalah bahwa IPS merupakan bidang studi utuh yang tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Artinya bahwa bidang studi IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah, melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu. Dalam kepustakaan kurikulum pendekatan terpadu tersebut dinamakan pendekatan "*broadfielt*". Dengan pendekatan tersebut batas disiplin ilmu menjadi lebur, artinya terjadi sintesis antara beberapa disiplin ilmu.

Dengan demikian sebenarnya IPS itu berinduk kepada Ilmu-ilmu Sosial, dengan pengertian bahwa teori, konsep, prinsip yang diterapkan pada IPS adalah teori, konsep, dan prinsip yang ada dan berlaku pada Ilmu-ilmu Sosial. Ilmu Sosial dipergunakan untuk melakukan pendekatan, analisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang dilaksanakan pada pengajaran IPS.

## 2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD

Tujuan mata pelajaran IPS yang tercantum dalam BSNP (2006: 575)

pada SD/MI adalah sebagai berikut.

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis, 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 mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. (BSNP, 2006: 575)

Sedangkan menurut Sardjiyo, dkk (2008: 1.28) tujuan pendidikan IPS

di SD adalah sebagai berikut.

- a. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dengan demikian secara umum tujuan pendidikan IPS di SD adalah membekali peserta didik dengan pengetahuan tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya serta memiliki

kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dengan sesama warga masyarakat dan mampu memecahkan masalah sosial baik untuk memenuhi kebutuhannya maupun memiliki kepribadian yang mulia.

### **3. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD**

Ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD yang tercantum dalam BSNP (2006: 575) meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
- b. Waktu, Keberlanjutan dan Perubahan.
- c. Sistem Sosial dan Budaya.
- d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Berdasarkan ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar dimulai dengan pengenalan diri (self), kemudian keluarga, tetangga, lingkungan RT, RW, kelurahan/desa, kecamatan, kota/kabupaten, propinsi, negara, negara tetangga, kemudian dunia. Sejarah berupa waktu, keberlanjutan dan perubahan. Sistem sosial dan budaya serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Proses pembelajaran IPS secara terpadu mencakup interdisiplin ilmu sosial dan sesuai dengan hierarki belajar yaitu dari konkrit menuju abstrak, dari berpikir tingkat rendah ke tingkat yang lebih tinggi, misalnya dari mengingat ke memahami, dari sederhana ke kompleks. Dalam penelitian ini ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial yang dibahas adalah Manusia, tempat, lingkungan, waktu, keberlanjutan, perubahan, sistem sosial dan budaya.

#### **D. Penerapan Model Kooperatif *Make a Match* dalam Pembelajaran IPS**

Menurut Lorna Curran, 1994 ( dalam Komalasari Kokom, 2010:85) model kooperatif *make a match* (mencari pasangan) yaitu “siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan” sehingga model pembelajaran ini menuntut aktivitas siswa dalam pembelajaran, yaitu siswa berbuat, berbicara, mendengar, membaca, menulis, bertanya kepada kawan, kemudian memecahkan masalahnya dan merangkum konsep yang diperoleh. Agar penerapan pembelajaran model kooperatif *make a match* dalam pembelajaran IPS efektif diadakan penyesuaian langkah langkah pelaksanaan pembelajarannya dengan mengembangkan langkah-langkah yang dikemukakan yaitu Lorna Curran (dalam Kokom Komalasari, 2010: 85) yaitu,

1. Guru menyiapkan materi ajar IPS yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum;
2. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik pembelajaran, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban;
3. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/ jawaban;
4. Tiap siswa memikirkan soal/jawaban dari kartu yang dipegang;
5. Siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya;
6. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin;

7. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya akan mendapat hukuman, yang telah disepakati bersama;
8. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya;
9. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok;
10. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran;
11. Guru melakukan evaluasi dan tindak lanjut serta memberitahukan tentang pertemuan selanjutnya.

#### **E. Hasil Belajar**

Menurut Nana Sudjana (2010: 22) “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan Nawawi, 1981 (dalam Nana Sudjana, 2010: 22) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu”. Dengan demikian disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar mengenai materi pelajaran tertentu di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes evaluasi pembelajaran.

Nana Sudjana (2010: 22) menyatakan bahwa “hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu: (1) faktor dalam diri siswa,

meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. (2) faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan terutama kualitas pembelajaran”.

UNIVERSITAS TANJUNGPURA