

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Kajian Teori**

#### **2.1.1. Belajar dan Hasil Belajar**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan atau perubahan sementara karena suatu hal (Pendidikan, 2017).

Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran. Hasil belajar yang optimal merupakan perolehan dari proses belajar yang optimal pula. Untuk memperoleh proses dan hasil belajar yang optimal, guru hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip dan tahap-tahap pembelajaran (Arifin, 2014).

Hasil dari proses pembelajaran adalah suatu interaksi tindak lanjut belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru. Guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan adanya proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari siswa hasil belajar adalah

berakhirnya penggalan dan puncak proses belajar (Damayanti, 2013). Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Nawawi, 2013).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka belajar sesungguhnya memiliki fungsi penentu, belajar akan berfungsi sebagai penentu atau sebab terjadinya perkembangan. Unsur-unsur yang terkait dalam proses belajar terdiri dari motivasi siswa, bahan ajar, sarana belajar, suasana, dan kondisi belajar. Belajar merupakan proses dasar dari pada perkembangan hidup manusia. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil belajar. Belajar merupakan suatu proses dan bukan suatu hasil.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu:

1) Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam dari individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor *fisiologis dan psikologis*.

Faktor-faktor Eksternal, faktor-faktor eksternal juga dapat memengaruhi proses belajar siswa. Hal ini menjelaskan bahwa faktor-faktor eksternal yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan social dan faktor lingkungan non sosial.

## 2. Hakikat Belajar

Belajar pada hakikatnya merupakan proses interaksi terhadap semua situasi di sekitar individu siswa. Secara etimologis belajar memiliki arti

“berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis, yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, berpikir, memahami, dan menyimpulkan. Adapun aktivitas yang bersifat fisiologis, yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya, dan apresiasi.

Belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan (Feriawati, 2020).

Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengelola bahan belajar. Pada saat belajar individu menggunakan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Akibat belajar tersebut maka kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik makin bertambah baik. Belajar merupakan proses melibatkan manusia secara orang per orang sebagai suatu kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Hamiati, 2017).

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir

sampai akhir hayat. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat artikan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan untuk melakukan berbagai perubahan dalam mencapai suatu tujuan khususnya kepada perubahan yang baik berdasarkan pengalaman dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan ciri-ciri belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Memiliki arti bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati ada tidaknya hasil belajar.
- 2) Perubahan prilaku (*relative permanent*). Memiliki arti bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
- 3) Perubahan tingkah laku tidak harus diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- 5) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Suatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

### 3. Hakikat Belajar Mengajar

Kegiatan belajar dan mengajar peserta didik adalah subjek dan objek dari kegiatan pendidikan. Makna dari proses pengajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran akan dicapai apabila peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan anak didik tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan (Dasopang, 2017).

Hakikat belajar dan pembelajaran perlu dipelajari secara mendalam untuk mengetahui batasan dari masing-masing istilah tersebut. Belajar merupakan suatu aktivitas sadar yang dilakukan oleh individu melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Mengetahui hakekat belajar dan komponen-komponen yang berada di dalamnya yaitu, ciri-ciri belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, dan prinsip-prinsip belajar menjadi penting untuk dikaji (Kusuma, 2020).

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Terdapat dua konsep yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu belajar dan mengajar. Belajar mengacu kepada apa yang dilakukan siswa, sedangkan mengajar mengacu kepada apa yang dilakukan oleh guru (Kusuma, 2020).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dikatakan dalam kegiatan belajar, anak adalah subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran. Inti dari proses pengajaran adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran tentu saja akan dapat tercapai jika anak didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan anak didik tidak hanya diukur dengan keadaan fisiknya saja namun melainkan segi kejiwaannya. Mengajar merupakan kegiatan mutlak yang memerlukan anak didik maka guru perlu menyadari agar tidak terjadinya kesalahan terhadap kegiatan pembelajaran.

### **2.1.2. Pembelajaran *Make a Match***

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

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 di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lainnya.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Berdianti, 2014).

Menurut Weil dalam Rusman (2018) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan

untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain.

Model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan jawaban) diharapkan mampu meningkatkan proses pembelajaran siswa karena di dalam model ini terdapat *education games*, yang memiliki arti suatu kegiatan yang dapat memacu motivasi dan keaktifan. Apabila para siswa ingin agar timnya berhasil siswa harus bekerjasama untuk lebih baik dan akan membantu melakukannya (Prihatmojo, 2015).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli terlihat adanya kesamaan ciri khusus yang menyelubungi semua pengertian model pembelajaran. Ciri khusus tersebut adalah adanya pola atau rencana yang sistematis. Untuk memastikan keberadaan ciri tersebut maka berikut adalah ciri atau karakteristik yang dimiliki model pembelajaran jika dibandingkan dengan ilmu pelaksanaan dan perancangan pembelajaran lain.

Rofa'ah (2016) menjelaskan ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran secara khusus diantaranya adalah:

- 1) Rasional teoretik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa mengajar.
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## 2. Pembelajaran Kooperatif Learning

Kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim.

Pembelajaran Kooperatif atau *Cooperative Learning* adalah suatu metode pembelajaran atau strategi dalam belajar dan mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dengan kata lain pembelajaran dilakukan dengan membuat sejumlah kelompok dengan jumlah peserta didik 2--5 anak yang bertujuan untuk saling memotivasi antar anggotanya untuk saling membantu agar tujuan dapat tercapai secara maksimal.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa untuk aktif dalam belajar berbasis ketergantungan positif dan pembagian tugas. Menurut Depdiknas (dalam buku Komalasari, 2013) Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dan guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas (Pratomo, 2017).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat dikatakan bahwa Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Sanjaya (2014) mengemukakan beberapa kelebihan dan kelemahan dari pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) Kelebihan dari pembelajaran kooperatif, antara lain:
  - a. Siswa tidak terlalu bergantung pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan dan menemukan informasi sendiri.
  - b. Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
  - c. Membantu anak untuk *respect* pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya dan menerima segala perbedaan.
  - d. Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
  - e. Meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan *manage* waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
  - f. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat

berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.

- g. Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil).
- h. Meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

2) Kelemahan dari pembelajaran kooperatif, antara lain:

- a. Membutuhkan waktu yang cukup untuk memahami dan mengerti filosofi pembelajaran kooperatif. Untuk siswa yang memiliki kelebihan, contohnya akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerjasama dalam kelompok.
- b. Jika tanpa *peer teaching* yang efektif, bisa terjadi apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
- c. Penilaian didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
- d. Walaupun kemampuan bekerjasama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu idealnya dalam pembelajaran kooperatif selain siswa belajar bekerjasama, siswa juga harus belajar

bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk mencapai kedua hal tersebut dalam pembelajaran kooperatif bukanlah suatu hal yang mudah.

### 3. Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match*

Menurut Huda (2013) model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan suatu model yang memotivasi semua siswa untuk aktif dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir, bebas mengemukakan pendapat sesuai hasil pemikiran yang di perolehnya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terdapat unsur permainan sehingga menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif yang menekankan pada pembelajaran dalam kelompok yang saling membantu satu sama lainnya, bekerja sama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik secara kelompok maupun individual (Rusman, 2012).

Rusman (2014) menjelaskan bahwa *Make a Match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Nurohma (2018) model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan suatu model yang memotivasi semua siswa untuk aktif dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir, bebas mengemukakan pendapat sesuai hasil pemikiran yang

didapatkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terdapat unsur permainan sehingga menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran *Make a Match* mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan yang bergambar. Perpaduan materi IPS dengan bantuan media kartu gambar di dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match* menghasilkan dasar pengetahuan yang mendalam sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih baik dan tercapai hasil belajar yang maksimal.

Model pembelajaran ini menggunakan kartu, Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Langkah berikutnya guru membagi siswa menjadi tiga kelompok dan posisinya berbentuk huruf U, yakni kelompok pertama sebagai kelompok pembawa kartu berisi pertanyaan, kelompok kedua sebagai kelompok pembawa kartu berisi jawaban, dan kelompok ketiga sebagai kelompok penilai.

Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah benar kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok dan apakah penilaiannya sudah benar. Berdasarkan kondisi inilah guru memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk mengkonfirmasi hal-hal yang telah mereka lakukan, yaitu memasang pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian (Istarani, 2012).

Menurut Ujiati (2013), mengemukakan langkah-langkah penerapan model pembelajaran mencari pasangan sebagai 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 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, demikian seterusnya,
7. Kesimpulan/penutup.

Sani (2014) mengemukakan beberapa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *make a match* sebagai berikut:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *make a match*, antara lain:
  - a) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
  - b) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
  - c) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
  - d) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
  - e) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.

- f) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.
- 2) Kelemahan model pembelajaran *make a match*, antara lain:
- a) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
  - b) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
  - c) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
  - d) Pada kelas dengan murid yang banyak (20 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
  - e) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya.

### **2.1.3. Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar**

#### **1. Pengertian IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan baik pada tingkat SD, SMP maupun SMA. IPS bukan ilmu mandiri seperti halnya Ilmu-ilmu sosial lainnya, namun materi IPS menggunakan bahan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan pendidikan.

IPS ialah ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekolah atau bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat. Menurut Ali Imran Udin IPS ialah ilmu-ilmu sosial

yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah.

Menurut Setiawan (2015) pendidikan IPS ialah suatu program studi dan bukan disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social sciences*), maupun dalam ilmu pendidikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat diartikan bahwa materi IPS diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial lainnya yang dijadikan sebagai bahan baku bagi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah.

## 2. Hakikat Pembelajaran IPS di sekolah

Hakikat pembelajaran IPS merupakan ilmu yang dikembangkan dari hasil selek si, adaptasi, dan modifikasi hubungan antar disiplin ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

IPS ialah ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekolah atau bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat (Endayani, 2017). IPS ialah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Menurut Lubis (2018) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang di kembangkan untuk memenuhi tujuan pendidikan pada tingkat sekolah maupun tingkat perguruan tinggi. Beberapa pendapat di atas, dapat

disimpulkan bahwa materi IPS diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial lainnya yang dijadikan sebagai bahan baku bagi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah.

Ilmu-ilmu sosial merupakan dasar dari IPS akan tetapi, tidak semua ilmu-ilmu sosial secara otomatis dapat menjadi bahan atau pokok bahasan dalam IPS (Endayani, 2017). Pembelajaran IPS di Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran dalam pembaharuan kurikulum SD, SMP, SMA sejak 1975 dan masih berlangsung hingga sekarang. Pembelajaran IPS sangat penting diajarkan kepada peserta didik, sebab setiap individu ialah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat. Setiap individu menjadi warga negara yang baik maka perlu mendapatkan pengetahuan yang benar tentang konsep dan kaidah-kaidah sosial, menentukan sikap sesuai dengan pengetahuan tersebut dan memiliki keterampilan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPS merupakan Aspek kehidupan manusia yang menjadi objek studi ilmu-ilmu sosial terpisah, misalnya sosiologi objek studinya interaksi sosial, antropologi objek studinya kebudayaan, ekonomi objek studinya kebutuhan manusia, geografi objek studinya ruang atau interelasi manusia dengan faktor alam pada ruang, ilmu politik objek studinya kekuasaan, sejarah objek studinya waktu atau riwayat masa lampau, psikologi sosial objek studinya proses mental manusia sebagai makhluk sosial. Ilmu Pengetahuan

Sosial bukan disiplin ilmu mandiri seperti ilmu-ilmu sosial lainnya. IPS juga mengkaji manusia dalam konteks sosialnya, namun IPS mengkaji aspek kehidupan sosial manusia sebagai satu kebulatan atau unidimensional.

### 3. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

(Junior, 2014) Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

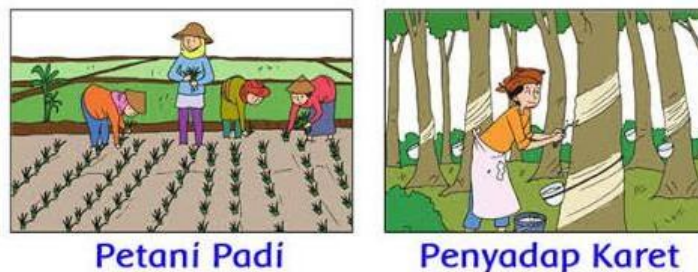
- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial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

Pembelajaran IPS di tingkat sekolah bertujuan mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik. Warga negara yang baik harus menguasai pengetahuan (*knowledge*), sikap dan nilai (*attitudes and values*), dan keterampilan (*skill*) yang membantunya untuk memahami lingkungan sosialnya dan dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi dan masalah sosial, mampu mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Tujuan pembelajaran IPS adalah membekali siswa dengan berbagai pengetahuan agar mampu menjadi warga negara yang baik. Pembelajaran IPS diharapkan dapat membuat siswa peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan melatih siswa untuk memiliki akhlaq mulia, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

#### 4. Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia

Kebutuhan manusia di dunia beraneka macam yaitu kebutuhan makan, tidur, minum, rekreasi, pendidikan, dan kesehatan. Ada jenis usaha bidang pertanian, perdagangan, jasa, dan industri. Manusia harus bekerja untuk memenuhi kebutuhannya (Winataputra, 2013).



Gambar 1

Pembuatan mebel dari rotan termasuk jenis industri rumah tangga. Industri merupakan salah satu bagian dari sektor perekonomian. Mebel dari rotan tersebut kemudian dijual, dari hasil penjualan itu akan diperoleh uang yang dapat digunakan untuk membeli kebutuhan hidup sehari-hari. Kegiatan untuk memenuhi kebutuhan hidup disebut kegiatan perekonomian (Winataputra, 2013).

Kegiatan ekonomi di Indonesia, yaitu ada produksi, distribusi, dan konsumsi. Kegiatan produksi berhubungan dengan nilai guna suatu barang atau jasa selain untuk memperoleh keuntungan, kegiatan produksi juga ditujukan untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Kegiatan produksi dilakukan oleh produsen yang disebut pengusaha yang menghasilkan barang untuk dijual kepada konsumen (pembeli).



Gambar 2

Penyaluran suatu barang dan jasa kepada konsumen disebut distribusi. Kegiatan distribusi merupakan kegiatan ekonomi yang menghubungkan produsen sebagai penghasil barang dan jasa dengan konsumen sebagai pengguna barang dan jasa tersebut (Winataputra, 2013).

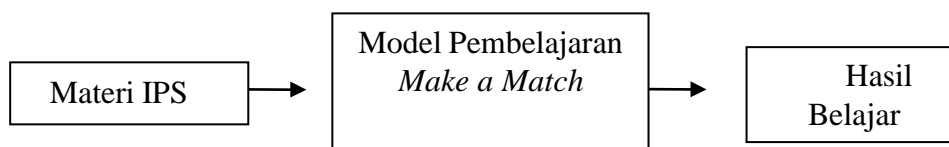
Konsumsi adalah kegiatan manusia dalam memanfaatkan nilai guna barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhannya. Tujuan konsumsi adalah untuk memenuhi kebutuhan manusia yang tidak terbatas jumlahnya. Kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi tidak dapat dipisah-pisahkan. Ketiga kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang saling memengaruhi (Winataputra, 2013).

## 2.2. Kerangka Berpikir

Kegiatan awal penelitian ini adalah dengan melakukan observasi. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia kelas V SD Negeri 2 Ratu Abung masih belum maksimal. Salah satu penyebabnya yakni kurang kreatifnya cara pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru yang bersifat monoton. Sehingga siswa pasif dan hanya menerima pembelajaran yang telah diberikan pada gurunya. Pembelajaran hanya berpusat kepada guru, siswa hanya dijadikan sebagai objek belajar sehingga aktivitas siswa berkurang.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia kelas V SD Negeri 2 Ratu Abung adalah melalui penerapan metode pembelajaran *Make a Match*. Metode pembelajaran *Make a Match* merupakan metode yang cocok digunakan untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman pikiran dan informasi.

Adapun kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan:



Gambar 3 Kerangka Berpikir

### 2.3 Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya. Hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang masih perlu diuji kebenarannya melalui penelitian.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$H_a$  = Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar

IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Ratu Abung.

$H_0$  = Tidak Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil

Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Ratu Abung.