

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Konsep Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Belajar**

###### **a) Definisi Belajar**

Dalam proses pembelajaran terdapat aktivitas yang dilakukan guru dan peserta didik yang disebut dengan belajar. Pada dasarnya, dalam pengertian yang umum dan sederhana, belajar seringkali diartikan sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan. Belajar dalam pengertian lain yakni proses perubahan tingkah laku.

Belajar menurut Prof. Dr. M.Surya, dkk (2005 : 8.4) adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu tersebut dalam interaksi dengan lingkungannya.

Gagne (Udin. S. Winataputra, dkk. 2005 : 2.3) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Seperti yang dikemukakan Drs. Slameto (Djamarah, Syaiful, Psikologi Belajar, Rineka Cipta; 1999) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk

memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Perubahan tingkah laku yang di akibatkan oleh pengalaman belajar, merupakan proses mental dan emosional untuk merespon perlakuan sehingga mampu menerapkan dan mampu mengkomunikasikannya. Prinsip ini sejalan dengan dikemukakan oleh Udin. S. Winataputra, dkk. (2005 : 2.3) bahwa belajar adalah proses mental dan emosional dan proses berfikir dan merasakan.

Dari definisi tersebut, belajar yang dilakukan secara sadar merupakan tanda bahwa setiap kegiatan belajar selalu memiliki tujuan yakni adanya sebuah proses yang dilakukan. Hal tersebut didukung oleh Emest dalam (Sumardi, 1984: 252) bahwa belajar merupakan proses perbuatan yang disengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.

Dari beberapa definisi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang sengaja dilakukan untuk mencapai perubahan tingkah laku pembelajaran kearah yang lebih baik yang didapatkan dari pengalaman yang menyangkut beberapa aspek kecerdasan manusia yang kognitif, afektif dan psikomotor.

#### **b) Ciri-ciri Belajar**

Moh Surya (1997) mengemukakan ciri-ciri dari perubahan perilaku, yaitu :

1) Perubahan yang disadari dan disengaja

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan.

2) Perubahan yang berkesinambungan

Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya.

3) Perubahan yang fungsional

Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang.

4) Perubahan yang bersifat positif.

Perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan ke arah kemajuan.

5) Perubahan yang bersifat aktif.

Untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.

6) Perubahan yang bersifat pamanen.

Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.

7) Perubahan yang bertujuan dan terarah.

Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah maupun jangka panjang.

8) Perubahan perilaku secara keseluruhan.

Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

Menurut Djamarah (2002) belajar adalah perubahan tingkah laku. Ciri –ciri belajar tersebut adalah sebagai berikut :

1. Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Dari definisi belajar diatas terdapat beberapa ciri belajar secara umum, diantaranya :

- 1) Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja.
- 2) Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.
- 3) Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

### c) Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip dalam belajar baik bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas mengajarnya. Prinsip-prinsip itu berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung/berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual.

#### 1) Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar (Gage dan Berliner, 1984: 335).

Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya. Motivasi juga di pengaruhi oleh nilai-nilai yang di anut akan mengubah tingkat laku manusia dan motivasinya.

#### 2) Keaktifan

Dalam proses belajar, siswa selalu menampakkan keaktifan. Keaktifan itu braneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang

mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati.

Thorndike mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum “*law of exercise*” – nya yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latih-latihan. Mc Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu, sosial” (Mc Keachie, 1976:230 dari Gredler MEB terjemahan Munandir, 1991:105).

### 3) Keterlibatan Langsung/ Berpengalaman

Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati secara langsung tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.

### 4) Pengulangan

Menurut teori *Psikologi Daya* menerangkan bahwa belajar adalah melatih daya-daya yang ada

pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang. Seperti halnya pisau yang selalu di asah akan menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna.

#### 5) Tantangan

Teori medan (*Field Theori*) dari Kurt Lewin mengemukakan bahwa siswa dalam situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin di capai tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan belajar, maka timbullah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan itu telah diatasi, artinya tujuan belajar telah tercapai, maka ia akan masuk dalam medan baru dan tujuan baru, demikian seterusnya. Agar pada anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan

belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya.

#### 6) Balikan dan Penguatan

Teori belajar Operant Conditioning dari B.F.Skinner. Kalau pada teori Conditioning yang diberi kondisi adalah stimulusnya, maka pada operant conditioning yang diperkuat adalah responnya. Kunci dari teori belajar ini adalah law of effect-nya Thorndike. Peserta didik akan belajar lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Apalagi, hasil yang baik akan menjadi balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

#### 7) Perbedaan Individu

Peserta didik merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Karenanya, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran.



Dari beberapa prinsip yang ada maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arah yang baik, agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar yang dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditujukan pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. Prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh para guru agar para peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

## **b. Pembelajaran**

### **a) Definisi Pembelajaran**

Istilah pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Sebelumnya kita menggunakan “proses belajar mengajar” dan “pengajaran” istilah pembelajaran merupakan istilah dari “instruction”. Menurut Gagne, Briggs and Wager (Udin. S. Winataputra, dkk. 2007 : 1-19), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik (guru) dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa (Arifin, 2010: 10).

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek produk dan aspek proses. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi hasil memang mudah dilihat dan ditentukan kriteriannya, akan tetapi hal ini dapat mengurangi makna proses pembelajaran sebagai proses yang mengandung nilai-nilai pendidikan (Sanjaya, 2011: 13-14).

Berdasarkan pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa yang direncanakan untuk menciptakan kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Kegiatan ini membantu siswa untuk mempelajari dan memperoleh ilmu pengetahuan yang membuat perubahan tingkah laku pada diri siswa. Proses ini dilakukan untuk mencapai tujuan dari pendidikan yang keberhasilannya dilihat dari aspek produk dan aspek proses. Interaksi merupakan ciri utama dari kegiatan pembelajaran. Baik

interaksi antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman-temannya, media pembelajaran, atau sumber-sumber belajar yang lain.

Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian materi pembelajaran dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran sangat penting dalam pendidikan karena materi pembelajaran dapat disampaikan kepada siswa sehingga dapat belajar dengan baik dan memperoleh ilmu pengetahuan serta tujuan pendidikan dapat dicapai

Dari pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa. Oleh karena itu maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat, dan jenis belajar serta hasil belajar itu sendiri. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tetapi tidak semua proses belajar terjadi akibat pembelajaran. Proses belajar bias juga terjadi dalam konteks interaksi sosial-kultural dalam lingkungan masyarakat.

### **a. Ciri-ciri Pembelajaran**

**Menurut Eggen & Kauchak (1998)** Menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- 1) Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan,
- 2) Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran,
- 3) Aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian,
- 4) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi.
- 5) Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
- 6) Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

### **b. Prinsip-prinsip Pembelajaran**

Dalam buku *Condition of Learning*, Gagne (1997) mengemukakan sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian (*gaining attention*) : hal yang menimbulkan minat peserta didik dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi, atau kompleks.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*) : memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
- 3) Mengingat konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*) : merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasyarat untuk mempelajari materi yang baru.
- 4) Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*) : menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan.
- 5) Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*) : memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses/alur berpikir peserta didik agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
- 6) memperoleh kinerja/penampilan peserta didik (*eliciting performance*) ; peserta didik diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
- 7) memberikan balikan (*providing feedback*) : memberitahu seberapa jauh ketepatan performance peserta didik.
- 8) Menilai hasil belajar (*assessing performance*) : memberitahukan tes/tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
- 9) Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*): merangsang kemampuan mengingat-ingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan review atau mempraktekkan apa yang telah dipelajari.

## **B. Pengertian Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*)**

Pembelajaran kooperatif menurut Slavin model pembelajaran kooperatif adalah model yang mengajak peserta didik belajar bersama, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu dan kelompok.

Depdiknas (2003:5) “Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil peserta

didik 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 oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah.

*Cooperative Learning* adalah suatu pendekatan yang dapat memotivasi peserta didik untuk aktif bertukar pikiran dengan sesamanya dalam memahami suatu materi pembelajaran, peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, menekankan pada kerjasama, saling berdiskusi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan Lie (Hidayati, dkk. 2008:7.30) menjelaskan bahwa yang mendasari Model Cooperative Learning dalam pendidikan adalah falsafah homo homini socius. Falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya demi keberlangsungan hidup.

Model *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang lebih menempatkan peserta didik sebagai subjek pendidikan, bukan sebagai objek pendidikan. Peserta didik diberikan kebebasan untuk belajar bersama sesuai dengan keinginan dan keleluasaannya tanpa ada tekanan

dari pihak lain, sehingga tumbuh keinginan dari dalam dirinya untuk belajar dengan sepenuh hati.

Macam-macam Model *Cooperative Learning* diantaranya :

a. *Think Pair Share* (TPS)

*Think Pair Share* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memberikan peserta didik waktu untuk berpikir dan merespons serta saling bantu satu sama lain. Model ini memperkenalkan ide “waktu berpikir atau waktu tunggu” yang menjadi faktor kuat dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam merespons pertanyaan. Pembelajaran kooperatif model *Think Pair Share* ini relatif lebih sederhana karena tidak menyita waktu yang lama untuk mengatur tempat duduk ataupun mengelompokkan peserta didik. pembelajaran ini melatih peserta didik untuk berani berpendapat dan menghargai pendapat teman.

b. *Examples Non Examples*

*Example non example* adalah model pembelajaran yang membelajarkan murid terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar, foto dan kasus yang bermuatan masalah. Murid diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternative pemecahan masalah dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut (Komalasari, 2010: 61).

c. *Student Teams Achievement Division (STAD)*

*Student Teams Achievement Divisions (STAD)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat sampai lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian peserta didik bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh peserta didik dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.

d. *Talking Stick*

*Talking stick* (tongkat berbicara) adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antarsuku). *Talking stick* (tongkat berbicara) telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku Indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak. Tongkat berbicara sering digunakan kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pimpinan rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, ia harus memegang tongkat. Tongkat akan pindah ke orang lain apabila ia ingin berbicara atau menanggapi. Dengan cara ini tongkat berbicara



akan berpindah dari satu orang ke orang lain jika orang tersebut ingin mengemukakan pendapatnya.

e. *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama mode *make a match* adalah peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik adalah peserta mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. (Isjoni, 2010: 78).

Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan peserta didik untuk bergerak mencari pasangandengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

**C. Metode *Make a Match***

**a. Pengertian Metode *Make a Match***

Pengertian model *make a match* menurut Loma Curran adalah metode pembelajaran yang mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban dan pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.

Model *make a match* adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan (Isjoni, 2010: 78).

Model *make a match* adalah model pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan metode *Make a Match* adalah sebuah kartu. Kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, demikian salah satu metode yang dikembangkan oleh Lorna Curran, pada tahun 1994.

**b. Tujuan Metode *Make a Match***

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran sangat mempengaruhi dalam memilih metode pembelajaran. Setidaknya, ada tiga tujuan penerapan metode *make a match*, yaitu: (1) pendalaman materi (2) menggali materi dan (3) untuk selingan.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Make a Match***

Tidak ada metode pembelajaran terbaik yang cocok untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Setiap metode pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. suatu metode pembelajaran yang baik adalah sesuai untuk materi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar. Seperti halnya metode *make a match* yang mendalami materi dengan menggunakan kartu berisi pertanyaan dan jawaban sehingga membantu siswa berperan aktif dalam proses

pembelajaran. Metode ini mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

**a) Kelebihan metode *Make a Match***

Adapun kelebihan dari metode *make a match* yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Metode yang menyenangkan, karena terdapat permainan dalam pembelajaran.
- 3) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.
- 4) Kerja sama antar-sesama terwujud dengan dinamis.
- 5) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 6) Efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi.
- 7) Efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar.
- 8) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh peserta didik

**b) Kekurangan metode *make a match***

Selain kelebihan, metode *make a match* juga mempunyai kelemahan sebagai berikut:

- 1) Kurangnya waktu dalam pembelajaran.
- 2) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran

- 3) Jika tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, saat presentasi banyak peserta didik yang bingung dalam pembelajaran.
- 4) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- 5) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
- 6) Hukuman yang digunakan harus hati-hati dan bijaksana karena dapat membuat peserta didik malu.
- 7) Timbul rasa bosan apabila metode tersebut dalam pembelajaran dilakukan secara terus-menerus.

Dilihat dari kelebihan dan kelemahan di atas dapat disimpulkan bahwa metode *make a match* dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam belajar serta melatih keberanian peserta didik dalam proses belajar mengajar. Tetapi apabila metode tersebut tidak dipersiapkan dengan baik maka pada saat pembelajaran akan banyak waktu yang terbuang dan apabila metode tersebut dilakukan secara terus menerus peserta didik akan timbul rasa bosan.

#### **d. Tahap Penggunaan Metode *Make a Match***

Menurut Agus Suprjono, tahap penggunaan metode *make a match* diterapkan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru membagi kelompok

Guru membagi komunitas kelas menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu yang berisikan pertanyaan. Kelompok kedua membawa kartu yang berisikan jawaban, sedangkan kelompok ketiga sebagai kelompok

penilai atau panitia. Posisi kelompok membentuk huruf U, dimana kelompok pertama dan kelompok kedua sejajar dan saling berhadapan sedangkan kelompok ketiga berada diantara kelompok satu dan dua.

b. Membunyikan peluit

Guru membunyikan peluit agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak untuk bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara kelompok pembawa kartu jawaban.

c. Penilai

Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok ini kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok. Setelah penilaian dilakukan diatur sedemikian rupa antara kelompok pertama dan kedua agar bersatu kemudian memposisikan dirinya menjadi kelompok penilai.

d. Fasilitator

Guru bertugas memfasilitasi diskusi karena peserta didik belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pertanyaan-jawaban. Fasilitator ini dilaksanakan untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik

mengkonfirmasi hal-hal yang mereka lakukan yaitu memantapkan pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian.

Berdasarkan uraian di atas adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian secara singkat sebagai berikut :

- 1) Guru melakukan apresiasi sebelum melakukan pembelajaran
- 2) Guru memberikan penjelasan secara singkat yang berkaitan dengan materi yang dipelajari oleh peserta didik.
- 3) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban yang cocok dengan materi.
- 4) Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok. Kelompok 1 pembawa kartu jawaban kelompok 2 pembawa kartu pertanyaan dan kelompok 3 penilai.
- 5) Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Setelah siswa mendapatkan pasangan kartu yang cocok, kartu tersebut diberikan kepada kelompok 3 atau kelompok penilai.
- 6) Guru melihat hasil pasangan kartu sambil menilai kerjasama. Kegiatan tersebut dilakukan sampai beberapa kelompok secara bergilir disesuaikan dengan waktu yang tersedia.
- 7) Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan tugas rumah.

#### **D. Kerja Sama**

Pembelajaran IPS tidak menutup kemungkinan bagi peserta didik untuk terampil bekerjasama, saling membantu dalam mengatasi suatu masalah untuk memahami materi pelajaran.

Menurut H. Kusnadi mengartikan kerjasama adalah sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu.

Menurut Santosa (1992: 29-30) menyatakan bahwa kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial di mana tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota kelompok yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga seseorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan.

Menurut Zainudin pengertian kerjasama adalah seseorang yang memiliki kepedulian dengan orang lain, atau sekelompok orang sehingga membentuk suatu kegiatan yang sama dan menguntungkan seluruh anggota dengan dilandasi rasa saling percaya antar anggota serta menjunjung tinggi adanya norma yang berlaku.

Menurut Chief (2008) “kerjasama adalah keinginan untuk bekerjasama dengan orang lain secara menyeluruh dan menjadi bagian dari kelompok. Bukan bekerja secara terpisah atau saling berkompetensi. Kompetensi kerjasama menekankan peran sebagai anggota kelompok, bukan sebagai pemimpin. Kelompok disini dalam arti yang luas, yaitu sekelompok individu yang menyelesaikan suatu tugas atau proses.

Menurut Pamudji kerja sama adalah pekerjaan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan melakukan interaksi antar individu yang melakukan kerjasama sehingga tercapai tujuan yang dinamis, ada tiga unsur yang terkandung dalam kerjasama yaitu orang yang melakukan kerjasama, adanya interaksi, serta adanya tujuan yang sama

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah keinginan untuk bekerja secara bersama-sama dengan orang lain secara keseluruhan dan menjadi bagian dari kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan.

## **E. Hasil Belajar**

### **1. Definisi Hasil Belajar**

**Hasil belajar menurut Mulyasa (2008)** merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

Gagne (1958) dalam Suprijono (2011: 5), menjelaskan bahwa hasil belajar berupa hal-hal berikut :

Hasil-hasil belajar meliputi: 1) informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis; 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang; 3) strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalur dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri; 4) keterampilan motoric, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi; 5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan



penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

**Sudjana** (2010) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah-satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar juga merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

## 2. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Hasil belajar**

Sugihartono, dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas.

## **F. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

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

Menurut Ischak, dkk. (2005 ; 1.24) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisa gejala atau masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Sementara itu, peraturan menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, konsep, fakta dan generalisasi yang berkaitan dengan sosial.”

Tim IKIP Surabaya mengemukakan bahwa IPS merupakan bidang studi yang menghormati, mempelajari, mengolah, dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah human relationship hingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pemecahannya. Penyajiannya harus merupakan bentuk yang terpadu dari berbagai ilmu sosial yang telah terpilih, kemudian disederhanakan sesuai dengan kepentingan sekolah.

### **2. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Menurut Nursyid Sumaatmaja (Hidayati, dkk. 2008 ; 1.24) tujuan pendidikan IPS adalah membina anak didik menjadi warga Negara yang baik yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi masyarakat dan Negara.

Sedangkan Oemer Hamalik (Hidayati, dkk. 2008 ; 1.24) merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku peserta

didik yaitu : (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap belajar, (3) nilai-nilai sosial dan (4) keterampilan dasar IPS.

### 3. Karakteristik Pendidikan Ilmu Pengetahuan SD

Menurut Lili M. Sadeli dalam Hidayat, dkk. (2008 ; 1.26) bidang studi IPS merupakan gambaran ilmu-ilmu sosial terintegrasi dan terpadu. Berikut dikemukakan karakteristik IPS dilihat dari materinya. Mempelajari IPS pada hakikatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Ada lima macam sumber materi IPS anatar lain :

- a) Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi disekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas, Negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- b) Kegiatan manusia misalnya : mata pencaharian pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi dan sebagainya.
- c) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- d) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia sejarah tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian besar.
- e) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan dan keluarga.

Dengan demikian masyarakat dan lingkungannya, selain jadi sumber materi IPS sekaligus juga menjadi laboratoriumnya, pengetahuan konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak didalam kelas dapat dicocokkan, dicontohkan atau diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

### **G. Konsep Pembelajaran IPS**

Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat konsep geografi, ekonomi, sosiologi dan sejarah.

#### 1) Konsep Geografi

Geografi adalah ilmu keruangan yang mengkaji berbagai fenomenadalam konteks keruangannya. Ruang yang dikonsepskan dalam geografi yaitu permukaan bumi yang tiga dimensi, terdiri atas daratan, perairan dan udara. (Hidayati, dkk. 2007 ; 407)

#### 2) Konsep Sosiologi

Selo Sumarjan (Hidayati, dkk. 2007 ; 4.13) menyatakan bahwa sosiologi adalah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial, termasuk perubahan-perubahan sosial.

#### 3) Konsep Ekonomi

Menurut Nursid Sumaatmaja (Hidayati, dkk. 2007 ; 4.10) ilmu ekonomi adalah suatu studi ilmiah yang mengkaji bagaimana orang per orangdan bagaimana kelompok-kelompok masyarakat menentuka pilihan.

#### 4) Konsep Sejarah

Ilmu sejarah adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari proses perubahan kehidupan manusia dan lingkungannya melalui dimensi waktu. Manusia yang berada pada ruang baik local nasional maupun global selalu berubah dari waktu ke waktu sejak jaman kuno, dimana manusia belum mengenal tulisan sampai pada perkembangan mutakhir.

Wals (Hidayati, dkk. 2008 ; 2.5) menjelaskan bahwa ada dua konsep manusia dimasa lampau (sejarah sebagai peristiwa) dan sejarah sebagai gambaran masa lampau yang dibuat manusia zaman skarang (sejarah sebagai cerita atau narasi).

### **H. Materi Pembelajaran IPS Tentang Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Transportasi**

Standar Kompetensi :

Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten kota dan provinsi

Kompetensi Dasar :

2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

#### **1. Perkembangan Teknologi Komunikasi**

Komunikasi merupakan kebutuhan hidup manusia yang sangat penting. Kita tidak dapat berhubungan dengan orang lain di tempat yang

jauh kalau tidak ada alat komunikasi. Berkomunikasi artinya menyampaikan maksud atau pesan kepada orang lain dan memahami maksud atau keinginan orang lain. Teknologi komunikasi berkembang dari yang sederhana ke teknologi yang modern.

Ada dua jenis alat komunikasi, yaitu alat komunikasi masa lalu (tradisional) dan alat komunikasi masa kini (modern).

**a. Teknologi komunikasi masa lalu (tradisional)**

Pada masa lalu sudah terdapat alat komunikasi. Alat komunikasi yang dipakai masih sangat sederhana. Bentuk alat komunikasi masa lalu antara lain adalah sebagai berikut:

a) Kentongan

Kentongan yaitu alat komunikasi yang terbuat dari bambu atau kayu berongga. alat ini digunakan dengan cara dipukul dengan menggunakan sebuah alat dari kayu. Kentongan berfungsi sebagai sarana komunikasi diantara penduduk desa. Kentongan dipakai misalnya untuk:

- 1) Memanggil warga desa melakukan kerja bakti
- 2) Memanggil warga desa agar berkumpul dibalai desa
- 3) Memeberitahu warga kalau ada warga yang meninggal dunia
- 4) Memberitahu warga kalau terjadi bencana alam, misalnya banjir, gunung meletus, kebakaran dan lain sebagainya.



*Gambar 2.1 Kentongan adalah alat komunikasi jaman dahulu*

b) Kurir

Kurir adalah orang yang ditunjuk untuk membawa pesan khusus. Pesan khusus itu bisa dalam bentuk surat atau lisan. Isinya biasanya adalah pesan rahasia antarkerajaan.

c) Tali Pohon

Cara ini digunakan pada masa penjajahan. Seutas tali yang panjang dibentangkan dari satu pohon ke pohon lainnya. Tali itu menjadi alat komunikasi dari satu tempat pengintaian ke perkampungan. Di ujung tali diberi kaleng atau alat-alat bila ditarik akan mengeluarkan bunyi-bunyian. Bunyi-bunyian ini merupakan tanda bahaya bagi penduduk desa agar dapat berlindung ke tempat yang lebih aman.



*Gambar 2.2 Tali pohon adalah alat komunikasi jaman dahulu*

## **2. Teknologi komunikasi masa kini (modern)**

Pada masa kini, alat atau media komunikasi makin berkembang dan canggih. Beberapa media dan cara berkomunikasi masa kini diantaranya sebagai berikut :

### **a. Surat**

Ada beberapa macam surat. Jika dilihat dari bentuk, isi, dan bahasanya, surat dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

- a) Surat pribadi adalah surat yang dibuat oleh seseorang yang isinya menyangkut kepentingan pribadi. Misalnya antara orangtua dan anaknya yang pergi merantau.
- b) Surat dinas atau surat resmi dibuat oleh kantor pemerintahan dari tingkat terendah sampai pemerintah pusat.
- c) Surat niaga dibuat oleh para pelaku perdagangan. Isi surat adalah soal jual beli barang-barang.



*Gambar 2.3 Surat adalah teknologi komunikasi saat ini*



b. Telegram

Telegram disebut juga surat kawat. Telegram ialah berita yang dikirim melalui telegraf. Kode-kode atau isyarat yang digunakan untuk mengirim pesan melalui telegraf disebut morse. Kamu dapat mengirim telegram di kantor telegram. Berita yang kamu tulis pada telegram itu, hendaknya singkat namun jelas. Sebab jika berita yang kamu tulis terlalu banyak, maka uang yang dikeluarkan untuk mengirim telegram juga banyak.

c. Telepon/handphone/smartphone

Pesawat telepon pertama kali ditemukan oleh Alexander Graham Bell pada tahun 1876 di Amerika Serikat. Telepon adalah alat komunikasi jarak jauh. Cara menggunakannya cukup dengan menekan atau memutar nomor yang hendak kita tuju. Pesawat telepon mengalami perkembangan. Saat ini sudah banyak orang yang menggunakan telepon yang tidak berkabel yang dinamakan telepon genggam (handphone).



*Gambar 2.4 Telepon adalah alat komunikasi yang sering digunakan*

d. HT (*Handy Talkie*)

HT termasuk alat komunikasi yang menyerupai telepon genggam. Biasa digunakan polisi, tentara, satpam, pendaki gunung dan tim SAR.



*Gambar 2.5 HT (Handy Talkie)*

e. Radio

Radio pertama kali ditemukan oleh Guglielmo Marconi asal Bologna, Italia. Pada masa penjajahan dulu radio digunakan untuk mengobarkan semangat perjuangan. Sedangkan pada masa sekarang ini radio digunakan sebagai saran informasi dan hiburan.



*Gambar 2.6 Radio*

f. Televisi

Kita dapat memperoleh berbagai informasi, baik dari dalam negeri maupun luar negeri melalui tayangan televisi. Pasca dibangun Sistem Komunikasi Satelit Domestik (SKSD) Palapa, perluasan jaringan penyiaran televisi menjadi makin luas. Stasiun televisi telah dikembangkan oleh pemerintah maupun swasta.



*Gambar 2.7 Televisi*

g. Internet

Saat ini sudah ada media komunikasi yang sangat canggih. Media komunikasi tersebut dikenal dengan istilah internet. Peralatan yang digunakan untuk berkomunikasi melalui internet adalah komputer. Melalui internet kita dapat berkomunikasi dengan orang lain di seluruh dunia. Kita juga dapat membaca berita, mengirim atau menerima gambar, mengirim atau menerima surat melalui email, facebook, twitter, chatting dan sebagainya.

2. Perkembangan Teknologi Transportasi

Alat atau sarana transportasi yang digunakan saat ini terdiri dari transportasi darat, transportasi air dan transportasi udara.

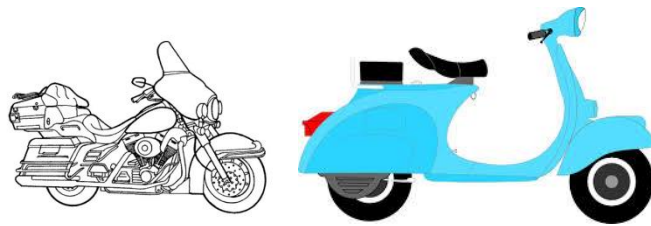
#### 1. Transportasi Darat

Alat transportasi darat berkembang dari yang sederhana sampai yang modern. Pada zaman dulu orang berjalan kaki untuk pergi ke suatu tempat. Seiring berjalan waktu, manusia akhirnya memanfaatkan beberapa jenis binatang unta, keledai, kuda, gerobak yang ditarik lembu dan kereta kuda sebagai alat transportasi.

Sekarang, ada bermacam-macam alat transportasi. Alat transportasi saat ini antara lain :

- a. Sepeda
- b. Sepeda motor
- c. Bajaj
- d. Mobil
- e. Bus
- f. Truk
- g. Kereta api





*Gambar 2.8 Beberapa bentuk sepeda dan sepeda motor dalam perkembangannya*



*Gambar 2.9 Macam-macam kereta api dalam perkembangannya*



*Gambar 2.10 bentuk-bentuk mobil dalam perkembangannya*

## 2. Transportasi Air

Negara kita Indonesia sangat memerlukan transportasi air. Yang dimaksud alat transportasi air adalah alat yang digunakan disungai, danau dan laut. Jenis angkutan air dapat di kelompokkan menjadi dua, yaitu alat transportasi air bermesin dan alat transportasi air tidak bermesin.

Kendaraan laut itu digerakkan dengan baling-baling di dalam air. Sebelum mesin uap ditemukan, kapal digerakkan dengan layar dan dayung. Jadi, dulu orang berlayar bergantung pada angin. Karena bergantung pada angin, maka pada zaman dulu kalau orang berlayar itu bisa lama sekali. Ingat para pedagang rempah-rempah pada zaman dulu perlu waktu berbulan-bulan untuk mencapai tempat yang dituju.

Zaman sekarang sudah berbeda. Kapal sudah digerakkan dengan mesin diesel, mesin uap. Ada juga kapal yang digerakkan dengan tenaga nukir. Kapal uap mulai menggantikan layar pada awal abad XIX. Pertama kali, kapal uap didorong oleh roda-roda pendayung yang besar. Letak roda-roda itu ada disamping kiri dan kanan kapal. Sejak tahun 1840 mulai dipakai baling-baling seperti yang ada di kapal sekarang. Baling-baling itu ada di bagian belakang kapal dan berada di dalam air. Bahan bakar kapal uap adalah batubara. Badan kapal sebelumnya terbuat dari kayu diganti dengan besi. Kemudian besi, diganti dengan baja.

Menurut fungsinya, ada bermacam-macam jenis kapal. Mari kita lihat satu persatu :

a. Kapal barang

Jenis kapal khusus untuk mengangkut barang-barang. Biasanya dipakai untuk mengangkut mobil, beras, container dan sebagainya.

b. Kapal penumpang

Kapal yang khusus mengangkut orang. Yang termasuk kapal penumpang adalah kapal ferry.



*Gambar 2.11 kapal penumpang*

c. Kapal tanker

Kapal tanker adalah kapal yang khusus digunakan untuk mengangkut minyak, gas, pelumas, solar, bensin.



*Gambar 2.12 kapal tanker*

d. Kapal perang

Kapal perang adalah kapal yang khusus digunakan oleh angkatan laut untuk berperang. Kapal jenis ini dilengkapi dengan senjata-senjata dari meriam. Bahkan ada kapal yang dapat dipakai untuk mengangkut pesawat. Kapal ini namanya kapal induk.



*Gambar 2.13 kapal perang*



e. Kapal tunda

Kapal tunda adalah kapal yang digunakan untuk memandu kapal-kapal besar waktu masuk ke pelabuhan atau keluar pelabuhan.

f. Kapal ikan

kapal ikan adalah kapal yang digunakan para nelayan khusus untuk menangkap ikan.

g. Kapal riset

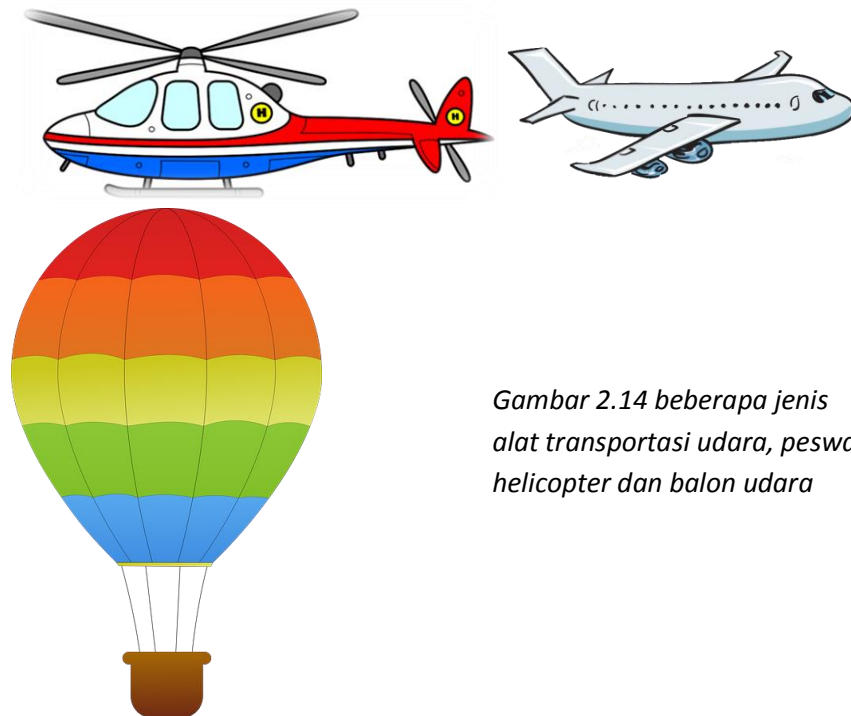
Kapal riset adalah kapal yang digunakan oleh para ahli atau peneliti untuk meneliti kehidupan laut.

3. Transportasi Udara

Ada macam-macam alat-alat transportasi udara. Selain pesawat udara, ada balon udara dan helicopter. Balon udara pertama kali dibuat pada tahun 1783. Nama pembuatnya adalah Montgolfier. Balon udara ini dapat terbang karena diberi udara panas. Udara panas itu berasal dari hydrogen yang dibakar. Kalau pemanas yang dinyalakan, balon akan naik. Kalau udara di dalam balon menjadi dingin, balon akan turun. Sekarang gas hidrogen tidak dipakai lagi untuk menerbangkan balon karena mudah terbakar. Sebagai gantinya, orang sekarang memakai gas helium yang tidak mudah terbakar.

Alat transportasi udara yang lain adalah kapal udara. Kapal udara sebenarnya adalah balon udara yang berbentuk mentimun. Kapal udara digerakkan mesin. Supaya kapal udara ini dapat melayang, balon

udaranya diisi gas helium. Dibagian bawah balon udara ada ruangan untuk penumpang. Ruang untuk penumpang itu namanya gondola. Gondola memuat kurang lebih 20 orang penumpang. Mesin untuk menggerakkan kapal udara ini dipasang pakai gondola. Mesin-mesin ini berfungsi untk menggerakkan kapal udara ke depan, naik, turun atau berputar. Ada pilot yang mengendalikan kapal udara ini.



*Gambar 2.14 beberapa jenis alat transportasi udara, pesawat, helicopter dan balon udara*

## **I. HASIL PENELITIAN TERDAHULU YANG SESUAI DENGAN PENELITIAN**

Winda Maryani dalam penelitiannya yang berjudul penerapan model pembelajaran langkah-langkah pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS mengenai macam-macam koperasi.

Penelitian tindakan kelas di kelas IV SDN Jatinunggal 2 Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus atau tindakan. Setiap tindakan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan dan refleksi dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran agar diperoleh hasil belajar yang optimal. Sebelum penerapan model *Make a Match* terlihat bahwa pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah, yakni hanya sebesar 28,5% dari jumlah siswa keseluruhan yang mencapai KKM. Sedangkan pada siklus 1 siswa terjadi peningkatan sebesar 14,3% . pada siklus 1 siswa yang mencapai KKM berjumlah sebanyak 42,8%. Pada siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 64% kemudian pada siklus 3 terjadi peningkatan yang sangat signifikan, siswa yang mencapai nilai KKM berjumlah 92,8% dari jumlah keseluruhan itu. Artinya penggunaan model pembelajaran *Make a Match* ini efektif digunakan pada mata pelajaran IPS tentang tumbuhan sebagai penghasil sumber makanan karena terjadi peningkatan secara bertahap dari sebelum penerapan sampai dengan sesudah penerapan model pembelajaran *Make a Match*.

## **J. KERANGKA PEMIKIRAN**

Guru memegang peran yang amat sentral dalam keseluruhan proses belajar mengajar. Menurut Makmun (2007: 155)

Guru ialah orang dewasa yang karena jabatannya secara formal selalu mengusahakan terciptanya situasi yang tepat (mengajar) sehingga

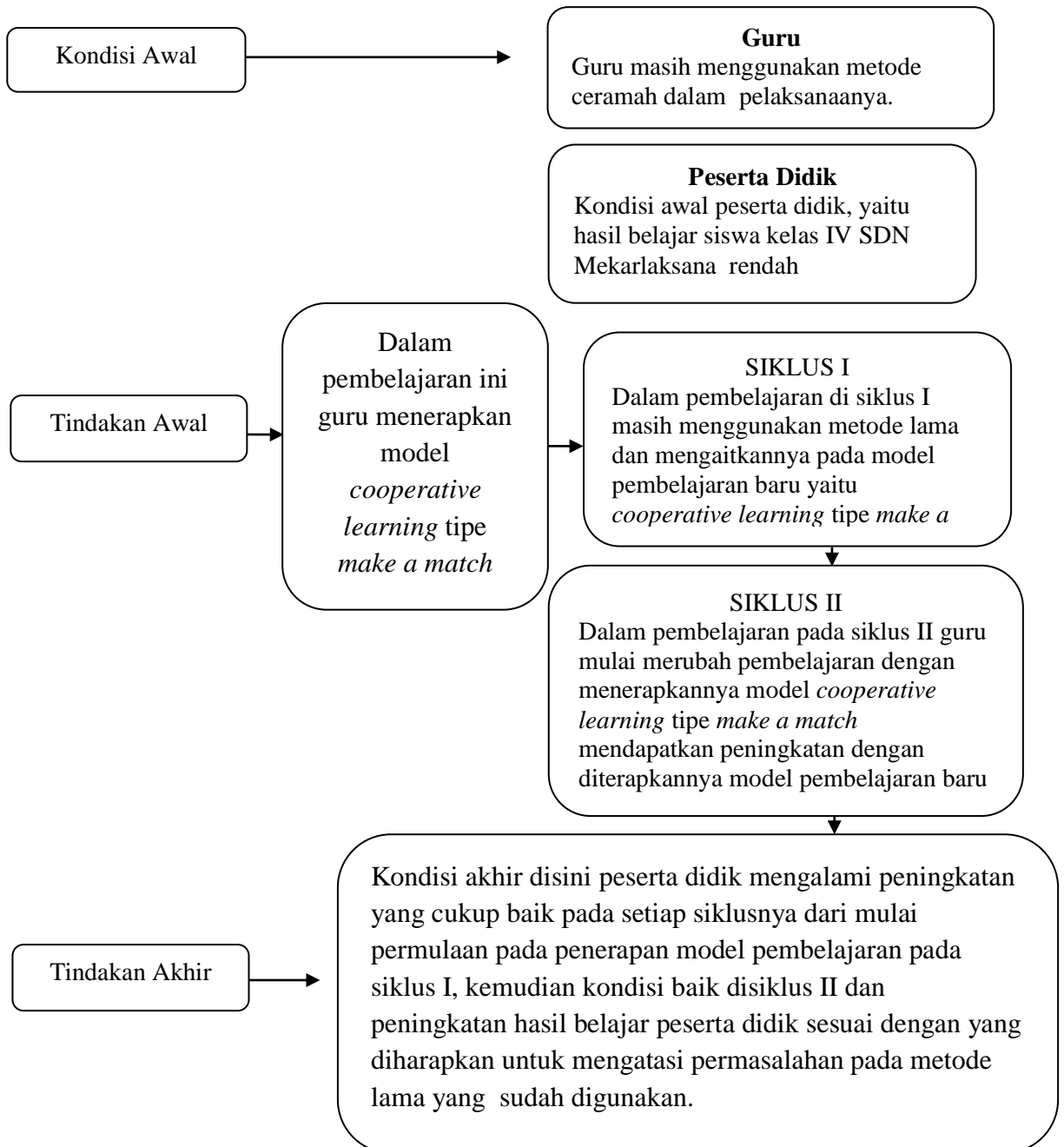
memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa, dengan mengarahkan segala sumber dan menggunakan strategi belajar mengajar yang tepat.

Melalui model pembelajaran pendidik dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide. Menurut Joice dan Winkel (dalam Isjoni, 2011: 50) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran dan memberikan petunjuk kepada pengajar di kelas.

Salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran *cooperative learning type make a match* yang dikembangkan oleh Lorna Curran (dalam Lie, 2008: 55) salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka dapat disajikan kerangka pemikiran sebagai berikut :

### Bagan Kerangka Berfikir



Alur Penelitian Tindakan Kelas

Sumber Kemmis dan Mc Tagart, (diadopsi dari Hopkins, 1993:48)

## **K. ASUMSI DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

### **1. Asumsi**

Peneliti berasumsi bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa dengan alasan sebagai berikut, bahwa dengan menggunakan model *Make a Match* diharapkan peserta didik lebih fokus pada pembelajaran IPS, sehingga kerjasama dan hasil belajar peserta didik lebih meningkat hingga membuat prestasi pembelajaran pun meningkat.

Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran yang diharapkan, karakter peserta didik, sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran IPS di kelas IV semester 2 Sekolah Dasar pada materi teknologi komunikasi dan transportasi dengan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dapat digunakan sebagai salah satu alternative pembelajaran, karena dengan model pembelajaran *Make a Match* ini peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang sedang dipelajari dalam hal pembelajaran dengan model pembelajaran bermain karena peserta didik ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

### **2. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas maka hipotesis penelitian ini adalah dengan penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* type *Make a Match* dapat berhasil meningkatkan hasil belajar dalam

pembelajaran IPS bagi peserta didik kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur.

Dari praduga tersebut penulis mengajukan hipotesis tindakan, yaitu :

- a. Perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* type *Make a Match* materi teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur
- b. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* type *Make a Match* materi teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur
- c. Ingin mengetahui peningkatan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* type *Make a Match* materi teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur
- d. Ingin mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* type *Make a Match* materi teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur