

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan pengetahuan dan kepribadiannya. Pendidikan ini memiliki peran penting dalam membina manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta manusia – manusia yang memiliki sikap positif terhadap sesuatu hal, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan satu usaha yang sangat penting dan dianggap pokok dalam kehidupan manusia.

Dalam Undang – undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 3, menyatakan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pelaksanaan pembelajaran sampai sekarang masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah menjadi pilihan utama sebagai strategi pembelajaran. Untuk itu diperlukan sebuah strategi belajar baru yang lebih memberdayakan siswa yang tidak mengharuskan siswa menghafal fakta-fakta tetapi sebuah strategi yang mendorong

siswa mengkonstruksikan dibenak para siswa sendiri. Oleh karena itu, seorang siswa diharapkan untuk menemukan sendiri dengan dibimbing guru. Namun saat ini seorang guru diharapkan menjadi seorang yang profesional dalam bidangnya. Guru kreatif guru yang dapat mengembangkan seluruh aspek pembelajaran.

Menurut Undang – Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pada bab 1, pasal 1, ayat 1 menyebutkan bahwa Guru adalah Pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting. Bahwa mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, bahwa kegiatan mengajar hanya bermakna apabila terjadi kegiatan siswa. Oleh karena itu, adalah penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik – baiknya tentang proses belajar siswa, agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswa – siswa.

Oemar Hamalik (2001:27) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Menurut Somantri (2001:92) dalam Sapriya (2009:11) Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu – ilmu social dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata

pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu social lainnya.

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seseorang siswa misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselediki sebab – sebabnya. Sebab – sebab itu biasanya bermacam – macam mungkin ia tidak senang, mungkin ia sakit, lapar, ada problem pribadi dan lain – lain. Hal ini berarti pada diri siswa tidak terjadi perubahan untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Sardiman A.M (2011: 74)

Kadaan semacam ini perlu dilakukan daya upaya yang dapat menemukan sebab – musebabnya. Kemudian mendorong siswa untuk mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar. Dengan kata lain siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya. Atau singkatannya perlu diberikan motivasi.

Menurut Bapak Maman salah satu guru di SDN Maleber 3 bahwa siswa kelas IV memiliki sikap motivasi yang masih kurang. Terlihat dari hal terkecil yaitu ketika belajar pun masih tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan. Akan tetapi motivasi yang besar akan berpengaruh terhadap terjadinya proses pembelajaran secara aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Siswa dapat diberikan apersepsi sehingga menumbuhkembangkan minat dan perhatian dalam belajar sehingga menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa.

Guru di SDN Maleber 3 Cianjur pada kegiatan belajar mengajar, selalu menggunakan metode ceramah. Karena faktor guru yang sudah terbiasa menggunakan metode tersebut maka proses pembelajaran berlangsung secara searah sedangkan pembelajaran yang aktif yaitu pembelajaran yang multi arah. Sehingga siswa masih belum memahami materi dan merasa jenuh. Akan tetapi seorang guru seharusnya mengikuti perkembangan dunia pendidikan dalam hal pedagogik. Berdasarkan uraian diatas, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Dilihat dari hasil ulangan akhir semester (UAS) tepatnya semester 1 siswa masih banyak yang belum mencapai KKM dalam pembelajaran IPS, dimana pembelajaran IPS dapat berguna untuk kehidupan di masyarakat yang akan datang. Di lingkungan masyarakat masih ada sarana dan prasarana yang menjadi tempat siswa melakukan hal yang tidak semestinya seorang pelajar lakukan yaitu mencoret dinding halte bus, atau merusak lingkungan sekitar. Dan siswa hanya mengetahui alat transportasi pada masa yang siswa alami saja. Sedangkan perkembangan alat transportasi dari zaman ke zaman belum sepenuhnya siswa mengetahui perkembangannya. Dari pembelajaran IPS ini siswa dapat bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat untuk menjaga lingkungan sekitar.

Motivasi yang kurang menjadi kendala di kelas, terdapat siswa kurang minat dalam belajar sehingga banyak siswa yang tidak tertarik untuk belajar. Dalam kelas IV ini siswa yang berjumlah 30 orang. 70 % menginginkan untuk bermain dan 30 % menginginkan untuk belajar. Sedangkan di dalam kelas terdapat KKM yang harus dicapai oleh siswa tersebut. Sehingga menjadi acuan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar.

Hasil belajar akan optimal apabila ada motivasi yang tepat. Maka kegagalan belajar siswa jangan begitu saja mempersalahkan pihak siswa, sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberikan motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk berbuat / belajar.

Oleh karena itu, yang penting bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar. Untuk mengatasi berbagai kendala yang sudah dijelaskan diatas maka perlu adanya model yang sesuai dengan pelajaran dan materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Adapun model yang dirasa sesuai yaitu model *Make a match*.

Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) tersedia online <http://mdtaufiq.blogspot.co.id/2012/12/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-make.html> yaitu bahwa :

“*Make a match* atau mencari pasangan adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan soal / jawaban yang tepat, siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan

mendapatkan poin. Pasangan – pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan – jawaban dan dibacakan di depan kelas.”

Dari latar belakang masalah diatas maka penulis dalam penelitian ini mengambil judul **“PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS ”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah-masalah yang muncul dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Guru menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa jenuh dan kurang aktif. Serta tidak aktifnya siswa menjadi masalah yang harus diberikan tindakan. Oleh karena itu, model pembelajaran harus diubah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terhadap materi pembelajaran IPS SD dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*. Sehingga siswa dapat belajar kooperatif dalam proses pembelajaran.
2. Suasana kegiatan belajar mengajar yang kurang menyenangkan sehingga siswa tidak ikut serta dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru mengelola kelas dengan melibatkan siswa dalam proses belajar dikelas menjadi multi arah.
3. Siswa masih ingin banyak untuk bermain dibandingkan dengan belajar. Peran guru dalam mengajar bukan hanya memberikan materi terhadap

siswa akan tetapi seorang guru harus menjadi teman bermain siswa dalam pembelajaran berlangsung dengan menggunakan gaya mengajar guru yang tidak disadari oleh siswa nya bahwa mereka sedang melaksanakan pembelajaran.

4. Siswa kurang termotivasi untuk belajar dan guru kurang berhasil dalam memberikan motivasi yang mampu membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Guru harus menjadi *magic force* yaitu daya pikat dihati siswa sehingga siswa menumbuhkembangkan minat belajar.
5. Hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang ditentukan. Hasil belajar akan optimal apabila ada motivasi yang tepat. Seorang guru memiliki peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengelola pembelajaran. Sehingga menumbuhkembangkan siswa dalam berprestasi.
6. Pemahaman siswa pada materi masih perlu bimbingan guru. Sehingga guru melibatkan siswa pada proses pembelajaran yang bermakna.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Rumusan Masalah Umum**

Mampukah model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Maleber 3?

## 2. Rumusan Masalah Khusus

Mengingat rumusan masalah umum sebagaimana telah diutarakan diatas masih terlalu luas sehingga belum secara spesifik menunjukkan batas – batas / ruang lingkup penelitian maka, rumusan masalah tersebut dirinci dalam pertanyaan – pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Maleber 3?
- b. Bagaimana penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Maleber 3?
- c. Mampukah model *cooperative learning* tipe *make a match* meningkatkan motivasi siswa kelas IV SDN Maleber 3 pada pembelajaran IPS?
- d. Mampukah model *cooperative learning* tipe *make a match* meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Maleber 3 pada pembelajaran IPS?

### D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:



1. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, sehingga belum terbiasa menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* yang merupakan pembelajaran interaktif karena menekankan pada keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.
2. Siswa kurang termotivasi untuk belajar dan guru kurang berhasil dalam memberikan motivasi yang mampu membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Guru harus menjadi *magic force* yaitu daya pikat dihati siswa sehingga siswa menumbuhkembangkan minat belajar.
3. Hasil pembelajaran masih banyak belum mencapai KKM. Seorang guru memiliki peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengelola pembelajaran. Sehingga menumbuhkembangkan siswa dalam berprestasi.
4. Materi pembelajaran dibatasi pada pembelajaran IPS SD tepatnya pada materi perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.

## **E. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Secara umum penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Maleber 3.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Ingin mengetahui rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan motivasi

dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Maleber 3.

- b. Ingin mengetahui penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Maleber 3.
- c. Ingin mengetahui model *cooperative learning* tipe *make a match* meningkatkan motivasi siswa kelas IV SDN Maleber 3 pada pembelajaran IPS.
- d. Ingin mengetahui model *cooperative learning* tipe *make a match* meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Maleber 3 pada pembelajaran IPS.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS.

Secara teoritis penelitian ini akan berguna untuk menambah wawasan keilmuan pada peneliti dan secara langsung akan memberikan penguatan teori terhadap peneliti terdahulu serta memberikan masukan bagi pendidikan melalui pembelajaran IPS.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

- 1) meningkatnya keterampilan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS agar motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Maleber 3.
- 2) berkembangnya kemampuan guru dalam menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS agar motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Maleber 3 meningkat.

### **b. Bagi Siswa**

- 1) meningkatnya motivasi siswa kelas IV SDN Maleber 3 pada pembelajaran IPS.
- 2) meningkatnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Maleber 3 pada pembelajaran IPS.

## **3. Bagi Sekolah**

- 1) meningkatnya kualitas pembelajaran di sekolah sehingga mutu lulusan sekolah tersebut meningkat.

## **4. Bagi Peneliti**

- 1) Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS.

- 2) Memberikan referensi bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengembangkan model *cooperative learning tipe make a match*.

## **G. Kerangka Pemikiran, Asumsi, dan Hipotesis.**

### **a. Kerangka Pemikiran.**

Hasil belajar akan optimal apabila ada motivasi yang tepat. Maka kegagalan belajar siswa jangan begitu saja mempersalahkan pihak siswa, sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberikan motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk berbuat / belajar.

Berdasarkan kegiatan proses belajar mengajar, siswa nampak lebih aktif mencari pasangan kartu antara jawaban dan soal. Pada saat guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep. Setelah guru memerintahkan siswa untuk mengambil kartu tampak sebagian besar siswa bersemangat dan termotivasi untuk menarik satu kartu soal, masing – masing tampak memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. Kelompok dengan pasangannya ingin saling mendahului untuk mencari pasangan dan mencocokkan dengan kartu yang dimilikinya. Disinilah terjadi interaksi antara kelompok dan interaksi antar siswa didalam kelompok untuk membahas kembali soal dan jawaban. Guru membimbing siswa dalam mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh siswa.

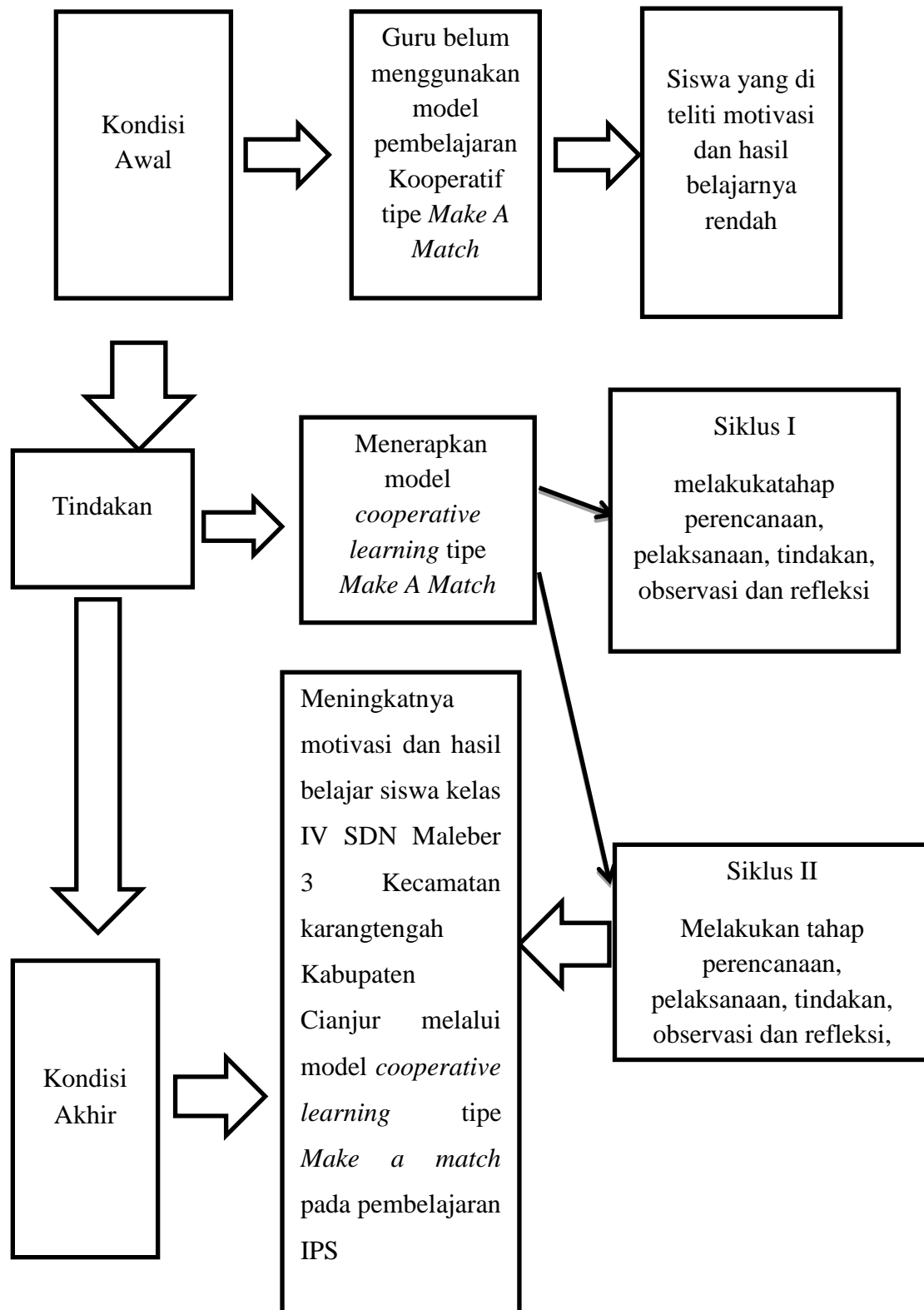
Jadi model pembelajaran *make a match* sangat cocok digunakan oleh guru untuk melakukan review terhadap konsep yang telah diajarkannya dengan

tujuan dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas. Dengan demikian siswa belajar tidak hanya mendengarkan dan guru menerangkan didepan kelas saja namun diperlukan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Model *make a match* dapat dilibatkan secara totalitas artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotor (keterampilan) dalam pembelajaran.

(Miftahul Huda, 2013:253) menjelaskan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yakni, antara lain: 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik. 2) karena ada unsur permainan, maka model pembelajaran ini menyenangkan. 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar. 4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi. 5) efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu untuk belajar.

Teknik model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) dalam Anita Lie (2008:27). Salah satu keunggulan dalam teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Peneliti akan menerapkan *make a match* dengan harapan motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Adapun kerangka berpikir untuk pemikiran ini digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 1.1

Skema kerangka penelitian Elis Siti N (2016:14)

**b. Asumsi**

Menurut Sugiyono (2006:82) dalam Muh. Tahir (2011:24) Asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Asumsi dapat diartikan sebagai tanggapan. Dalam penelitian asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni suatu yang diyakini kebenarannya tanpa harus membuktikan kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti. Dalam penelitian ilmiah peneliti harus memberikan asumsi tentang kedudukan masalahnya, karena asumsi akan menjadi landasan teori dalam laporan hasil penelitian. Asumsi adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti.

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian sebagaimana diuraikan diatas, maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian berasumsi bahwa dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan alasan, bahwa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*, diharapkan siswa : 1) dapat memotivasi mengemukakan pendapatnya; 2) menghargai pendapat teman; 3) saling memberikan pendapat; 4) menumbuhkan kemampuan berfikir kritis; 5) bekerjasama dan membantu teman.

### **c. Hipotesis**

Menurut Iskandar (2008:5) dalam Mustiqon (2012:46) hipotesis merupakan pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik. Karena hipotesis masih bersifat dugaan, belum merupakan pembenaran atas jawaban masalah penelitian. Jadi hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya dengan data yang dianalisis dalam kegiatan penelitian.

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian dan asumsi sebagaimana telah diuraikan diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Hipotesis Umum**

Jika guru menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS maka motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Maleber 3 mampu meningkat.

#### **2. Hipotesis Khusus**

- a. jika guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai permendikbud nomor 103 tahun 2014 dengan model *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS maka motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Maleber 3 mampu meningkat.
- b. jika guru menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* sesuai dengan langkah - langkahnya pada pembelajaran IPS maka motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Maleber 3 mampu meningkat.



- c. Jika guru menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* maka motivasi siswa kelas IV SDN Maleber 3 pada pembelajaran IPS mampu meningkat.
- d. jika guru menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* maka hasil belajar siswa kelas IV SDN Maleber 3 pada pembelajaran IPS mampu meningkat.

## H. Definisi Operasional

### 1. *Cooperative learning* tipe *make a match*

Tukiran Taniredja, dkk (2011:55) Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas – tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal sebagai pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok.

Model pembelajaran *make a match* adalah “sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu”(Wahab, 2009:59). Melalui model ini siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran

sehingga aktifitas belajar siswa meningkat dimana dalam pembelajaran ini dengan cara mencari pasangan dari kartu yang dipegangnya.

## 2. Motivasi belajar

Menurut Nanang Hanafiah (2009:26) motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

## 3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar. Hasil belajar juga merupakan proses untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau simbol.

## 4. Pembelajaran IPS

Menurut Somantri (2001:92) dalam Sapriya (2009:11) Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu – ilmu social dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran

integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

## **I. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi disusun dengan urutan:

### **1. Bab I Pendahuluan**

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Identifikasi Masalah
- c. Rumusan Masalah
- d. Batasan Masalah
- e. Tujuan Penelitian
- f. Manfaat Penelitian
- g. Kerangka Pemikiran atau Diagram/Skema Paradigma Penelitian, Asumsi, Hipotesis Penelitian.
- h. Defini Operasional
- i. Struktur Organisasi Skripsi.

### **2. Bab II Kajian Teoritis**

- a. Kajian Teori
- b. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang diteliti

### **3. Bab III Metode Penelitian**

#### **a. Untuk Penelitian Kuantitatif**

- (1). Metode Penelitian
- (2). Desain Penelitian

(3). Partisipan serta Populasi dan Sampel.

(4). Instrumen Penelitian

(5). Prosedur Penelitian

(6). Rancangan Analisis Data

**b. Untuk Penelitian Kualitatif.**

(1). Metode Penelitian

(2). Desain Penelitian

(3). Partisipan dan Tempat Penelitian

(4). Pengumpulan Data

(5). Analisis Data

(6). Isyu Etik

**c. Untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**

(1). Setting Penelitian

(2). Subjek Penelitian

(3). Metode Penelitian

(4) Desain Penelitian

(5). Tahapan Pelaksanaan PTK

(6). Rancangan Pengumpulan Data

(7). Pengembangan Instrumen Penelitian

(8). Rancangan Analisis Data

(9). Indikator Keberhasilan.

**4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

- a. Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian
- b. Pembahasan Penelitian

**5. Bab V Kesimpulan dan Saran**

- a. Kesimpulan
- b. Saran