

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

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

##### **1. Pembelajaran Kooperatif**

###### **a. Definisi Pembelajaran Kooperatif**

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.

Dengan demikian dalam pembelajaran kooperatif ini, siswa akan diajak bermain sambil belajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa yang masih dalam tahap yang senang dengan permainan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia siswa. Sehingga setelah pembelajaran selanjutnya pendidik kembali membahas tentang materi yang sama, mereka akan lebih mudah mengingat konsep yang telah mereka pelajari karena mereka dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Menurut Solihatin, E., dan Rahardjo (dalam Tukiran Taniredja, dkk, 2011:56) Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

#### **b. Ciri – Ciri Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Sthal (dalam Tukiran Taniredja, dkk, 2011:55) ciri – ciri model pembelajaran kooperatif adalah :

- 1.belajar bersama dengan teman
- 2.selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman
- 3.saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok
- 4.belajar dari teman sendiri dalam berkelompok
- 5.belajar dalam kelompok kecil
- 6.produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat
- 7.keputusan tergantung pada siswa sendiri
- 8.siswa aktif

#### **c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Slavina (dalam Tukiran Taniredja, dkk, 2011:55) tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari

pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.

Menurut Depdiknas (dalam Tukiran Taniredja, dkk, 2011:55) Model Pembelajaran Kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting yaitu :

1. Meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas – tugas akademiknya. Siswa yang lebih mampu akan menjadi nara sumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama.
2. Memberi peluang agar siswa dapat menerima teman – temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Perbedaan itu tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik dan tingkat sosial.
3. Mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial siswa yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya, mengemukakan pendapat dan lain sebagainya.

## **2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

### **a. Definisi *Make A Match***

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, 2009:5).

Teknik metode 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. Suyanto (2009:72),

mengungkapkan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi sosial atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.

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 sehingga siswa merasa senang dalam proses pembelajaran.

#### **b. Karakteristik Model *Make A Match***

Menurut Tika Kartika Hidayat (2015:17). Setiap model pembelajaran tentunya mempunyai karakteristik yang berbeda. Adapun ciri – ciri dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah:

- 1) Siswa terdiri dari dua kelompok besar, yakni satu kelompok pemegang kartu pertanyaan dan satu kelompok lagi memegang kartu jawaban.
- 2) Kelompok dibentuk secara acak
- 3) Setiap siswa mendapat sebuah kartu dalam setiap kelompok besarnya.
- 4) Setiap siswa dalam kelompok mencari pasangan kartunya, yang memegang kartu soal mencari kartu jawaban milik temannya yang lain, dan sebaliknya.
- 5) Penghargaan lebih menekankan pada setiap masing – masing individu bukan kelompok besar.

Dari paparan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran dengan menggunakan kartu – kartu sehingga siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya, suasana menjadi menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Dengan cara seperti ini siswa menjadi berfikir kritis dan aktif dalam belajar.

Pada penerapan model *make a match*, diperoleh beberapa temuan bahwa model *make a match* dapat menumpuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan.

### **c. Langkah – Langkah Pembelajaran *Make A Match***

Menurut Miftahul Huda (2013:250) beberapa persiapan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* antara lain:

- 1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Kemudian menuliskan dalam kartu – kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan – pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskan kedalam kartu – kartu jawaban. Akan tetapi baik jika kartu pertanyaan dengan kartu jawaban berbeda warna.
- 3) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal.
- 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan – pasangan yang berhasil sekaligus untuk perskoran presentasi
- 5) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi.

- 6) Siswa dibagi kedalam dua kelompok besar dan kedua kelompok tersebut saling berhadapan – hadapan.
- 7) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada satu kelompok dan memberikan kartu jawaban kepada satu kelompok lainnya.
- 8) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari kartu / mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 9) Guru meminta semua anggota kelompok saling mencari pasangan, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah disiapkan.
- 10) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis.
- 11) Guru memanggil satu pasangan untuk persentasi.
- 12) Terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan persentasi.
- 13) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan persentasi.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan *Make A Match***

Setiap metode pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahannya masing – masing. Demikian pula dengan model pembelajaran *make a match*.

##### **Kelebihan *Make A Match*:**

Adapun kelebihan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) (Miftahul Huda, 2013:25) adalah sebagai berikut:

- a) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b) karena ada unsur permainan, maka model pembelajaran ini menyenangkan.
- c) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar.
- d) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.

- e) efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu untuk belajar.

**Kekurangan *Make A Match*:**

Adapun kekurangan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) (Miftahul Huda, 2013:25) adalah sebagai berikut:

- a) jika model pembelajaran ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang
- b) pada awal penerapan model pembelajaran ini, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat persentasi.
- d) Guru harus berhati – hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu.
- e) Menggunakan model pembelajaran ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

**e. Upaya Guru Menerapkan *Make A Match***

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.

Sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing – masing. Kegiatan yang dilakukan guru ini merupakan upaya guru untuk menarik perhatian sehingga pada akhirnya menciptakan keaktifan dan motivasi siswa dalam diskusi. Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat membangkitkan keingintahuan serta mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan tuntutan dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) bahwa pelaksanaan proses pembelajaran mengikuti standar kompetensi yaitu : berpusat pada siswa, mengembangkan keingintahuan dan imajinasi, memiliki semangat mandiri, bekerja sama, dan komepetensi, menciptakan kondisi yang menyenangkan, mengembangkan beragam kemampuan dan pengalaman belajar, karakteristik mata pelajaran.

### **3. Motivasi Belajar**

#### **a. Definisi Motivasi Belajar**

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan.

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.

#### **b. Karakteristik**

Menurut Brown (1981) tersedia online <https://muzzam.wordpress.com/2012/05/18/motivasi-belajar-pengertian-ciri-ciri-dan-upaya/>, mengemukakan bahwa terdapat 8 karakteristik motivasi belajar yaitu:

1. Tertarik pada guru
2. Tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan
3. Mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru
4. Ingin selalu bergabung dalam kelompok kelas
5. Ingin identitasnya diakui oleh orang lain
6. Tindakan, kebiasaan dan moral nya selalu dalam control diri
7. Selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali
8. Dan selalu terkontrol oleh lingkungannya

Sudirman (1986) tersedia online <https://muzzam.wordpress.com/2012/05/18/motivasi-belajar-pengertian-ciri-ciri-dan-upaya/> mengemukakan bahwa karakteristik motivasi belajar yaitu :

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas atau dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu lama
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan dan tidak mudah putus asa, tidak cepat puas atas prestasi yang di capai.
- 3) Menunjukkan minat yang besar terhadap bermacam – macam masalah belajar

- 4) Lebih suka bekerja sendiri dan tidak bergantung pada orang lain
- 5) Tidak cepat bosan dengan tugas – tugas rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan apa yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah.

### **c. Faktor Yang Mendorong Motivasi Belajar**

Menurut Grey dkk (Abdurakhman Gintings 2008 : 88) sumber – sumber motivasi belajar siswa dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Motivasi Ektrinstik adalah motivasi untuk belajar yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri. Motivasi Ektrinstik ini diantaranya ditimbulkan oleh faktor – faktor yang muncul dari luar pribadi siswa itu sendiri termasuk dari guru. Faktor – faktor tersebut bisa positif bisa juga negatife.
2. Motivasi Intrinsik adalah motivasi untuk belajar yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Motivasi intrinsik ini diantaranya ditimbulkan oleh faktor – faktor yang muncul dari pribadi siswa itu sendiri terutama kesadaran akan manfaat materi pelajaran bagi siswa itu sendiri.

Secara umum, terdapat dua peranan penting motivasi dalam belajar, pertama, motivasi merupakan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar demi mencapai satu tujuan. Kedua, motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar, sehingga siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi tinggi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar. (Siregar dan Nara, 2010 : 51).

### **d.Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

Menurut De Decce dan Grawford (dalam Syaiful Bahri Djamarah 2006 : 168) ada empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan

dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar siswa, yaitu guru harus dapat menggairahkan siswa, memberikan harapan yang realistis, memberi intensif, dan mengarahkan perilaku siswa ke arah yang menunjang tercapainya tujuan pengajaran.

1. Menggairahkan siswa

Dalam kegiatan rutin dikelas sehari – hari guru harus berusaha menghindari hal – hal yang menonton dan membosankan. Ia harus selalu memberikan kepada siswa cukup banyak hal – hal yang perlu dipikirkan dan dilakukan. Guru harus memelihara minat siswa dalam belajar, yaitu dengan memberikan kebebasan tertentu untuk berpindah dari satu aspek ke lain aspek pelajaran dalam situasi belajar.

2. Memberikan harapan realistis

Guru harus memelihara harapan – harapan siswa yang realistis dan memodifikasi harapan – harapan yang kurang atau tidak realistis. Untuk itu guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan atau kegagalan akademis setiap siswa di masa lalu. Dengan demikian, guru dapat membedakan antara harapan – harapan yang realistis, pesimistis, atau terlalu optimis. Bila siswa telah banyak mengalami kegagalan, maka guru harus memberikan sebanyak mungkin keberhasilan siswa. Harapan yang diberikan tentu saja terjangkau dan dengan pertimbangan yang matang. Harapan yang tidak realistis adalah kebohongan dan itu yang tak

disenangi oleh siswa. Jadi jangan coba – coba menjual harapan munafik bila tidak ingin dirugikan oleh siswa.

### 3. Memberikan insentif

Bila siswa mengalami keberhasilan, guru diharapkan memberikan hadiah kepada siswa (dapat berupa pujian, angka yang baik, dan sebagainya) atas keberhasilannya, sehingga siswa terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan – tujuan pengajaran. Bentuk – bentuk motivasi belajar sebagaimana telah diuraikan didepan merupakan motivasi ekstrinsik , dimana masalah hadiah dan pujian, dan memberi angka telah dibahas lebih mendalam. Insentif yang demikian diakui keampuhannya untuk membangkitkan motivasi secara signifikan.

### 4. Mengarahkan perilaku siswa

Disini kepada guru dituntut untuk memberikan respon terhadap siswa yang tidak terlibat langsung dalam kegiatan belajar dikelas. Siswa yang diam, yang membuat keributan, yang berbicara semaunya, dan sebagainya harus diberikan teguran secara arif dan bijaksana. Usaha menghentikan perilaku siswa yang negative dengan memberi gelar yang tidak baik adalah kurang manusiawi. Jangankan siswa, guru pasti tidak senang diberi gelar yang tidak baik. Jadi, cara mengarahkan perilaku siswa adalah dengan memberikan penugasan, bergerak mendekati, memberi hukuman

yang mendidik, menegur dengan sikap lemah lembut dan dengan perkataan yang ramah dan baik.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Definisi Hasil Belajar**

Sudjana(2010) hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Djamarah dan Zain (2006) hasil belajar adalah apa yang diperoleh siswa setelah dilakukan aktifitas belajar.

Jadi 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.

##### **b. Faktor Pendorong dan Penghambat Hasil Belajar**

Betapa tingginya nilai suatu keberhasilan, sampai – sampai seorang guru berusaha sekuat tenaga dan pikiran mempersiapkan program pengajarannya dengan baik dan sistematis. Namun terkadang, keberhasilan yang di cita – citakan, tetapi kegagalan yang ditemui disebabkan oleh berbagai faktor sebagai penghambatnya. Sebaliknya, jika keberhasilan itu menjadi kenyataan, maka berbagai

faktor itu juga sebagai pendorongnya. Berbagai faktor yang dimaksud adalah sebagai berikut :

a. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar berpangkal tolak dari jelas tidaknya perumusan tujuan pembelajaran.

b. Guru

Pandangan guru terhadap siswa akan mempengaruhi kegiatan mengajar di kelas. Guru yang memandang siswa sebagai makhluk individual dengan segala perbedaan dan persamaannya, akan berbeda dengan guru yang memandang siswa sebagai makhluk sosial. Perbedaan pandangan dalam memandang siswa akan melahirkan pendekatan yang berbeda pula. Tentu saja, hasil proses belajarnya pun berlainan.

Latar belakang pendidikan dan pengalaman guru dalam mengajarpun akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Siswa

Siswa mempunyai karakteristik yang bermacam – macam, daya serap yang berbeda – beda. Perbedaan anak pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis akan mempengaruhi kegiatan belajar pembelajaran berikut hasil belajar siswa.

d. Kegiatan pengajaran

Strategi penggunaan metode mengajar amat menentukan kualitas hasil belajar mengajar.

e. Bahan dan alat evaluasi

Maraknya tindakan spekulatif pada siswa barangkali salah satu faktor penyebabnya adalah teknik penilaian yang berlainan dengan rumus penilaian menurut kesepakatan para ahli.

Validitas dan reliabilitas data dari hasil evaluasi mempengaruhi hasil belajar siswa. Bila alat tes tu tidak valid dan tidak reliable, maka tidak dapat dipercaya untuk mengetahui hasil belajar siswa.

f. Suasana evaluasi

Misalnya saat ulangan berlangsung dihadirkanlah 2 orang pengawas, namun tidak semua siswa jujur dalam mengerjakan soal, pengawas tidak peduli ketika ada yang mencontek, bekerjasama.

Suasana evaluasi yang demikian disadari atau tidak, merugikan siswa untuk bersikap jujur dengan sungguh – sungguh belajar di rumah, siswa merasa diperlakukan secara tidak adil, mereka tentu kecewa, sedih, berontak dalam hati, mengapa harus terjadi suasana evaluasi yang kurang sedap dipandang mata itu. Dimanakah penghargaan pengawas atas jerih payahnya belajar selama ini.

Dampak di kemudian hari dari sikap pengawas yang demikian itu, adalah mengakibatkan siswa malas belajar, kurang memperhatikan penjelasan guru. Inilah dampak yang merugikan terhadap hasil belajar siswa.

### **c. Langkah - Langkah Guru Meningkatkan Hasil Belajar**

- 1) Guru menciptakan kondisi belajar pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa kepada tujuan dan keberhasilan dalam proses maupun hasil pembelajaran.
- 2) Guru berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan bagi semua siswa.
- 3) Kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa.
- 4) Guru memperhatikan perbedaan individual siswa dimaksudkan agar guru mudah dalam melakukan pendekatan terhadap setiap siswa.

## **5. 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.

Di masa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk

mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Menurut Hasan (1996:107) dalam Nana Supriatna dkk (2009:5), tujuan Pendidikan IPS dapat dikelompokkan kedalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Tujuan utama berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu pengetahuan khususnya ilmu – ilmu sosial. Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat. Sedangkan tujuan ketiga lebih berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu.

Karakteristik dari Pendidikan IPS adalah pada upayanya untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga negara yang baik. Warga Negara yang baik berarti yang dapat menjaga keharmonisan hubungan di antara masyarakat sehingga terjalin persatuan dan kesatuan bangsa. Hal

ini dapat dibangun apabila dalam diri setiap orang terbentuk perasaan yang menghargai terhadap segala perbedaan, baik itu perbedaan pendapatan, etnik, agama, kelompok, budaya dan sebagainya. Bersikap terbuka dan senantiasa memberikan kesempatan yang sama bagi setiap orang atau kelompok untuk dapat mengembangkan dirinya. Oleh karena itu Pendidikan IPS memiliki tanggung jawab untuk dapat melatih siswa dalam membangun sikap yang demikian.

## **B. Analisis dan Pengembangan Materi**

### **1. Keluasan dan Kedalaman Materi**

Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai siswa dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus disiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Artinya, materi yang ditentukan dalam pembelajaran hendaknya materi yang benar – benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar secara tercapainya indikator.

### **2. Karakteristik Materi**

Karakteristik materi yang akan diajarkan memiliki karakteristik atau ciri – cirri tersendiri, karakteristik atau ciri – cirri materi yang akan

diajarkan sesuai dengan keluasaan dan kedalaman materi pada materi Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Transportasi adalah :

#### 1) Perkembangan Teknologi Produksi

Sebelum ditemukannya ditemukan teknologi modern, proses produksi dilakukan dengan cara tradisional. Kegiatan produksi hanya ditunjang oleh peralatan sederhana dengan teknologi tradisional. Namun, saat ini proses produksi dilakukan dengan peralatan canggih yang berteknologi modern. Perkembangan teknologi alat produksi menyentuh semua bidang, termasuk bidang sandang, pangan, dan papan.

#### 2) Perkembangan Teknologi Komunikasi

Komunikasi adalah hubungan yang dilakukan oleh seseorang dengan orang lain. Berdasarkan alat yang dipakai, komunikasi dapat dibedakan menjadi 2 (dua) macam, diantaranya komunikasi langsung yaitu hubungan yang dilakukan seseorang dengan orang lain tanpa melalui alat komunikasi. Komunikasi tidak langsung yaitu hubungan yang dilakukan seseorang dengan orang lain dengan menggunakan alat komunikasi.

#### 3) Perkembangan Teknologi Transportasi

Bagi Negara kepulauan seperti Indonesia, sarana transportasi menjadi hal yang sangat dibutuhkan. Negara Indonesia yang terdiri atas belasan ribu pulau yang membentang dari Sabang sampai Merauke

mengharuskan Negara untuk menyediakan sarana transportasi yang memadai dalam rangka menjalin hubungan kedaerah lain.

Kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi dari waktu ke waktu telah merambah kebidang industri alat transportasi. Di masa kini, alat transportasi dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu alat transportasi darat, air, dan udara.

Bidang studi yang akan diajarkan adalah bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berikut Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pelajaran yang akan diajarkan :

**Standar Kompetensi (SK):**

- 1) Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

**Kompetensi Dasar (KD):**

- 2.3 Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

**3. Bahan dan Media yang dapat Diterapkan**

Bahan ajar dan materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Azhar Arsyad (2009:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari

antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, foto, gambar, grafik, televisi, computer dll. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar.

#### **4. Strategi Pembelajaran**

Pada penelitian ini strategi pembelajaran yang digunakan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe make a match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan media sebagai media pembelajaran.

#### **5. Sistem Evaluasi**

Penilaian pembelajaran yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu :

- ***Pre test (Test awal)***

Pre test yaitu suatu bentuk pertanyaan maupun test tertulis yang diajukan guru kepada muridnya sebelum memulai pelajaran mengenai materi yang akan diajarkan. Bertujuan untuk mengetahui tingkatan pengetahuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan, kegiatan pre test dilakukan sebelum kegiatan pengajaran dimulai. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa ini, guru akan dapat menentukan cara penyampaian pelajaran yang akan ditempuhnya nanti.

- ***Post test (Terakhir)***

Post Test merupakan bentuk pertanyaan maupun test tertulis yang diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Yang mana seorang

guru memberikan post test dengan maksud apakah siswa telah mengerti dan memahami mengenai materi yang baru diberikan. Manfaat dari post test ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya menyampaikan pelajaran.