**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Hakikat Belajar**

Belajar merupakan sebuah proses yang komplek yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Siswa sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang telah dipelajarinya, sudah barang tentu pengertian belajar seperti ini belum memadai makna belajar.

Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2011: 2) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan diposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Perubahan itu mungkin berupa suatu penemuan informasi atau penguasaan suatu keterampilan yang telah ada. Demi pelaksanaan dan peranannya itu, pendidik (guru) perlu memahami bagaimana anak belajar, adapun hal ini berkenaan dengan tiga aliran utama, yang dikemukakan oleh Syaripudin (2007: 77-79) mencakup *behaviorisme, kognitif, humanisme*, yaitu:

1) *Behaviorisme*

Tokoh teori belajar behaviorisme antara lain B.F. Skinner. Teori belajar behaviorisme didasarkan pada asumsi: (1) hasil belajar adalah berupa perubahan tingkah laku yang dapat diobservasi; (2) tingkah laku dan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dimodivikasi oleh kondisi-kondisi lingkungan; (3) komponen teori behavioral ini adalah *stimulus, respond dan konsekuensi*; (4) faktor penentu yang penting sebagai kondisi lingkungan dalam belajar adalah *reinforcement*.

2) *Kognitif*

Tokoh teori belajar *kognitif* adalah Jerome Bruner. Teorinya didasarkan pada asumsi bahwa: (1) individu mempunyai kemampuan informasi. (2) kemampuan memproses informasi tergantung kepada faktor *kognitif* yang perkembangannya berlangsung secara bertahap sejalan dengan tahapan usianya. (3) belajar adalah proses internal yang kompleks berupa pemprosesan informasi. (4) hasil belajar adalah berupa perubahan struktur kognitif. (5) cara belajar pada anak-anak dan orang dewasa berbeda sesuai tahap perkembangaannya.

3) *Humanisme*

Tokoh teori belajar *humanisme* antara lain Carl Rogers. Teorinya didasarkan pada asumsi bahwa: (1) individu adalah pribadi utuh, ia mempunyai kebebasan memilih untuk menentukan kehidupannya; (2) individu mempunyai hasrat untuk mengetahui (*curiosity*), hasrat untuk bereksplorasi, dan mengasimilasi pengalaman-pengalamannya; (3) belajar adalah fungsi seluruh kepribadian individu (jika relevan dengan kebutuhan individu, dan melibatkan aspek intelektual dan emosional individu).

Berdasarkan pendapat diatas bahwa seseorang dikatakan telah belajar kalau sudah terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya, bukan karena pertumbuhan fisik dan kedewasaannya.

Guru sebagai fasilitator dan motivator peserta didik yang memiliki beragam potensi, karakter dan kebutuhan dalam belajar perlu memahami karakteristik perilaku belajar siswa.

Belajar terjadi karena adanya dorongan dan tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar. Tujuan belajar sangat banyak dan bervariasi seperti yang dikemukakan oleh Suprijono, (2011: 5) sebagai berikut.

Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan intruksional, lazim dinamakan *instructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan instruksional lazim disebut *murturant effects*. Bentuknya berupa, kemampuan berfikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (*live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

Dari uraian diatas nampak bahwa belajar merupakan rangkaian aktifitas yang komplek, tetapi dilakukan dengan sadar oleh seseorang yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku.

**B. Definisi Pemahaman Konsep**

**1.Pemahaman**

Winkel dan Mukhtar (Sudaryono, 2012: 44), mengatakan pengertian pemahaman sebagai berikut.

“Pemahaman yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat, mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu kebentuk yang lain”.

Dalam hal ini, siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan untuk menghubungkan dengan hal-hal yang lain. Kemampuan ini dapat dijabarkan kedalam tiga bentuk, yaitu: menerjemahkan (*translation*), menginterprestasi (*interpretation*), dan mengekstrapolasi (*extrapolation*).

Menurut Daryanto (2008: 106) kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

1. Menerjemahkan (*translation*)

Pengertian menerjemahkan disini bukan saja pengalihan (*translation*) arti dari bahasa yang satu dengan bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model, yaitu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.

1. Menginterprestasikan (*interpretation*)

Kemampuan ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Ini adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami. Ide utama suatu komunikasi.

1. Mengekstrapolasi (*extrapolation*)

Agak lain dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya. Ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu: menerjemahkan (*translation*), menginterprestasikan (*interprestation*), mengekstrapolasi (*extrapolation*).

**2.Konsep**

More dalam Sapriya (2009: 43) mengatakan bahwa “Konsep itu adalah sesuatu yang tersimpan dalam benak atau pikiran manusia berupa sebuah ide atau sebuah gagasan”. Sedangkan menurut S. Hamid Husen dalam Sapriya (2009: 43), pengertian konsep adalah pengabstraksian dari sejumlah benda yang memiliki karakteristik yang sama”. Selanjutnya konsep dapat dinyatakan dalam sejumlah bentuk konkrit atau abstrak, luas atau sempit, satu kata frase. Beberapa konsep yang bersifat konkrit misalnya: manusia, gunung, lautan, daratan, rumah, negara dan sebagainya.

**3.Pemahaman Konsep**

Menurut Mastil dan Jonhson (Dinar Sri Nurzaqilah, 2011: 22) mengemukakan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan menerangkan sesuatu dengan kata-kata sendiri, mengenali sesuatu yang dinyatakan dengan kata-kata yang berbeda dengan yang terdapat dalam buku teks, mengimprestasikan atau menarik kesimpulan misalnya table atau grafik dan sebagainya.

Sedangkan menurut Bloom, (1979:16), pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkap suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interprestasi dan mampu mengaplikasikannya.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang dalam menerangkan atau mengungkapkan sesuatu dengan kata-kata sendiri dan mampu untuk mengimprestasikan atau menarik kesimpulan dalam bentuk yang berbeda misalnya menggunakan table atau grafik dan lain sebagainya. Pemahaman konsep ini melatih kemampuan anak untuk lebih berfikir kritis dan cermat dalam memahami yang ia pelajari.

**4. Cara Mengukur Pemahaman Konsep**

Menurut Bloom (Mardiah, 2011: 30) untuk mengukur pemahaman konsep maka dilakukan tes pemahaman konsep sebagai berikut 1) Tes kemampuan menerjemahkan (*Translation*), 2) Tes kemampuan menafsirkan, 3) Tes kemampuan Mengekstrapolasi.

Tes kemampuan menterjemahkan yaitu mengemukakan bahwa jenjang pertanyaan dalam kemampuan menerjemahkan ini menghendaki jawaban berupa pertanyaan dalam bentuk komunikasi yang berbeda. Misalnya, dalam bentuk verbal ke symbol, dan dari symbol ke verbal atau dari verbal ke verbal lain. Pada jenjang ini jawaban yang dituntut dari pertanyaan itu sudah eksplisit dalam teks, namun siswa diminta untuk mengkomunikasikannya dalam bentuk komunikasi yang berbeda.

Pada jenjang pertanyaan dalam menterjemahkan ini bukan hal yang sulit untuk dipahami karena hanya memberikan jawaban dari apa yang sudah ada hanya membentuk komunikasi dalam bentuk yang berbeda. Misalnya dari siswa diberi sebuah data dalam table lalu dikomunikaasikan dalam grafik.

Tes kemampuan menafsirkan yaitu mengemukakan bahwa untuk menjawab pertanyaan ini, dituntun aktifitas kognitif siswa pada tingkat yang tidak bisa dikatakan sederhana. Kegiatan mencari hubungan antar fakta atau antar hal melibatkan seluruh pengetahuan yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

Pada saat memberikan jawaban pada jenjang ini tidak hanya pengetahuan yang sudah diberikan, tetapi harus mencari hubungan antar fakta dari hal yang sudah diberikan. Misalnya siswa disuruh untuk membedakan sesuatu berdasarkan faktor tertentu.

Tes kemampuan mengekstrapolasi yaitu tes yang paling efektif untuk mengetahui kemampuan pemahaman ekstrapolasi adalah melalui tes uraian atau tes pilihan ganda. Jenjang pertanyaan ekstrapolasi pada umumnya menguji kemampuan siswa untuk menentukan batas dari suatu data atau informasi dan membuat aflikasi dari data atau informasi tersebut.

Misalnya siswa diberikan data dalam batas waktu yang telah ditentukan, maka siswa harus dapat menampilkannya atau mengaplikasikannya dalam batas waktu yang telah ditentukan pula.

**C.Prestasi Belajar**

**1.Definisi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar berasal dari kata “ prestasi “ dan “belajar’ prestasi berarti hasil yang telah dicapai (Depdikbud, 1995 : 787 ). Sedangkan pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau lmu (Depdikbud, 1995 : 14 ). Jadi prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukan dengan nilai atau angka yang diberikan oleh guru.

Prestasi dalam penilitian yang dimaksudkan adalah nilai yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran matematika dalam bentuk nilai berupa angka yang diberikan oleh guru kelasnya setelah melaksanakan tugas yang diberikan padanya

Menurut Sumartono (1992 : 18), prestasi belajar adalah suatu nilai yang menunjukkan hasil belajar yang tinggi yang dicapai menurut anak dalam mengejar sesuatu pada waktu tertentu.

**2.Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Menurut Wasty Sumanto (2002:90), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi tiga kelompok yaitu  :

1. Faktor Stimulus

Yang dimaksud dengan faktor stimulus adalah segala hal di luar individu yang merangsang untuk mengadakan reaksi atau perubahan, penegasan serta suasana lingkungan eksternal yang diterima

1. Faktor Metode Mengajar

Metode mengajar guru sangat mempengaruhi terhadap belajar siswa, dengan kata lain metode yang dipakai guru sangat menentukan dalam mencapai prestasi belajar siswa. “Metode adalah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan”. (Winarno Surachmand, 1980 : 80) Jadi jelaslah bahwa metode menentukan pencapaian tujuan pengajaran.

1. Faktor Individual

Selain kedua faktor di atas, faktor individual sangat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan belajar siswa, bahwa pertumbuhan dan usia seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Semakin dewasa individu semakin meningkat pula kematangan berbagai fungsi fisiologisnya.

**D.Hakikat Pembelajaran IPS**

**1.Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan sebuah program pendidikan yang mengintregasikan secara interdisipliner konsep-konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan. IPS mempelajari aspek-aspek politik, ekonomi, budaya dan lingkungan dari masyarakat di masa lampau, sekarang, dan masa yang akan datang untuk membantu pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan warga Negara di masyarakat yang demokratis.

IPS salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi waga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai, dimana IPS memegang peranan penting dalam upaya mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional.

Menurut Sapriya, (2007: 5) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu.

Sedangkan Djahiri dan Ma’mum, (dalam Gunawan, 2011: 17) mengatakan bahwa IPS atau studi social konsep-konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa.

Secara mendasar pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tingkat tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa dan siswi atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada dimasa sekarang maupun dimasa lampau.

Dalam Standar Kompetensi mata pelajaran Pengetahuan Sosial Depdiknas (dalam Gunawan, 2011: 63) menyatakan melalui mata pelajaran pengetahuan sosial, peserta didik diarahkan, bimbingan dan dibantu untuk menjadi Warga Negara Indonesia dan warga dunia yang baik.

Melalui pendidikan IPS peserta didik dibina dan dikembangkan kemampuan mental dan intelektualnya menjadi warga negara yang berketerampilan sosial serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila.

**2.Tujuan Pembelajaran IPS**

Pembelajaran IPS bertujuan membentuk Warga Negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi Warga Negara yang baik dan bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan di SD secara keseluruhan menurut Gunawan, (2011: 40-41) adalah sebagai berikut:

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

Dengan kata lain manfaat diperoleh setelah mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial disamping mempersiapkan diri untuk tujuan kemasyarakatan, juga membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat yang baik dan mentaati aturan yang berlaku dan turut pula mengembangkan serta bermanfaat pula dalam mengembangkan pendidikannya kejenjang yang lebih tinggi.

**3.Strategi Pembelajaran IPS**

Dalam dunia pendidikan, istilah strategi sangat umum digunakan biasanya istilah strategi akan berkaitan erat dengan kegiatan proses pembelajaran. Menurut Nara (2010: 77), strategi pembelajaran adalah cara sistematis yang dipilih dan digunakan seorang pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga memudahkan pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat diambil dua komponen penting yang terdapat dalam pengertian strategi. Komponen pertama adalah rencana tindakan yang meliputi penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber dalam proses pembelajaran. Komponen kedua adalah bahwa strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu.

Rowntree (dalam Sapriya,2007:135), mengemukakan stategi pembelajaran IPS dapat dilihat dari kemasan materi dan cara siswa mempelajari materi sebagai berikut.

1. Strategi *Exposition,* berdasarkan strategi ini maka bahan pembelajaran sudah dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik tinggal menguasai saja.
2. Strategi *Discovery Learning*, berdasarkan strategi ini bahan ajar tidak dikemas dalam bentuk yang sudah jadi melainkan peserta didik diarahkan untuk beraktivitas secara penuh, mencari dan mengumpulkan informasi, membandingkan dan menganalisis.
3. Strategi pembeajaran kelompok (*Group Learning Strategy*) atau yang lebih dikenal sebagai pembelajaran klasikal.
4. Strategi pembelajaran individu (*Individual Learning Strategy*). Berdasarkan strategi ini maka pembelajaran didesain dengan pola pembelajaran yang memperhatikan kemampuan dasar siswa, kecepatan belajar bahkan memperhatikan minat dan bakat siswa secara penuh.

Sebagai seorang guru yang kreatif dan inofatif pemilihan strategi pembelajaran sangatlah penting, karena dalam pemilihan strategi pembelajaran dibutukkan kreatifitas dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang disusun berdasarkan karakteristik peserta didik dan situasi kondisi yang dihadapinya. Dimana strategi pembelajaran merupakan perpaduan urutan kegiatan belajar mengajar, pengorganisasian materi pelajaran dan siswa, peralatan dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan berlangsung efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran.

**4.Pembelajaran IPS dalam Pembelajaraan Keragaman Suku Bangsa di Indonesia**

Setiap suku bangsa di Indonesia mempunyai kebiasaan hidup yang berbeda-beda. Kebiasaan hidup itu menjadi budaya ciri khas suku bangsa tertentu. Demi persatuan dan kesatuan, seharusnya kita menyadari dan menghargai keanekaragaman tersebut sehingga dapat menjadi satu bangsa yang tangguh.

a.Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa memiliki kebiasaan hidup yang menjadi ciri khas masing-masing. Di antaranya adalah bahasa mereka yang berasal dari satu suku, biasa menggunakan bahasa daerah dalam bergaul.

b. Rumah Adat

Pernahkah kamu berkunjung ke Tamab Mini Indonesia Indah ( TMII ) di Jakarta ? TMII merupakan bagian kecil Indonesia secara keseluruhan. Apa yang dapat kamu lihat disana ? Di TMII kamu dapat melihat anjungan (bangunan) rumah adat dari berbagi pelosok tanah air, semua anjungan yang terdapat di TMII merupakan bangunan rumah adat dari masing-masing provinsi di Indonesia.

c. Pakaian adat

Tiap-tiap daerah memilikin pakaian daerah atau pakain adat yang khas dengan nama tertentu. Jas tutup dan destar dari D.K.I Jakarta (Betawi) dan Jawa Barat, baju beskap dan blangkon dari Jawa Tengah, baju surjan dan blangkon dari D.I Yogyakarta, jas tutup dan blangkon dari jawa timur, baju teluk belangan dan destar dari Riau, ulos dan sabe-sabe (tutup kepala) dari Sumatera Utara, baju Rompi dan destar dari Kalimantan Selatan, dan sebagainya.

d. Senjata Tradisional

Pada umumnya, setiap pakaian daerah dilengkapi dengan senjata tradisional. Misalnya, golok (parang) dari D.K.I. Jakarta, kujang (Jawa Barat), keris (Jawa Tengah dan D.I Yogyakarta), crulit (Jawa Timur), piso surit (Sumatera Utara), rencong (Nanggroe Aceh Darussalam), mandau (Kalimantan Barat), badik (Sulawesi Selatan), jenawi (Riau), tisula (Sumatera Selatan), karih (Sumatera Barat), dan lain sebagainya. Di beberapa daerah, ada kalanya senjata tradisional di kenakan sebagai pelengkap pakaian adat.

e.Kesenian Daerah

Salah satu ciri dari keanekaragaman budaya adalah kesenian daerah yang berbeda, misalnya wayang kulit dan gamelan dari suku jawa. Wayang gole dari suku sunda. Kesenian daerah yaitu segala jenis karya seni yang khas dari daerah. Kesenian dapat berupa seni tari, lagu daerah, alat musik, seni suara dan berbagai bentuk kesenian lainnya.

Kita telah membahas tentang kesenian daerah, meliputi tarian dan lagu daerah. Hal yang tidak terpisahkan dari keduanya adalah alat musik. Alat musik tradisional di Indonesia terbuat dan beberapa bahan, seperti kulit binatang, bambu, kayu, logam dan lain-lain. Cara memainkannya juga beragam, ada yang ditiup, digesek, di tabuh dan di goyang.

f.Makanan Daerah

Pada umumnya orang yang berwisata ke daerah lain, selain menyempatkan untuk mencicipi juga membawa oleh-oleh makanan khas daerah itu. Misalnya, peuyeum atau tapai (Bandung), Gado-gado (Jakarta), gudeg dan bakpia (D.I. Yogyakarta), empek-empek (Palembang), Rendang (Padang), Rujak cingur (Surabaya), Wingko (Semarang), dan sebagainya.

**E.Model Pembelajaran**

**1.Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikolog pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional dikelas.

Mills (dalam Suprijono, 2011: 45) mengatakan bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model merupakan interprestasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem.

Menurut Dahlan (dalam Isjoni, 2007: 49) model mengajar dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberikan petunjuk kepada pengajar dikelas.

Dalam penerapan model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda. Menurut Joice dan Weil (dalam Isjoni, 2007: 50) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar dikelasnya.

Model pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam prakteknya semua model pembelajaran bisa dikatakan baik jika memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran. Hasan, (dalam Isjoni, 2011: 50) mengatakan ada lima prinsip model pembelajaran, sebagai berikut.

*“Pertama*, semakin kecil upaya yang dilakukan guru dan semakin besar aktifitas belajar siswa, makan hal itu semakin baik. *Kedua,* semakin sedikit waktu yang diperlukan guru untuk mengaktifkan siswa belajar juga semakin baik. *Ketiga*, sesuai dengan cara belajar siswa yang dilakukan. *Keempat*, dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. *Kelima*, tidak ada satupun metode yang paling sesuai untuk segala tujuan, jenis materi, dan proses belajar yang ada”.

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar dan hasil belajar siswa.

**2.Model *Cooperative Learning***

Pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan bantuan untuk melakukan aktivitas untuk mencapai tujuan. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menghendaki siswa untuk bekerja sama dalam suatu kelompok.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dalam pembelajaran guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Ada beberapa istilah untuk menyebutkan pembelajaran berbasis sosial yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dan pembelajaran kolaboratif. *Cooperative learning* adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang telah dipimpin oleh guru.

Seiring dengan pendapat tersebut, Slavin (dalam Isjoni, 2007:15) mengemukakan “ *in cooperative methods, students work together in four member teams to master material initially presented by teacher*”.

Dari pernyataan tersebut dapat dikemukakan bahwa *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang di dalamnya kegiatan belajar dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara bersama, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Adapun pengertian *cooperative learning* menurut Lie (2002:28), menyatakan bahwa.

“Pembelajaran *cooperative leraning* adalah salah satu model pembelajaran yang menitikberatkan pada kerjasama antar siswa dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar ( KBM), model pembelajaran kooperatif ini berfalsafah bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama tidak akan ada individu, keluarga, organisasi atau sekolah dan tanpa kerjasama kehidupan ini akan punah”.

Berdasarkan pendapat tersebut, model pembelajaan *cooperative learning* adalah suatu metode yang mengajak siswa untuk bekerjasama dan berinteraksi satu sama lain dalam mempelajari suatu pembelajaran tertentu dengan sesama teman sekelas atau teman sekelompok. Pembelajaran *cooperativ*e tidak sama dengan sekedar belajar kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang asal-asalan saja. Pelaksanaan prosedur pembelajaran *cooperative* dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan pengelompokan siswa untuk bekerja sama selama proses pembelajaran, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Karena dengan pengelompokan ini, diharapkan siswa dapat saling membantu dalam menyelesaikan tugas akademiknya.

**3. Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match***

**a. Devinisi Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match***

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajran kelas atau dalam pembelajaran kelas atau dalam pembelajaran tutorial dan untuk menetukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain. Kemudian Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran untuk membantu pserta didik sedemikian rupa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, model pembelajaran.

*Make a match* adalah teknik mengajar dengan mencari pasangan. Salah satu keunggulannya adalah siswa belajar sambil menguasai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Pembelajaran model pembelajaran *Make A Match* yaitu pembelajaran yang teknik mengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus ditemukan dan diskusikan oleh pasangan siswa tersebut.

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *make a match* adalah pembelajaran menggunakan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi soal dan kartu yang berisi jawaban dari soal-soal tersebut.

**b. Karateristik model *cooperative learning tipe a match***

Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match* merupakan bagian dari model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam belajar. Kegiatan peserta didik lebih terfokus kepada kemampuan berfikir untuk mencari jawaban dari kartu yang dipegang kemudian mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok.

Model pembelajaran *cooperative learning tipe make a match* ini banyak dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah karena memiliki keunggulan yang dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar dengan baik. Teknik belajar mengajar *make a match* (mencari pasangan) 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.

Menurut Hidayati (dalam Riswati, 2011: 9) model *cooperative learning tipe make a match* adalah model pembelajaran yang dikembangkan untuk memahami suatu konsep atau informasi tertentu yang harus ditemukan siswa dengan cara mencari pasangan dalam suasana belajar yang menyenangkan.

**c. Kelebihan dan Kelemahan model *cooperative learning tipe a match***

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dibandingkan dengan model pembelajaran Make a match, adapun kelebihan dan kelemahannya adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan
2. Siswa dapat belajar dengan aktif karena guru hanya berperan sebagai pembimbing, sehingga siswa yang mendominasikan dalam aktifitas pembelajaran.
3. Siswa dapat mengidentifikasikan permasalahan yang terdapat dalam kartu yang ditemukannya.
4. Dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Dengan penyelesaian soal (masalah), maka otak siswa akan bekerja lebih baik, sehingga proses belajarpun akan menajdi lebuh baik.
6. Siswa dapat mengenal siswa lainnya, karena dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antar kelompok antar siswa untuk membalas soal dan jawaban yang dihadapi.
7. Kelemahan
8. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
9. Guru memerlukan waktu untuk mempersiapkan alat dan bahan pelajaran yang memadahi. Memerlukan waktu yang tersedia harus dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.

**d. Langkah – langkah pelaksanaan model *cooperative learning tipe a match***

Penerapan teknik ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/pertanyaan sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Adapun langkah-langkah pelaksanaan model *cooperative learning tipe make a match*. Suprijono (2011: 94) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban;
2. Guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama membawa kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban, dan kelompok ketiga sebagai kelompok menilai;
3. Aturlah posisi kelompok-kelompok tersebet berbentuk huruf U;
4. Jika masing-masing kelompok sudah berada diposisi yang sudah ditentukan, maka guru memberikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak dan bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok;
5. Berikan kepada mereka kesempataan untuk mendiskusikan, hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban;
6. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Kemudian kelompok penilai membaca apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok;
7. Setelah penilaian dilakukan, aturlah sedemikian rupa kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu memposisikan dirinya menjadi kelompok penilai. Sementara, kelompok penilai pada sesi pertama tersebut diatas dipecah menjadi dua, sebagai anggota memegang kartu pertanyaan sebagian lainnya memegang kartu jawaban. Kemudian posisikan mereka dalam bentuk huruf U;
8. Guru kembali memberikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan bergerak untuk mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban;
9. Masing-masing pasangan pertanyaan jawaban menunjukkan hasil kerjanya kepada penilai;
10. Kesimpulan/penutup.

**F.Kerangka Berfikir**

Agar perubahan pembelajaran dapat berubah, maka perlu memegang tiga teori utama yang dikemukakan oleh 3 teori menurut B.F. Skiner mengenai *behaviorisme*, Jerome Bruner mengenai *kognitif*, dan Carl Rogers mengenai *humanisme* dalam buku Syaripudin (2007: 77-79)*.* Dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Make A Match* dalam pembelajaran IPS*.*

Guru memegang peran yang amat sentral dalam keseluruhan proses belajar mengajar. Menurut Makmum (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.

Salah satu prinsip yang berlaku umum untuk semua guru yang baik adalah guru yang baik menyesuaikan metode mengajar dengan bahan pelajaran. Nasution (dalam Mahen 2010: 6).

Melalui model pembelajaran, pendidik dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir 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 memberi petunjuk kepada pengajar dikelas.

Salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar IPS adalah model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match* yang dikembangkan oleh Lorna Curran (dalam Lie, 2008:55) salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Roger dan David Johnson (dalam Suprijono, 2011: 58) mengatakan untuk mencapai hasil maksimal, ada lima unsur model *Cooperative Learning* yang harus diterapkan yaitu: 1) saling ketergantungan positif, 2) Tanggung jawab perseorangan, 3) interaksi promotif, 4) komunitas antar anggota, 5) pemprosesan kelompok.

Menurut Setiawati (2010: 10) pemahaman adalah mengkonstruk makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki atau mengintegrasi pengetahuan baru dengan skema yang sudah ada dalam pemikiran siswa.

Menurut Soedjadi (2000: 14) yang menyatakan bahwa “konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifiksi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata”

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa pemahaman konsep adalah suatu proses cara memahami konsep berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki atau mengintegrasi pengetahuan baru dengan skema yang sudah ada dalam pemikiran siswa dan hasilnya dapat menjelaskan atau mendefinisikan dan menginterperensikan suatu informasi dengan kemungkinan yang terkait menggunakan kata-kata sendiri dari ide abstrak untuk mengklasifikasi objek-objek yang biasanya dinyatakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan dalam contoh bukan contoh, sehingga seseorang dapat mengerti suatu konsep dengan jelas.

Alur kerangka berpikir pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *make a match* pada siswa kelas V SDN Bojongloa I tahun pelajaran 2013/2014 dapat digambarkan di bawah ini.

Pembelajaran IPS yang kurang menarik dan membosankan; kurangnya pemahaman konsep tentang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

Siswa kurang termotivasi memahami konsep tentang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

Prestasi belajar IPS rendah

Penggunaan metode *make a match* dalam memahami konsep tentang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

Aktifitas pembelajaran IPS meningkat

Siswa dapat lebih memahami konsep tentang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

Prestasi belajar IPS siswa meningkat

Gambar 2.1 Alur kerangka berpikir

Pembelajaran IPS di SDN Bojongloa I cenderung membosankan, hal ini disebabkan daya kreativitas guru masih kurang. Guru masih menggunakan teknik dan pendekatan yang cenderung monoton menyebabkan siswa tidak termotivasi dan tidak bergairah ketika dihadapkan dengan pembelajaran IPS. Kecendrungan guru yang hanya menggunakan teknik ceramah membuat siswa tidak terlihat antusias dalam pembelajaran IPS. Hal ini menyebabkan prestasi IPS sangat rendah, sehingga guru mencari alternatif pemecahan masalah dengan metode *make a match*.

Penerapan metode *make a match* berhasil terbukti dengan aktifitas pembelajarn IPS meningkat, siswa antusias mengikuti proses pembelajaran, dapat lebih memahami konsep tentang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan sehingga prestasi belajar IPS siswa meningkat.

**G. Hipotesis Tindakan**

Menurut Sumadi, (2009: 127) hipotesis dapat diartikan sebagai rumusan jawaban sementara atau dugaan sehingga untuk membuktikan benar tidaknya dengan tersebut perlu diuji terlebih dahulu. Hipotesis merupakan suatu dugaan sementara yang masih memerlukan pembuktian secara empris yang belum tentu kebenarannya.

Berdasarkan kerangka berfikir diatas maka dapat ditarik hipotesis tindakan sebagai berikut: “Jika model pembelajaran *Cooperative Learning Type Make A Match* digunakanpada pembelajaran IPS mengenai konsep Keragaman Suku Bangsa di Indonesia kelas V SDN Bojongloa 1 maka pemahaman konsep dan prestasi siswa akan meningkat”.

Secara khusus hipotesis dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning type make a match* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi siswa tentang Keragaman Suku Bangsa di Indonesia pada kelas V SDN Bojongloa 1 Kabupaten Bandung Tahun Pelajaran 2013/2014.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Make A Match* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi siswa tentang Keragaman Suku Bangsa di Indonesia pada kelas V SDN Bojongloa 1 Kabupaten Bandung Tahun Pelajaran 2013/2014.
3. Pemahaman konsep pada pelajaran IPS meningkat, tentang Keragaman Suku Bangsa di Indonesia setelah penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Make A Match* pada kelas V SDN Bojongloa 1 Kabupaten Bandung Tahun Pelajaran 2013/2014.
4. Prestasi siswa pada pelajaran IPS meningkat, tentang Keragaman Suku Bangsa di Indonesia setelah penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Make A Match* pada kelas V SDN Bojongloa 1 Kabupaten Bandung Tahun Pelajaran 2013/2014.