

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan hal yang dapat dilakukan dimana saja, tidak hanya di sekolah. Setiap hal dalam kehidupan tidak terlepas dari proses belajar, artinya proses melihat, mendengar, membuat mengamati, menyelesaikan masalah, dan latihan. Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melakukan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Dengan demikian dapat kita katakan bahwa tidak ada ruang atau waktu di mana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat, maupun waktu.

Menurut Sobur (2003:219), belajar dapat dijelaskan dalam pengertian di bawah ini:

- a. Buku *Conditioning and Instrument Learning* (1967) yang ditulis Walker, disebutkan bahwa belajar merupakan hasil dari perubahan, perbuatan, akibat dan pengalaman.
- b. Buku *Introduction to Psychology* (1961) oleh T Morgan, disebutkan bahwa belajar merupakan perubahan yang dihasilkan dari pengalaman yang lalu.
- c. Crow & Crow yang menulis buku *Educational Psychologi* (1958), menyebutkan bahwa belajar merupakan proses untuk memperoleh sebuah kebiasaan, pengetahuan dan sikap.
- d. Hilgar & Bower dalam bukunya *Theories of Learning* mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang akibat pengalaman yang diperolehnya secara berulang ulang, dimana perubahan tersebut tidak atas dasar kecenderungan respons pembawa.

Menurut Gagne dan Briggs (1973:3) menegaskan belajar adalah

adalah kegiatan yang kompleks. Belajar terdiri dari 3 komponen penting yaitu kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar. Dengan demikian ketiga hal itu dapat disebutkan bahwa belajar merupakan interaksi antara keadaan internal dan proses kognitif seseorang yang merespon stimulus dari lingkungan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat diartikan bahwa belajar adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan seseorang dalam interaksinya baik tingkah laku, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan keterampilan, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar berasal dari kata dasar ajar. Kata ajar bermakna memberi petunjuk atau pengetahuan, pengalaman dan sejenisnya kepada subjek tertentu untuk diketahui atau dipahami. Mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Menurut Slameto (1988), mengajar adalah suatu proses dimana pengajar dan murid menciptakan lingkungan yang baik, agar terjadi kegiatan belajar yang berdaya guna, yang dilakukan dengan menata seperangkat nilai-nilai dan kepercayaan yang ikut mewarnai pandangan mereka terhadap realitas sekelilingnya.

Menurut Sudjana (2003) menjelaskan pengertian mengajar dari dua sudut pandang. Sudut pandang pertama dilihat dari segi pengajar atau guru. Dalam hal ini diartikan sebagai proses penyampaian ilmu pengetahuan kepada siswa. Titik pandang kedua dilihat dari siswa. Mengajar diartikan sebagai membimbing kegiatan siswa belajar. Menurut Simajuntak dalam Nur Hamiyah (2014 : 4) menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu kegiatan mengorganisasikan (mengatur) lingkungan sebaik – baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik, sehingga terjadi proses belajar”.

Sumiati (2016 : 4) menyatakan bahwa “Mengajar merupakan suatu proses yang kompleks. Tidak sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Banyak kegiatan maupun tindakan harus dilakukan, terutama jika diinginkan hasil belajar lebih baik pada seluruh siswa.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap serta ide sehingga siswa dapat mempelajari bahan sesuai tujuan. Guru sebagai fasilitator dan pemberi arah bagi peserta didik untuk terjadinya proses belajar (mengajar).

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya sistematis yang disengaja dan dirancang untuk menumbuhkan proses belajar dalam bentuk interaksi antar guru dan siswa di dalam kelas yang dapat menumbuhkan perubahan kearah yang lebih baik. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Menurut Sudjana (2000) dalam Sugihartono dkk (2007:80) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Sedangkan Nasution (2005) dalam Sugihartono dkk (2007:80) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Dimiyati dan Mudjiono dalam Syaiful Sagala (2006:62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan 10 sumber belajar.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam lingkungan belajar yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar. Adanya interaksi yang sengaja dirancang antara siswa yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik dengan pendidik, siswa lainnya, model, media dan sumber belajar lainnya.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Pada saat melakukan kegiatan belajar terjadi proses berpikir yang melibatkan kegiatan mental, terjadi penyusunan hubungan informasi-informasi yang diterima sehingga timbul suatu pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang diberikan. Dengan adanya pemahaman dan penguasaan yang didapat setelah melalui proses belajar mengajar maka siswa telah memahami suatu perubahan dari yang tidak diketahui menjadi diketahui. Perubahan inilah yang disebut dengan hasil belajar.

Menurut Nawawi dalam K. Brahim (2007:39) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Oemar Hamalik (2019:159) Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Endang Sri Wahyuni (2020:65) Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka,

huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki siswa tersebut menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar ini mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar yang dilakukan, selanjutnya dari informasi tersebut seorang guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

2.1.5 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa, dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor dari dirinya sendiri maupun faktor dari luar seperti lingkungan. Faktor dari dirinya sendiri seperti kesehatan siswa ketika ia melakukan aktivitas belajar, kesiapan siswa dalam menerima pelajaran yang akan diberikan motivasi dalam dirinya untuk belajar. Sedangkan dari luar diri siswa tersebut seperti kondisi keluarga, dorongan yang diberikan oleh keluarga dan masyarakat di lingkungan tempat ia tinggal dan yang sangat berpengaruh adalah metode mengajar guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Slameto (2015: 54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang adalah sebagai berikut:

a. Faktor Intern

1. Faktor jasmani, faktor yang tergolong ke dalam faktor jasmaniah adalah faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh
2. Faktor psikologis, faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yaitu faktor intelegensi, perhatian, minat, motif, kematangan, kesiapan dan kelemahan

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri. Faktor ekstern meliputi faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.



1. Faktor keluarga, faktor yang tergolong dalam faktor keluarga adalah cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, faktor ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan.
2. Faktor lingkungan sekolah merupakan faktor yang tergolong kedalam faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar yaitu model mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, alat pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
3. Faktor lingkungan masyarakat faktor yang tergolong kedalam faktor masyarakat yang mempengaruhi hasil belajar faktor kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terdapat dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang terdapat di dalam diri siswa sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar diri siswa. Dengan mengetahui faktor-faktor belajar guru dapat merancang pembelajaran atau menciptakan kondisi belajar yang mengoptimalkan hasil belajar siswa yang akan diperoleh.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Memilih atau menentukan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kondisi Kompetensi Dasar (KD), tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran, sifat dari materi yang akan diajarkan, dan tingkat kemampuan peserta didik. Secara singkat model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam

mengorganisasi pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran.

Menurut Poedjiadi (2005:199), model pembelajaran merupakan rencana, pola atau pengaturan kegiatan guru dan peserta didik yang menunjukkan adanya interaksi antara unsur-unsur yang terkait dalam pembelajaran yakni guru, peserta didik, dan media termasuk bahan ajar atau materi subeknya .

Joyce & Weil (dalam Rusman, (2012: 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Trianto (2013:51) mengemukakan “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial”.

Menurut Istarani (2014:1) “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta segala aktifitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam belajar mengajar”. Arends dalam Trianto (2013:51) mengemukakan “Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran pada tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan dalam suatu proses belajar mengajar yang digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2.1.7 Pengertian Model Pembelajaran Model *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Model pembelajaran *Make a Match* (mencari pasangan) merupakan

model pembelajaran yang meminta siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Karakteristik model *Make a Match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *Make a Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan pada kartu tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* dapat menjadikan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa mempunyai pengalaman belajar yang bermakna (Shoimin, 2014:98)

Menurut Suyatno dalam Istarani (2014:202) mengungkapkan “model *Make a Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Istarani (2014:202) mengemukakan “Model pembelajaran *Make a Match* yaitu pembelajaran yang teknik pengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus di temukan dan didiskusikan oleh pasangan tersebut. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu pertanyaan dan jawaban. Penerapan model *Make a Match* ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kelebihan dan Kekurangan Model *Make a Match*

Dalam setiap model pembelajaran tentu ada kelebihan dan kekurangan, Suatu model pembelajaran cocok untuk materi dan tujuan tertentu, tetapi kurang cocok untuk materi dan tujuan lainnya. Demikian juga dengan model *Make a Match*, mempunyai kelebihan dan kekurangan.

a) Kelebihan Model *Make a Match*

Menurut Kurniasih dan Sani (2014:56) mengatakan kelebihan model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
- 4) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- 5) Kerasama antar siswa terwujud dengan dinamis.
- 6) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Pendapat tersebut didukung oleh Istarani (2014:211) mengatakan kebaikan model pembelajaran *Make a Match*:

- 1) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
- 2) Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- 3) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- 4) Dapat menumbuhkan kreativitas belajar siswa, sebab melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh sendirinya.
- 5) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media

pembelajaran yang digunakan guru.



b) Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

Menurut Kurniasih dan Sani (2016:11) mengatakan kekurangan model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
- 2) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain maindalam proses pembelajaran.
- 3) Guru perlu persiapkan bahan dan alat yang memadai.
- 4) Pada kelas dengan murid yang banyak,jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti keramaian yang tidak terkendali.
- 5) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kanan dan kirinya.

Pendapat di atas didukung oleh Istarani (2016:212) mengatakan kekurangan model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Sulit bagi guru mempersiapkan kartu yang baik dan bagus,
- 2) Sulit mengatur ritme atau alannya proses pembelajaran
- 3) Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja.
- 4) Sulit mengkonsentrasikan anak,

Langkah-Langkah Model *Make a Match*

Kurniasih dan Sani (2016:57) mengatakan lankah Langkah model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesei review,satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartujawaban.
- 2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.

- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya .
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya.
- 6) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapathukuman yang disepakati bersama.
- 7) Setelah satu babak ,kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartuyang berbeda dari sebelumnya,demikian seterusnya.
- 8) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- 9) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materipelajaran.

Pendapat di atas didukung oleh Istarani (2014:209) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review,satu bagian kartu soal dan bagaian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap peserta didik mendapatkan satu kartu.
- 3) Tiap peserta didik mendapatkan jawaban/soal dari kartu yangdipegang.
- 4) Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yangcocok dengan kartunya (soal/jawaban).
- 5) Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelumbatas diberi poin.
- 6) Setelah selesai satu babak,kartu dikocok lagi agar setiap pesertadidik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) Demikian seterusnya,
- 8) Kesimpulan/penutup.

2.1.8 Hakikat Pembelajaran IPS

Pada dasarnya Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya. Salah seorang ahli mengemukakan, bahwa Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*Social Studies*” dalam kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama IPS yang lebih dikenal social studies di negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar di Indonesia.

Dengan pembelajaran IPS ini, peserta didik dapat belajar bagaimana bersosialisasi dengan orang lain, membina hubungan sosial, dan berperilaku dalam lingkungan sosial. Pembelajaran ini menekankan pada pengembangan sikap dan psikomotor peserta didik dalam berinteraksi di lingkungan social. Sehingga peserta didik dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya.



Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga olehnya diciptakan nilai-nilai. Hakikat pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga Negara sedini mungkin. Karena pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berinjak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat (Zuraik dalam Susanto, 2016:137)

Menurut Trianto (2015:171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang – cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Supardi (2014:177) Menjelaskan secara pedagogik, sebenarnya ilmu – ilmu sosial telah memiliki peran penting dalam sistem pendidikan nasional. Mulai dari pendidikan dasar sampai pendididkatinggi, ilmu sosial telah diberikan tempat untuk dijadikan sebagai salah satu alat memecahkan permasalahan masyarakat.

Dari berbagai pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa IPS merupakan pengintegrasian yang melibatkan ilmu – ilmu sosial (geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi) yang dirumuskan atas dasar realita dan fenomena yang terjadi disekitar kehidupan sehari – hari.

a. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Secara terperinci, Mutakin dalam Ahmad Susanto (2016:145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS disekolah, sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survice yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat

2.1.9 Materi Pelajaran Alat Transportasi

Alat transportasi atau biasa dikenal dengan nama kendaraan banyak sekalimacamnya. Apabila dibedakan dari jenis alat transportasinya, maka ada tiga jenis alat transportasi yang biasa kita gunakan, yaitu alat transportasi udara, darat, dan air.

a. Teknologi Transportasi

Transportasi adalah perpindahan manusia atau barang dari satu tempat ke tempat lainnya dengan menggunakan sebuah kendaraan yang digerakkan oleh manusia atau mesin. Transportasi digunakan untuk memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Di negara maju, mereka biasanya menggunakan kereta bawah tanah (subway) dan taksi. Penduduk di sana jarang yang mempunyai kendaraan pribadi karena mereka sebagian besar menggunakan angkutan umum sebagai transportasi mereka.

- 1) Transportasi darat adalah kendaran yang bisa digunakan sebagai alat transportasi di darat. Biasanya ini digunakan di wilayah perumahan, kota, atau bisa juga antarkota. Contoh alat transportasi darat: sepeda, delman, sepeda motor, becak, mobil, truk, bus,

kereta api ,dan masih banyak lagi.



Gambar.2.1 Transportasi Darat

Sumber : <https://kumparan.com/berita-update/sejarah-singkat-dan-macam-macam-transportasi-darat-1vJnyLqv6YE>

2) Transportasi Air yaitu seluruh transportasi yang beroperasi di air. Artian air disini bisa berupa danau,sungai,laur dan lain-lain..Contoh alat transportasi air seperti rakit,sampan,kapal,speedboat dan masih banyak lagi.



Gambar 2.2 Transportasi Air

Sumber : <https://www.slideshare.net/robetri/ppt-uts-media-interaktif-32363598>

3) Transportasi Udara memiliki keunggulan dibandingkan jenis transportasi lainnya yakni dapat menjangkau berbagai daerah dengan lebih cepat dan mudah. Alat transportasi ini mampu bergerak lebih cepat memiliki lintas yang luas serta bebas hambatan. Transportasi satu ini lepas landas dari daratan dan terbang dilangit. Contoh alat transportasi udara: Helikopter, pesawat terbang, balon udara, dan lain-lain.



Gambar 2.3 Transportasi Udara

Sumber: <https://www.pngdownload.id/png-ehwu54/>

.Alat Transportasi Pribadi dan Umum

Banyak orang memiliki alat Transportasi Pribadi. Transportasi Pribadi yaitu alat yang dimiliki dan digunakan untuk kepentingan sendiri. Ada yang memiliki sepeda motor ataupun mobil pribadi. Ada juga orang yang tidak memiliki alat transportasi pribadi .

Transportasi Umum merupakan salah satu alternatif untuk menghindari kemacetan. Transportasi umum di Indonesia sudah semakin beragam. Diantaranya kereta api, ojek, angkot dan bus .

.Fungsi Transportasi

- Untuk memudahkan aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari.
- Untuk melancarkan arus barang maupun arus manusia.
- Untuk menunjang perkembangan pembangunan pada suatu daerah
- Untuk menunjang perkembangan ekonomi dengan jasa angkutan.

Manfaat Transportasi

Manfaat Transportasi dibagi menjadi tiga diantaranya sebagai berikut :

1) Manfaat bagi Ekonomi

- Dengan transportasi memungkinkan transaksi dagang yang menguntungkan secara optimal antara penjual dan pembeli. Sediaan barang pada pasar yang berbeda beda dapat di samakan.

2) Manfaat bagi Sosial

- Dapat menjadi pelayanan untuk masyarakat .
- Memendekkan jarak antar tempat atau daerah
- Menyediakan jasa perjalanan
- Mempermudah dalam mengatasi permasalahan misalnya seperti menjulokasi bencana .

2.1.0 Hakikat Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan kelas berkembang dari penelitian tindakan. Istarani (2010:3) menyatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui

refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat”. SuharsimiArikunto (2014:3) menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara umum”.

Ekawarna (2014: 4) menyatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilaksanakan oleh guru didalam kelas”. Dari beberapa defenisi di atas dapat dinyatakan Penelitian Tindakan Kelas adalah kajian dari sebuah situasi sosial dan pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, tindakan tersebut diberikan oleh guru dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Arikunto (Suharsimi 2015:42) menyatakan empat prosedur penelitian yaitu: “1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi”.

Tujuan Penelitian Tindak Kelas

Menurut Saur Tampubolo (2017 : 21 - 22) Adapun tujuan penelitian kelas adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan konstribusi terhadap pemecahan masalah praktis dan pengembangan keprofesionalan pendidikan sebagai agen pembelajaran (standar kompetensi pedagogik, standar kompetensi kepribadian, standar kompetensi profesional, dan standar kompetensi sosial)
- b. Memberikan kinerja pendidik melalui kualitas pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik baik akademik maupun nonakademik
- c. Berinovasi pembelajaran bermakna (PAIKEM : pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) termasuk strategi pembelajaran yang meliputi pendekatan pembelajaran, model pembelajaran inovatif, dan metode pembelajaran efektif

- d. Memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan pada semua tingkatan baik nasional maupun internasional
- e. Meningkatkan mutu isi, masukan proses, dan hasil pendidikan pembelajarandi sekolah, Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK), Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan (LPMP), serta pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan (P4TK)
- f. Menggunakan media, alat peraga / praktik, dan kreatif berinovasi membuat media / alat peraga / praktik dengan memanfaatkan lingkungan
- g. Meningkatkan kerjasama profesional di antara pendidik dan tenaga kependidikan di sekolah dan LPTK.

Manfaat Penelitian Tindak Kelas

Wina Sanjaya (2012:34-36) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas(PTK) memiliki manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat untuk guru

PTK memiliki manfaat yang sangat besar untuk guru diantaranya:

1. PTK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Hal ini disebabkan PTK diarahkan untuk meningkatkan kinerja guru, melalui proses pemecahan masalah yang dihadapi ketika guru melakukan proses belajar mengajar.
2. Melalui perbaikan dan peningkatan kinerja, maka akan tumbuh kepuasan dan rasa percaya diri yang dapat dijadikan sebagai modal untuk secara terus menerus meningkatkan kemampuan dan kinerjanya.
3. Keberhasilan PTK dapat berpengaruh terhadap guru lain. Mereka dapat mencoba hasil penelitian tindakan atau lebih dari itu mereka dapat mencobaide – ide baru seperti yang telah dilakukan oleh guru pelaksana PTK.
4. PTK juga dapat mendorong guru untuk memiliki sikap profesional. Ia akan dapat mendeteksi kelemahan dalam mengajar, menemukan berbagai permasalahan yang dapat mengganggu kualitas proses pembelajaran, serta berusaha untuk mencari alternatif pemecahannya.

Guru profesional tidak akan merasa puas dengan hasil yang diperolehnya.



5. Guru akan selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui PTK guru akan tanggap terhadap perubahan baik sosial maupun psikologi yang dapat memberikan alternatif baru yang lebih baik dalam pengolongan pembelajaran.

b. Manfaat PTK untuk siswa

PTK juga bermanfaat untuk siswa diantaranya :

1. PTK dapat mengurangi bahkan menghilangkan rasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. PTK dapat berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

c. Manfaat untuk sekolah

1. Membantu sekolah yang bertanggung jawab dalam penyelenggaraan pendidikan untuk mendidik siswanya.
2. Terbuka kesempatan bagi sekolah yang bersangkutan untuk maju dan berkembang.

2.1.1 Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dikatakan efektif jika pelaksanaan pembelajaran berlangsung baik dan pembelajaran dikatakan berhasil jika tes yang diberikan guru dikerjakan siswa dengan baik. Hal ini terlihat hubungan timbal balik yang terjadi antara guru dan siswa pada proses pembelajaran dan tingginya persentase siswa yang mendapat nilai baik dalam media gambar.

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran aktifitas guru Piet

A. Sahertian (2013:61) sebagai berikut :

A = 81 -100 %	Baik Sekali
B = 61-80 %	Baik
C = 41 -60 %	Cukup
D = 21 -40 %	Kurang
E = 0 -20%	Sangat Kurang

Adapun kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran siswa menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:131) sebagai berikut :

1. Nilai = 10 –29 Sangat Kurang
2. Nilai = 30 –49 Kurang
3. Nilai = 50 –69 Cukup
4. Nilai = 70 –89 Baik
5. Nilai = 90 –100 Sangat Baik

2.2.1 Ketuntasan Belajar

Berdasarkan kriteria ketuntasan yang telah dibuat, maka untuk mengetahui persentase kemampuan siswa secara individual dari setiap tes yang diberikan ditinjau dari nilai kognitif.

Trianto (2014:241) menyatakan Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 65\%$ dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya.





2.2 Kerangka Berfikir

Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang, belajar merupakan suatu proses perubahan berupa perubahan tingkah laku, sikap, keterampilan, kepribadian manusia/individu. Dalam mengembangkan pemahaman siswa, diperlukan adanya model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang mampu mengembangkan pengetahuannya ialah dengan menggunakan model *Make a Match*. Model *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan, karena di dalamnya terdapat unsur permainan dimana pembelajaran menggunakan kartu-kartu pertanyaan dan jawaban yang dibuat relevan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Model tersebut juga mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik dan juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dengan menggunakan model *Make A Match* pada pembelajaran IPS di kelas III SD Negeri 040449 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023 diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada tema 7 subtema 4 Alat Transportasi.

2.3 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir dan teori di atas maka hipotesis tindakan yang dapat dituliskan adalah : “Dengan menggunakan model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada tema 7 subtema 4 Alat Transportasi di kelas III SD Negeri 040449 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023.

2.4 Defenisi Operasional

Masalah penelitian yang akan diteliti maska perlu di buat defenisi operasional yaitu :

1. Belajar adalah belajar adalah suatu serangkaian aktivitas yang dilakukan seseorang dalam interaksinya baik tingkah laku, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan keterampilan, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku.
2. Mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap serta ide dan apresiasi yang menjurus kepada perubahan tingkah laku dan pertumbuhan siswa secara singkat dan tepat.
3. Pembelajaran adalah suatu interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa didalam lingkungan belajar yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar.
4. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki siswa tersebut menerima pengalaman belajarnya.
5. Model *Make A Match* adalah model pembelajaran untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.
6. PTK adalah penelitian yang merupakan perbaikan pembelajaran.

