

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran *Make A Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Lorna Curran. Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Isjoni (2010), Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.

Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah 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 dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan model *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.³

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.⁴ Model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan pada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban / soal sebelum batas waktunya diberi poin. Teknik metode Pembelajaran *make a match* atau

³ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif*. Kurikulum 2013, hlm. 98

⁴ Wahab, *Metode dan Model- model Mengajar*. (Bandung: Alfabeta, 2007.), hlm. 59

mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut Suryatno bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran di mana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *make a match* bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Model *make a match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.⁵

Teori belajar dengan bekerja sama (kooperatif) merupakan teori pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil siswa, sehingga mereka dapat menjalin

⁵ Suryatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. (Sidoarjo: Masmédia Buana Pusaka, 2009), hlm. 59

kerja sama untuk memaksimalkan kelompoknya masing-masing melakukan pembelajaran.⁶ Teori belajar kooperatif adalah teori belajar yang bersifat kerja sama antara satu siswa dengan siswa yang lain. Pendapat lain menyebutkan bahwa teori belajar kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.⁷

Belajar kooperatif prinsipnya adalah bahwa siswa dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam kegiatan pembelajaran. Artinya, dalam pembelajaran ini masing-masing peserta didik lebih ditekankan untuk saling bekerja sama antara satu dengan yang lain. Menurut Rusman, dalam hal ini peserta didik mempunyai dua tanggung jawab, yaitu: 1) mereka belajar untuk dirinya sendiri dalam membantu sesama anggota kelompok untuk belajar; 2) peserta didik belajar dalam

⁶Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 31.

⁷Rusman, *Model- Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), hlm. 203.

sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin, disebutkan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain. Selain itu, juga dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.⁸

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang didasari teori konstruktivisme. Menurut Yani dan Ruhimat, teori konstruktivisme memaknai belajar sebagai proses membangun pengetahuan dengan menyesuaikan diri terhadap pengalaman siswa. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak guru kepada siswa. Guru tidak boleh memaksa siswa untuk memiliki pemahaman yang sama dengan pengetahuan yang dimiliki guru. Pengetahuan

⁸Rusman, *Model- model Pembelajaran*, hlm. 205.

yang diperoleh siswa didasarkan pada hasil konstruksinya sendiri.⁹

Berdasarkan teori konstruktivisme tersebut, dapat dipahami bahwa pengalaman siswa merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran ketika siswa belajar dan bekerja dalam kelompok- kelompok kecil secara kalaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Slavin menambahkan keberhasilan belajar dari kelompok ini tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok tersebut.¹⁰ Sementara itu, Johnson dan Johnson menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Menurut

⁹ Ahmat Yani dan Mamat Ruhimat, *Teori dan Implementasi Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013* (Bandung: Refika Aditama, 2018), hlm. 18.

¹⁰ Slavin, *Cooperative Learning; Theory, Research and Practice* (Boston: Allyn and Bacon, 1995). hlm 98.

mereka, pembelajaran kooperatif memiliki lima elemen dasar yakni sebagai berikut.¹¹

1. *Positive interdependence* yaitu siswa harus mengisi tanggung jawab belajarnya sendiri dan saling membantu dengan anggota lain dalam kelompoknya.
2. *Face to face interaction* yaitu siswa memiliki kewajiban untuk menjelaskan apa yang dipelajari kepada siswa lain yang menjadi anggota kelompoknya.
3. *Individual accountability* yaitu masing- masing siswa harus menguasai apa yang menjadi tugas dirinya di dalam kelompok.
4. *Social skill* yaitu masing- masing anggota harus mampu berkomunikasi secara efektif, menjaga rasa hormat dengan sesama anggota dan bekerja sama menyelesaikan konflik.
5. *Group processing* yaitu kelompok harus dapat menilai dan melihat tim mereka telah bekerja sama dan memikirkan agar dapat memperbaikinya.

¹¹Johnson dan Johnson, *Cooperative Learning the Classroom* (Alexandria: VA Association for Supervision and Curriculum Development, 1994). hlm 99.

Menurut Ibrahim, adapun langkah- langkah pembelajaran kooperatif dimulai dari guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif, membimbing kelompok bekerja dan belajar, melakukan evaluasi, serta memberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan nilai terbaik.¹²

2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan pembelajaran yang lain. Pada pembelajaran ini seluruh peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok belajar. Yang mana masing- masing kelompok belajar akan menjalin interaksi dan kerja sama melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran. Dari kerja sama inilah akan diperoleh suatu hasil pembelajaran yang optimal.

Dalam pembelajaran kooperatif berhasil tidaknya suatu pembelajaran sangat bergantung

¹² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 66- 67.

bagaimana pembelajaran kelompok itu berlangsung. Jika kerja sama antar kelompok berlangsung dengan baik, maka pembelajaran pun akan memperoleh hasil yang baik pula. Demikian juga sebaliknya. Makanya untuk dapat menjalankan pembelajaran kooperatif ini diperlukan perencanaan yang matang, seperti mengorganisasikan maupun langkah- langkah pembelajarannya. Menurut Sanjaya pembelajaran akan efektif digunakan apabila: 1) guru menekankan pentingnya usaha bersama di samping usaha secara individual; 2) guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar; 3) guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri; 4) guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif peserta didik; dan 5) guru menghendaki kemampuan peserta didik dalam memecahkan berbagai permasalahan.¹³

Untuk menerapkan dan melakukan pembelajaran kooperatif ada prinsip- prinsip yang harus diperhatikan.

¹³ Ibid., hlm. 206.

Hal ini, dimaksudkan supaya pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan maksimal. Prinsip pembelajaran kooperatif berfungsi untuk menjadi rambu-rambu pembelajaran agar tidak menyimpang dari rencana yang telah ditentukan. Beberapa unsur dasar pembelajaran kooperatif, antara lain:

1. Peserta didik dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama.
2. Peserta didik bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri.
3. Peserta didik dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama.
4. Peserta didik haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
5. Peserta didik haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.

6. Peserta didik yang dikenakan evaluasi atau diberikan penghargaan yang akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
7. Peserta didik dibagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses pembelajarannya.
8. Peserta didik diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.¹⁴

Menurut Roger dan David Johnson ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, di antaranya:

2. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.
3. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat

¹⁴ Ibid., hlm. 208

tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya.

4. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dalam diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
5. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
6. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih aktif.¹⁵

¹⁵ Ibid., hlm. 212.

Prinsip dasar di atas merupakan gambaran bagaimana melaksanakan suatu proses pembelajaran berbasis kooperatif. Artinya, Pembelajaran kooperatif ini didasari oleh peserta didik yang bersangkutan dalam berinteraksi dengan kelompok belajarnya. Peserta didik yang ikut berperan aktif dalam kelompok belajarnya akan cenderung memiliki keberhasilan dalam pencapaian tujuan atau kompetensi yang ditetapkan.

3. Tujuan model pembelajaran *make a match*

Tujuan model pembelajaran *make a match* yaitu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan menjadikan siswa agar lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sebelum melaksanakan media yang diperlukan untuk proses belajar mengajar yaitu guru harus menyiapkan materi yang sesuai dengan model pembelajaran *make a match*.

Ada tiga tujuan penerapan metode *make a match* yaitu pendalaman materi, menggali materi, dan untuk

selingan. Pengembangan model pembelajaran *make a match* pada mulanya merancang metode ini untuk pendalaman materi. Siswa melatih penguasaan materi dengan cara memasangkan antara pertanyaan dan jawaban. Jika tujuan ini yang dipakai, maka guru harus membekali dulu siswa dengan materi yang akan dilatihkan. Guru dapat menjelaskan materi, atau guru memberi tugas kepada siswa untuk membaca materi terlebih dahulu, sebelum penerapan metode ini.

Jika guru ingin memakai tujuan yang ke dua, untuk menggali materi. Guru tidak perlu membekali siswa dengan materi, karena siswa sendiri yang membekali dirinya sendiri. Cara yang ditempuh adalah menulis pokok-pokok materi pada potongan kertas. Lalu, guru membagikan potongan kertas itu pada siswa secara acak, kemudian siswa diminta untuk mencocokkan / memasangkan potongan kertas tersebut menjadi satu materi utuh. Siswa yang sudah menemukan pasangannya, secara otomatis menjadi satu kelompok.

Selanjutnya, guru meminta agar setiap kelompok bekerja sama menyusun materi secara utuh. Setelah semua kelompok selesai menyusun materi, guru memintak setiap kelompok untuk melakukan presentasi. Guru menekankan agar semua kelompok memperhatikan dan memberikan tanggapan pada kelompok yang sedang presentasi. Apabila selingan yang menjadi tujuan anda, maka anda cukup melakukannya sekali saja.

Model pembelajaran kooperatif *tipemake a match* dalam pembelajarannya siswa mencari pasangan kartu sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Sesuai dengan pendapat Shoimin (2014) bahwa ciri utama dari model *make a match* adalah dimana siswa diminta menemukan pasangan kartu yang berupa pertanyaan atau jawaban materi terkait dalam pembelajaran. Sedangkan model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam suasana menyenangkan dalam belajar karena belajar sambil mencari pasangan

kartu yang telah diberikan yang sesuai dengan konsep atau topik pembelajaran.

Sedangkan menurut Taufina (2012) Pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siswa diperintahkan untuk mencari pasangan kartu soal atau jawaban yang benar sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberikan poin.

4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Make A Match*

Pada prinsipnya, setiap metode pembelajaran yang dikembangkan oleh ahli, memiliki kekurangan dan kelebihan, termasuk metode- metode *make a match*. Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu:

- 1) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- 2) Kerja sama antara siswa akan terwujud secara dinamis.

- 3) Munculnya dinamika gotong- royong yang merata diseluruh siswa.
- 4) Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau *topic* dalam suasana menyenangkan.
- 5) Meningkatkan partisipasi siswa.
- 6) Lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing- masing kelompok.

Selain memiliki kelebihan dalam pembelajaran ini, juga terdapat kelemahan dalam penerapan yaitu:

- 1) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran.
- 2) Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai murid terlalu banyak bermain- main dalam proses pembelajaran.
- 3) Guru perlu persiapan alat dan bahan yang memadai.
- 4) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.

5) Memakan waktu yang banyak karena sebelum masuk kelas terlebih dahulu kita mempersiapkan kartu-kartu.¹⁶

Model pembelajaran ini memiliki keunggulan dalam memberikan suasana belajar yang menyenangkan karena adanya pembelajaran yang dipadukan dengan permainan (mencocokkan kartu).¹⁷ Kelebihan model pembelajaran *make a match* adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar murid, baik secara kognitif maupun fisik. Namun adanya tipe permainan sehingga tipe ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari, dapat meningkatkan motivasi belajar murid, dan efektif melati kedisiplinan murid, dan menghargai waktu.

Metode pembelajaran *make a match* mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya metode pembelajaran tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif

¹⁶ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. hlm 99.

¹⁷ Rusman, *Model- model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 203

dan menyenangkan, materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal 87,50%, kerjasama antar sesama siswa juga dapat terwujud dengan dinamis, serta munculnya dinamika gotong-royong yang merata di seluruh siswa.

Penerapan metode pembelajaran "*make a match*" diharapkan dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan dan inovatif. Berdasarkan hasil eksperimen tersebut, maka metode pembelajaran "*make a match*" dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran di kelas sehingga membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

5. Hubungan Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPS

Model pembelajaran *make a match* membuat IPS menjadi menarik untuk dipelajari di kelas VIII.

Meskipun beberapa peserta didik mengaku jika mereka masih kebingungan, tapi hal tersebut tidak mengurangi ketertarikan mereka terhadap pembelajaran yang berlangsung. Mereka sanggup menyesuaikan diri secara pelan- pelan, kemudian dengan bantuan dari guru, kebingungan yang mereka rasakan berangsur- angsur berkurang.

Implementasi model pembelajaran *make a match* mampu menurunkan tingkat kejenuhan siswa pada mata pelajaran IPS yang pada awalnya perlu banyak membaca dan memahami materi dalam waktu singkat. Pembelajaran IPS yang memiliki banyak materi untuk dipelajari, maka penggunaan model pembelajaran *tipemake a match* dalam mata pelajaran IPS ini sangat baik diterapkan untuk memotivasi siswa.

Pembelajaran *make a match* lebih mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Namun dalam penerapan

pembelajaran *make a match* diperoleh beberapa temuan bahwa *make a match* dapat memupuk kerjasama siswa dalam proses pembelajaran khususnya salam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan siswa, proses pembelajaran lebih menarik dan tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing- masing.

Selain itu, siswa dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dipelajari dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari- sehari, siswa dapat melatih dirinya untuk berfikir aktif dengan menemukan suatu jawaban. Dengan melihat dari keunggulan dari model *make a match*, maka penelitian bermaksud menerapkan model tersebut dalam pembelajaran IPS yang bertujuan untuk membangkitkan kerjasama di antara siswa mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

Tugas akhir dalam tahap menilai hasil belajar siswa adalah melaporkan hasil belajar siswa kepada

masyarakat (orang tua) dan pemerintah sebagai *stakeholders* pendidikan. Tata cara melaporkan hasil belajar siswa mengikuti aturan pelaporan hasil belajar pada satuan pendidikan tempat guru mengajar. Tata cara pengisian dan format laporan setiap kurikulum sering kali berbeda- beda. Untuk itu, guru dan satuan pendidikan harus mengikuti aturan yang berlaku sesuai kurikulum yang telah ditetapkan.¹⁸

6. Langkah- langkah Penerapan Model Pembelajaran

Make A Match

Penerapan model pembelajaran *make a match* ini memiliki beberapa sintaks atau langkah- langkah yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.

¹⁸ H. Wahidmurni. *Metologi Pembelajaran IPS*. (Kurikulum 2013), hlm. 228.

- c. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Setelah satu babak dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
- g. Kesimpulan atau penutup.¹⁹

7. Manfaat Model *Make A Match*

Menurut Huda (2011), ada berbagai manfaat pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memotivasi siswa.
- b. Menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya untuk melakukan yang terbaik.
- c. Meningkatkan keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk bekerja secara efektif.

¹⁹ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. hlm 99

- d. Dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah.
- e. Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajar keterampilan berdiskusi.

B. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Pendidikan tradisional dengan "Sekolah Dengar"-nya tidak mengenal, bahkan sama sekali tidak menggunakan asas aktivitas dalam proses belajar mengajar. Para siswa hanya mendengarkan hal-hal yang dipompakan oleh guru. Pada waktu itu cara mengajar yang populer adalah metedo imposisi. Para siswa menelan saja hal-hal yang direncanakan dan disampaikan oleh guru.

Kegiatan mandiri dianggap tidak ada maknanya, karena guru adalah orang yang serba tahu dan menentukan segala hal yang dianggap penting bagi siswa. Sistem penuangan lebih mudah

pelaksanaannya bagi guru dan tidak ada masalah atau kesulitan; guru cukup mempelajari materi dari buku, lalu disampaikan kepada siswa. Di sisi lain, siswa hanya bertugas menerima dan menelan, mereka diam dan bersikap pasif atau tidak aktif.²⁰

Adanya temuan-temuan baru dalam psikologi perkembangan dan psikologi belajar menyebabkan pandangan tersebut berubah. Berdasarkan hasil penelitian para ahli pendidikan ternyata, bahwa:

- a. Siswa adalah suatu organisme yang hidup, di dalam dirinya beraneka ragam kemungkinan dan potensi yang hidup yang sedang berkembang. Di dalam dirinya terdapat prinsip aktif, keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif inilah yang mengendalikan tingkah laku siswa. Pendidikan perlu mengarahkan tingkah laku dan perbuatan itu menuju ke tingkat perkembangan yang diharapkan. Potensi yang hidup itu perlu

²⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara), hlm. 170.

mendapatkan kesempatan yang luas untuk berkembang, tanpa pengarahannya dikhawatirkan terjadi penyimpangan perkembangan dari tujuan yang ditentukan. Jika terjadi penyimpangan maka berakibat terganggunya bahkan rusaknya perkembangan siswa. Dengan kata lain, para siswa tidak menjadi manusia sebagaimana dicitakan oleh masyarakat.

- b. Setiap siswa memiliki berbagai kebutuhan, meliputi kebutuhan jasmani, rohani, dan sosial. Kebutuhan menimbulkan dorongan untuk berbuat. Perbuatan-perbuatan yang dilakukan, termasuk perbuatan belajar dan bekerja, dimaksudkan untuk memuaskan kebutuhan tertentu dan untuk mencapai tujuan tertentu pula. Setiap saat kebutuhan dapat berubah dan bertambah, sehingga variasinya semakin banyak dan semakin luas. Dengan sendirinya perbuatan yang dilakukan semakin banyak dan beraneka ragam pula.

- c. Seorang ahli biologi, Berson menemukan suatu konsep atau teori yang disebut *Elan Vital* pada manusia. *Elan Vital* adalah suatu daya hidup dalam diri manusia yang menyebabkan manusia berbuat segala sesuatu. Seorang yang memiliki elan vital yang besar / kuat memiliki kemampuan berbuat lebih banyak dan luas. Sebaliknya, seorang yang memiliki elan vital yang kecil / lemah maka daya gerakannya dan ruang gerakannya juga kecil dan sempit.
- d. Dr. Maria Montessori secara panjang lebar mengemukakan tentang mengapa seorang anak menangis, karena dilarang oleh pembantu yang mengasuhnya, karena seorang anak mau mengisap sendiri gerobak mainannya dengan pasir. Pembantu melarangnya dengan alasan pasir itu kotor dan menyebabkan kelelahan. Menurut Montessori, sang anak menangis karena anak itu

ingin aktif sendiri (auto aktivitas) sehingga pada waktunya dia mampu berdiri sendiri.

Adanya berbagai temuan dan pendapat pada gilirannya menyebabkan pandangan anak (siswa) berubah. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Kalaulah dalam pengajaran tradisional asas aktivitas juga dilaksanakan namun aktivitas tersebut bersifat semu (aktivitas semu). Pengajaran modern tidak menolak seluruhnya pendapat tersebut namun lebih menitik beratkan pada asas aktivitas sejati. Anak (siswa) belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek- aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

- e. Untuk lebih memperkuat pendapat di atas, ada baiknya kita kutip pendapat dari Mehl- Mills-Douglass, yang mengemukakan tentang *The Principle of Activity*, sebagai berikut. *One learns only by some activities in the neural system: seeings, hearing, smelling, feeling, thinking, physical or motor activity. The learner must actively engage in the "learning", whether it be of information a skill, an understanding, a habit, an ideal, an attitude, an interest, or the nature of a task.*
- f. Dalam kemajuan metologi dewasa ini asas aktivitas lebih ditonjolkan melalui suatu program *unit activity*, sehingga kegiatan belajar siswa menjadi dasar untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang lebih memadai.²¹

Pembelajaran adalah aktivitas mengajar seorang guru dan aktivitas belajar yang dilakukan

²¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara), hlm. 170 -172

oleh sejumlah siswa. Aktivitas mengajar menyangkut peranan dan fungsi guru dalam mengupayakan terjalannya proses interaksi dan komunikasi pembelajaran. Pembelajaran bukan hanya terbatas pada kejadian yang dilakukan oleh guru saja, melainkan mencakup semua kejadian maupun kegiatan yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar siswa.

Guru hendaknya dapat memotivasi siswa agar aktivitas dalam pembelajaran dapat optimal. Sehingga proses belajar akan lebih dinamis dan menjamin setiap siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Aktivitas belajar merupakan fungsi siswa saat merespon stimulan yang disajikan oleh guru pada lingkungan belajar. "Belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas". Pendapat tersebut, bermakna bahwa dalam pembelajaran, belajar, dan aktivitas saling

berhubungan sehingga proses pembelajaran berjalan optimal. Dengan kata lain, keterlibatan dan keberhasilan seorang siswa dalam aktivitas belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kecerdasannya, tetapi juga harus melibatkan fisik dan mental secara bersama- sama.

Belajar adalah suatu aktivitas mental / psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berhubungan dan tidak bisa dipisahkan. Keduanya merupakan aktivitas utama dalam pendidikan. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku hasil belajar bersifat kontinyu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat

terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan psikologi. Adapun pembelajaran adalah kegiatan yang berproses melalui tahapan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar pada anak didik.²²

Mengenai rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 24 Bengkulu Tengah, maka salah satu pemecahan masalah yang dapat dilakukan adalah merubah proses pembelajaran yang digunakan kearah pembelajaran yang mampu memberi peluang dan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya penerapan model pembelajaran *make a match*. Hal ini karena model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) mengandung unsur permainan

²²Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), hlm 66- 79.

sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik.

Aktivitas siswa pada proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipemake a match* dapat dikatakan meningkat. Karena siswa mulai nyaman dan terbiasa dengan model pembelajaran tersebut, siswa sudah paham sebagian besar dari mereka juga semakin aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

IPS adalah pengetahuan terapan yang diimplementasikan dalam aktivitas pembelajaran di lembaga sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan dan pengajaran tertentu, salah satunya untuk memunculkan kepekaan siswa terhadap kehidupan sosial di sekitarnya. Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran kooperatif model *make a match* dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dan menguasai materi pelajaran yang

diterima, yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa.

2. Jenis- Jenis Aktivitas

Karena aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut. Beberapa diantaranya adalah.

a. Paul D. Dierich membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, ialah:

1. Kegiatan- kegiatan visual: Membaca, melihat gambar- gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2. Kegiatan- kegiatan lisan (oral): Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

3. Kegiatan- kegiatan mendengarkan: Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. Kegiatan- kegiatan menulis: Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. Kegiatan- kegiatan menggambar: Menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.
6. Kegiatan- kegiatan metrik: Melakukan percobaan, memilih alat- alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
7. Kegiatan- kegiatan mental: Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor- faktor, melihat, hubungan- hubungan, dan membuat keputusan.

8. Kegiatan- kegiatan emosional: Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan- kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

b. Getrude M. Whipple membagi Kegiatan- kegiatan murid sebagai berikut.

1. Bekerja dengan alat- alat visual

a) Mengumpulkan gambar- gambar dan bahan- bahan ilustrasi lainnya.

b) Mempelajari gambar- gambar, streograph slide film, khusus mendengarkan penjelasan, mengajukan pertanyaan- pertanyaan.

c) Mengurangi pameran.

d) Mencatat pertanyaan- pertanyaan yang menarik minat, sambil mengamati bahan- bahan visual.

e) Memilih alat- alat visual ketika memberikan laporan lisan.

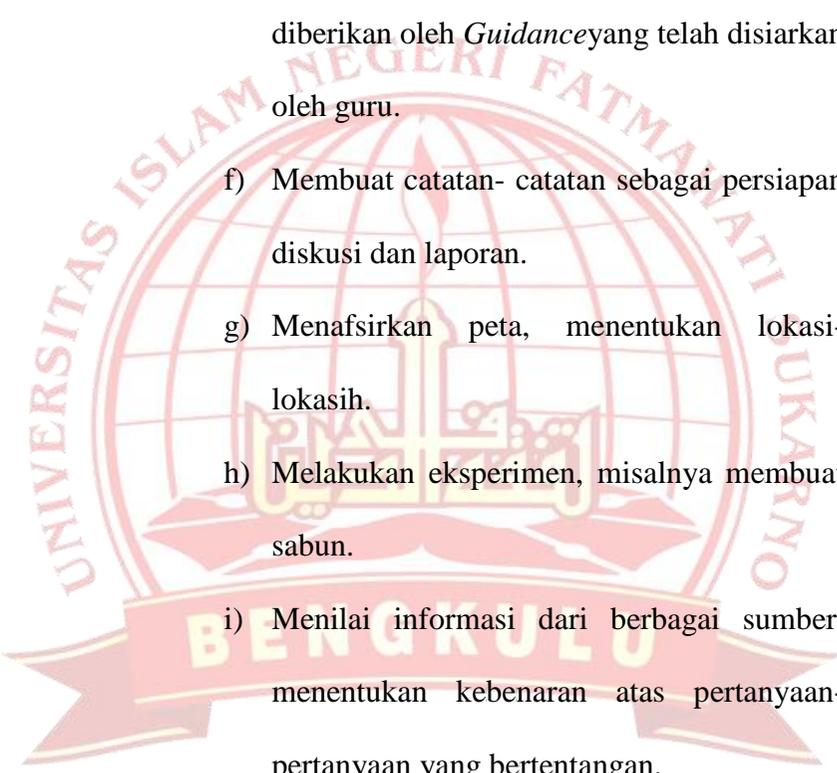
- f) Menyusus pameran, menulis tabel.
- g) Mengatur file material untuk digunakan kelak.

2. Ekskursi dan trip

- b) Mengunjungi museum, akuarium, dan kebun binatang.
- c) Mengundang lembaga- lembaga / jawaban- jawaban yang dapat memberikan keterangan- keterangan dan bahan- bahan.
- d) Menyaksikan demonstrasi, seperti proses produksi di pabrik sabun, proses penerbitan surat kabar, dan proses penyiaran televisi.

3. Mempelajari masalah- masalah

- a) Mencari informasi dalam menjawab pertanyaan- pertanyaan penting.
- b) Mempelajari ensiklopedi dan referensi.
- c) Membawa buku- buku dari rumah dan perpustakaan umum untuk melengkapi seleksi sekolah.

- 
- d) Mengirim surat kepada badan- badan bisnis untuk memperoleh informasi dan bahan- bahan.
- e) Melaksanakan petunjuk- petunjuk yang diberikan oleh *Guidance* yang telah disiarkan oleh guru.
- f) Membuat catatan- catatan sebagai persiapan diskusi dan laporan.
- g) Menafsirkan peta, menentukan lokasi- lokasi.
- h) Melakukan eksperimen, misalnya membuat sabun.
- i) Menilai informasi dari berbagai sumber, menentukan kebenaran atas pertanyaan- pertanyaan yang bertentangan.
- j) Mengorganisasi bahan bacaan sebagai persiapan diskusi atau laporan lisan.

k) Mempersiapkan dan memberikan laporan-laporan lisan yang menarik dan bersifat informatif.

l) Membuat rangkuman, menulis laporan dengan maksud tertentu.

m) Mempersiapkan daftar bacaan yang digunakan dalam belajar.

n) Men- *skin* bahan untuk menyusun subjek yang menarik untuk studi lebih lanjut.

4. Mengapresiasi literatur

a) Membaca cerita- cerita menarik.

b) Mendengarkan bacaan untuk kesenangan dan informasi.

5. Ilustrasi dan konstruksi

a) Membuat *chart* dan diagram.

b) Membuat *blue print*.

c) Menggambar dan membuat peta, relief map, pictorial map.

d) Membuat poster.

- e) Membuat ilustrasi, peta, dan diagram untuk sebuah buku.
- f) Menyusun rencana permainan.
- g) Menyiapkan suatu *frieze*.
- h) Membuat artikel untuk pameran.

6. Bekerja menyajikan informasi

- a) Menyarankan cara- cara penyajian informasi yang menarik.
- b) Menyensor bahan- bahan dalam buku- buku.
- c) Menyusun *bulletin boerd* secara *up to date*.
- d) Merencanakan dan melaksanakan suatu program *assembly*.
- e) Menulis dan menyajikan dramatisasi.

7. Cek dan tes

- a) Mengerjakan informal dan *standardized test*.
- b) Menyiapkan tes- tes untuk murid lain.

c) Menyusun grafik perkembangan.²³

3. Nilai Aktivitas dalam Pengajaran.

Penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran para siswa, oleh karena :

- a. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- c. Memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan siswa.
- d. Para siswa bekerja sama menurut minat dan kemampuan sendiri.
- e. Memupuk disiplin kels secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
- f. Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru.

²³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara), hlm. 172- 175

- g. Pengajaran diselenggarakan secara realistik dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalistis.
- h. Pengajaran disekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.²⁴

4. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Aktivitas merupakan bagian yang sangat penting dalam proses belajar. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik dan optimal. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan siswa di sekolah.

Aktivitas siswa ini tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis (mental). Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dapat ditunjukkan dengan siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan

²⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara), hlm. 175- 176

dari guru, mencatat, sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, menanggapi atau berpendapat, dan bersemangat selama proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut Nana Sudjana Indikator aktivitas belajar siswa yang dilihat dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Siswa mencari dan memberikan informasi.
- b. Siswa mengajukan pertanyaan baik kepada guru maupun kepada siswa lain.
- c. Siswa mengajukan pendapat terhadap informasi yang disampaikan oleh guru atau siswa lain.
- d. Siswa memberikan respon yang nyata terhadap stimulus belajar yang dilakukan guru.
- e. Siswa berkesempatan melakukan penilaian sendiri terhadap hasil pekerjaannya, sekaligus

memperbaiki dan menyempurnakan hasil pekerjaan yang belum sempurna.

f. Siswa membuat kesimpulan pelajaran dengan bahasanya sendiri.

g. Siswa memanfaatkan sumber belajar atau lingkungan belajar yang ada disekitarnya secara optimal.²⁵

C. Konsep Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah berbagai hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antar individu, antar individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok. Jika tidak ada interaksi sosial maka diduniani tidak ada kehidupan bersama. Sedangkan menurut Murdiyatomoko dan Handayani bahwa "interaksi sosial adalah hubungan antar manusia yang menghasilkan suatu proses pengaruh memenuhi yang menghasilkan hubungan tetap dan

²⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara), hlm. 176- 177

pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial ”.

Menurut Soerjono Soekanto, proses sosial diartikan sebagai ”cara- cara berhubungan yang dapat dilihat jika individu dan kelompok- kelompok sosial saling bertemu serta menentukan sistem dan bentuk- bentuk hubungan tersebut. Apakah yang akan terjadi jika ada perubahan- perubahan yang menyebabkan goyahnya pola- pola kehidupan yang nyata”.

Interaksi sosial adalah bentuk umum dari proses sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan- hubungan sosial yang bersifat dinamis. Jika ada dua orang bertemu dan bercakap- cakap, berjabat tangan, berbeda pendapat, dan bahkan mungkin berkelahi, sejak saat itulah dimulainya interaksi sosial. Selain itu, pada kesempatan lain mungkin saja orang bertemu tersebut tidak saling bercakap- cakap. Itu juga sebenarnya merupakan interaksi sosial.

Interaksi sosial yang terjadi antarkelompok manusia merupakan suatu kesatuan dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggota- anggotanya. Jadi, interaksi sosial itu tidak bersifat pribadi. Setiap pihak melakukan proses interaksi sosial mengatasnamakan kepentingan kelompoknya. Pada lingkungan sekolah pun, jika diperhatikan lebih jauh sebenarnya terdapat suatu proses interaksi sosial. Misalnya, interaksi antara guru dan murid dalam kegiatan belajar dan mengajar, baik di dalam maupun luar kelas. Interaksi sosial dalam suasana kegiatan belajar mengajar, di mana akan berlangsung proses saling memengaruhi antara guru dan muridnya.

Berlangsungnya suatu proses interaksi sosial didasarkan atas berbagai faktor, antara lain imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Faktor- faktor tersebut dapat bergerak sendiri- sendiri secara terpisah maupun dalam keadaan tergabung. Berikut penjelasan mengenai faktor- faktor interaksi tersebut.

a. Imitasi.

Imitasi adalah proses penirukan tindakan, nilai, norma, atau ilmu pengetahuan orang lain atau kelompok. Faktor imitasi dapat mendorong seseorang atau kelompok untuk mematuhi norma-norma atau kaidah-kaidah tertentu.

Faktor imitasi akan memunculkan dua kemungkinan berikut:

- 1) Positif, jika dapat mendorong orang atau kelompok untuk mematuhi norma-norma atau kaidah-kaidah yang berlaku.

Contohnya:

- a) Meniru gaya menyanyi dari penyanyi lain;
- b) Meniru pola hidup sehat dari negara atau masyarakat lain;
- c) Meniru taktik permainan bola basket dari klub basket yang terkenal

2) Negatif, jika dapat mendorong orang atau kelompok untuk menentang norma- norma atau kaidah- kaidah yang berlaku.

Contohnya:

a) Kebiasaan kebut- kebutan di jalan sehingga mengganggu kenyamanan pengguna jalan yang lain;

b) Menggunakan telepon seluler (*handphone*) ketika sedang belajar di dalam kelas;

b. Sugesti.

Faktor sugesti berlangsung jika seseorang menerima suatu pandangan atau sikap yang berasal dari dirinya, atau sikap orang lain dan diterima oleh orang lain. Proses ini sebenarnya hampir sama dengan imitasi akan tetapi titik tolaknya berbeda.

Berlangsungnya proses sugesti dapat terjadi karena pihak penerima dalam keadaan

tidak stabil emosinya sehingga mengganggu pikiran rasionalnya. Misalnya, orang yang sedang dirundung masalah yang besar, memiliki kesempatan yang besar pula untuk dipengaruhi oleh orang lain. Pengaruh tersebut dapat berlangsung secara positif atau justru sebaliknya bersifat negatif.

- 1) Tindakan Positif, sugesti yang diberikan dapat membantu meringankan beban masalah yang sedang diderita.
- 2) Tindakan Negatif, sugesti yang diberikan dapat mengarahkan seseorang untuk mengakhiri permasalahan dengan jalan pintas.

Contohnya:

- f) Meminum minuman keras karena tidak naik kelas.
- g) Melakukan perampokan karena sedang terlilit utang.

c. Identifikasi

Identifikasi merupakan kecederungan dan keinginan seseorang untuk menjadi sama dengan orang lain. Proses identifikasi dapat berlangsung dengan sendirinya maupun disengaja.

Walaupun dapat berlangsung dengan sendirinya, proses identifikasi berlangsung dalam suatu keadaan dimana seseorang yang melakukan proses identifikasi benar- benar mengenal pihak lain yang menjadi figur idealnya sehingga pandangan, sikap, maupun kaidah- kaidah yang berlaku pada pihak lain tadi dapat melembaga bahkan menjiwainya.

Proses identifikasi mengakibatkan terjadinya pengaruh- pengaruh yang lebih mendalam dibandingkan proses imitasi dan sugesti walaupun ada kemungkinan bahwa pada mulanya proses identifikasi diawali oleh imitasi atau sugesti.

d. Simpati.

Simpati adalah suatu proses seseorang merasa tertarik pada pihak lain. Biasanya penilaian ini bersikap subjektif dan mengandalkan ketertarikan semata, contohnya sebagai berikut.

- 1) Para siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler memasak karena didasari oleh simpati kepada gurunya yang bersikap rama.
- 2) Para siswa sangat antusias pada olahraga basket karena selain menyenangkan, pelatihnya juga cekatan.²⁶

Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial. Dengan demikian, interaksi sosial merupakan kunci kehidupan sosial dimana dalam proses tersebut terjadi hubungan sosial yang dinamis baik diantara individu dengan

²⁶Mamat Rumat., Nana Supriatna., Kosim, *Ilmu Pengetahuan Sosial*. (Grafindo Media Pertama, 2006), hlm. 49- 52.

individu, individu dengan kelompok, maupun antara kelompok dengan kelompok. Apabila dua orang saling bertemu interaksi sosial dimulaipada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bhkan mungkin berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk- bentuk interaksi sosial.

Adapun interaksi sosial itu sendiri merupakan suatu hubungan timbal balik antara satu individu dengan individu lainnya atau suatu kelompok dengan kelompok lainnya yang saling berinteraksi. Interaksi sendiri merupakan hubungan yang dinamis, dimana hubungan antar perseorangan, antara kelompok satu dengan kelompok yang lainnya, maupun hubungan antara perseorangan dengankelompok. Tidak jarang disebutkan bahwa seseorang akan menjadi sulit untuk bertahan hidup, apabila ia tidakmenjalin interaksi dengan seorang individu lainnya. Hal ini merupakan dasar dari

terjadinya proses sosial, yaitu interaksi sosial. Sosiologi sendiri merupakan ilmu yang mempelajari tentang fenomena sosial di masyarakat.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1

**Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu
Dan Penelitian Sekarang**

No	Nama dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Wahyu Sunadi, 2013 yang berjudul : Interaksi Sosial Masyarakat Samin Di Tengah Modernisasi Di Desa Baturejo Kecamatan Sukolilo Kabupaten Pati.	Persamaannya yaitu penggunaan model pembelajaran <i>make a match</i> .	Perbedaannya penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada subjek-subjek yang

<p>Skripsi, (Yogyakarta: Fakultas Ushuluddin Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013), tahun terbit 2012 / 2013. Penelitian ini mengkaji khusus yang menggambarkan interaksi sosial yang dilakukan masyarakat oleh masyarakat samin dalam era modern ini. Penelitian ini menyimpulkan bahwa disaat masyarakat samin berinteraksi dengan masyarakat non-</p>		<p>akan diteliti di atas adalah hubungan antara pengaruh model <i>make a match</i> terhadap aktivitas belajar IPS pada materi interaksi sosialsiswa kelas VIII di SMP Negeri 24 Bengkulu Tengah. Selain itu, perbedaan</p>
---	--	--

	<p>samin telah mengalami pengaruh, pengaruh tersebut dalam bentuk budaya slametan dan tata pernikahan desa.</p>		<p>juga terletak pada variabel dalam interaksi sosial antara dewan guru dan siswa yang dilakukan variabelnya adalah model <i>make a match</i> terhadap aktivitas belajar IPS pada materi interaksi sosial siswa kelas VIII di</p>
--	---	--	---

			SMP Negeri 24 Bengkulu Tengah.
2	Siti Nurhikma, pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMP Negeri 10 Palembang. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran	Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> . Metode penelitian menggunakan eksperimen.	Tidak membahas pengaruh model pembelajaran model <i>make a match</i> terhadap aktivitas belajar. Penelitian ini fokus terhadap hasil belajar siswa. Tempat penelitian

	kooperatif tipe <i>make a match</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMP Negeri 10 Palembang.		dilaksanakan di SMP Negeri 10 Palembang.
3.	Andini Setyo Anggaraeni, Budiyono, Gatut Pramesti. Penggunaan model pembelajaran <i>make a match</i> meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kompetensi segitiga dan segiempat bagi siswa kelas VII SMP Negeri 14 Surakarta	Persamaannya yaitu penggunaan model pembelajaran <i>make a match</i> .	Metode penelitian menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian siswa kelas VII B SMP Negeri 14 Surakarta.

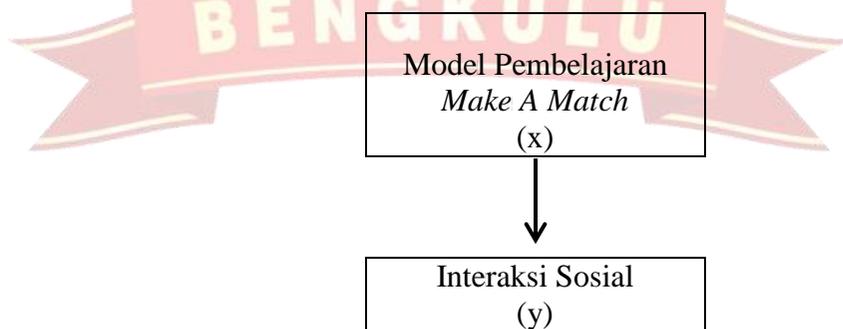
	Tahun Ajaran 2015 /2016.		
--	-----------------------------	--	--

Tujuan dari penelitian eksperimen ini adalah dengan penerapan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran IPS dengan materi Interaksi Sosial siswa kelas VIII di SMP Negeri 24 Bengkulu Tengah Tahun ajaran 2022 / 2023 yang berjumlah 15 siswa dan subyek pelaksanaan adalah penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, catatan lapangan / pada waktu melaksanakan tindakan, lembar pedoman wawancara, lembar penilaian individu setelah mengikuti pembelajaran, dan dokumentasi.

Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dimana setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan yang bertujuan memperoleh data peningkatan aktivitas dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menerapkan model pembelajaran *make a match* rendahnya aktivitas belajar siswa dalam

pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 24 Bengkulu tengah, maka salah satu pemecahan masalah yang dapat dilakukan adalah merubah proses pembelajaran yang digunakan kearah pembelajaran yang digunakan kearah pembelajaran yang mampu memberi peluang dan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran yaitu sala satunya penerapan model pembelajaran *tipemake a match* (mencari pasangan) mengandung unsur permainan sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik.

E. Kerangka Berpikir



Gambar 2.2

Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka konsep maka hipotesis yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

5. Ho: Tidak ada pengaruh meningkatkan aktivitas belajar IPS melalui model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 24 Bengkulu Tengah.
6. Ha: Ada pengaruh meningkatkan aktivitas belajar IPS melalui model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 24 Bengkulu Tengah

