

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar bukanlah sesuatu yang baru lagi dikalangan masyarakat umum, tetapi dalam definisi belajar beberapa ahli memiliki pemahaman masing-masing, walaupun secara praktis masing-masing kita sudah memahami apa yang dimaksud belajar. Belajar merupakan suatu proses usaha seseorang untuk menciptakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai akibat dari pengalamannya. Ada beberapa pernyataan dari beberapa ahli terkait dengan definisi belajar.

Menurut R. Gagne mengungkapkan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.¹ Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang sudah tidak bisa dipisahkan, dua konsep ini menjadi terpadu dalam suatu kegiatan dimana terjadi hubungan timbal balik antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

¹ Ahmad susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2013). Hlm.1

Adapun menurut ahmad susanto, belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.²

Belajar (mencari ilmu) adalah suatu proses yang membutuhkan banyak hal penting. proses itu bukan saja memerlukan waktu yang banyak melainkan tenaga dan pikiran yang digunakan untuk membaca informasi ataupun pengetahuan yang belum diketahui.

Sebagaimana firman Allah Swt :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ مِنْ رَجُلٍ وَرَجُلٍ ﴿٣﴾
الْأَكْرَمُ ﴿٤﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٥﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٦﴾

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.³

Lima ayat tersebut merupakan ayat pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad, yang diantaranya berbicara tentang perintah kepada semua manusia untuk selalu menelaah, membaca, belajar dan observasi ilmiah tentang

² Ahmad susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*,, hlm.3

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta: Sygma, 2009), hlm. 597

penciptaan manusia sendiri.⁴ Ayat ini dapat dijadikan sebagai alasan bahwa ilmu pengetahuan itu penting dalam kehidupan manusia, Allah memerintahkan agar manusia membaca sebelum memerintahkan melakukan pekerjaan dan ibadah yang lain.⁵

Belajar (mencari ilmu) adalah suatu aktivitas yang memiliki tantangan. Tantangan itu dapat berupa biaya, waktu, kesehatan dan kecerdasan, ketika menuntut ilmu seseorang tidak dapat mencari uang, bahkan sebaliknya, menghabiskan uang. Demikian juga dengan tantangan yang lain. Bagi orang yang beriman tantangan itu tidak perlu menjadi hambatan. Orang-orang yang mencari ilmu dengan khlas akan dibantu oleh Allah dan akan dimudahkan baginya jalan menuju surga. Hal ini dapat dipahami dari hadits berikut ini :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Abu Hurairah meriwayatkan bahwa Rasulullah SAW bersabda, “Barang siapa yang menempuh jalan menuntut ilmu, akan dimudahkan Allah jalan untuknya ke surga.” (HR. Muslim, At-Tirmidzi, Ahmad, dan Baihaqi)

Hadits diatas menjelaskan bahwa Allah memudahkan baginya jalan diakhirat kelak atau memudahkan baginya jalan didunia dengan cara memberi hidayah untuk melaksanakan

⁴ Ismail SM, Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM, (Semarang: Rasail Media Group, 2011), Hlm. 11

⁵ Bukhari Umar, *Hadis TARBAWI*, (Jakarta : Amzah, 2012), Hlm. 8

perbuatan baik yang dapat mengantarkannya menuju surga. Hal ini mengandung berita gembira bagi orang yang menuntut ilmu, bahwa Allah memudahkan mereka untuk mencari dan mendapatkannya, karena menuntut ilmu adalah salah satu jalan menuju surga.⁶

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau perbuatan secara komprehensif baik dari aspek kognitif, afektif dan juga psikomotorik. Jadi dalam proses belajar akan terjadi perubahan individu dari yang semula tidak tahu menjadi tahu. Dalam proses belajar individu juga akan merasakan perubahan emosional yang baik, artinya ia akan lebih pintar dalam mengendalikan dirinya. Akan ada perubahan di aspek psikomotoriknya, yang semula mempunyai keterampilan yang belum terlihat, setelah melalui proses belajar keterampilan individu akan terlihat dan terarah sesuai dengan bakat dan kemampuannya.

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya

⁶ Bukhari Umar, *Hadis TARBAWI*,, hlm. 12-13

perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.⁷

Pendapat diatas diperjelas lagi oleh pernyataan dari ahmad susanto bahwa 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.⁸ Sedangkan Rosma Hartiny juga mengungkapkan bahwa hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh.⁹

Hasil belajar menurut Gagne & Briggs adalah *“kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (learner’s performance). Sedangkan Reigeluth berpendapat bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternative dalam kondisi yang berbeda. Ia juga mengatakan secara spesifik bahwa hasil belajar adalah*

⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 44-45

⁸ Ahmad susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*,, hlm. 5

⁹ Rosma Hartiny, *Model Penelitian Tindakan Kelas*,(Yogyakarta: Teras, 2010), hlm. 33.

suatu kinerja (performance) yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh. Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku (unjuk kerja)”.¹⁰

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa :

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak ojek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Dalam kaitannya dengan hasil belajar Bloom mengatakan bahwa :

¹⁰ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 37

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan), *synthesis* (mengorganisasikan). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima) domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routimized*, yang harus diingat, hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.¹¹

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dan dapat diukur melalui pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis, yang diraih siswa dan merupakan tingkat penguasaan setelah menerima pengalaman belajar.¹² Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek afektif, termasuk perubahan aspek emosional. Perubahan-perubahan pada aspek ini umumnya tidak mudah dilihat dalam waktu yang singkat, akan tetapi seringkali dalam rentang waktu yang relative lama.

Perubahan hasil belajar juga dapat ditandai dengan perubahan kemampuan berfikir. Seorang guru yang mampu mengembangkan model-model pembelajaran yang terarah

¹¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm.5-6

¹² Rosma Hartiny, *Model Penelitian Tindakan Kelas, ...*, hlm. 37

pada latihan-latihan berpikir kritis siswa, misalnya model-model pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) akan sangat mendukung perubahan kemampuan berpikir siswa. Model-model pembelajaran dimana guru tidak terlalu banyak memberikan petunjuk atau arahan akan tetapi lebih banyak menekankan keaktifan berpikir siswa akan mendorong percepatan perubahan kemampuan berpikir seseorang.¹³

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar juga dapat didefinisikan dengan kemampuan-kemampuan peserta didik sebagai akibat dari proses belajar, bukan hanya perubahan tingkah laku saja tetapi perubahan secara komprehensif baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

B. Materi Pokok Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

Materi pokok keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia merupakan materi pokok yang mempunyai kompetensi dasar Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).

¹³ Aunurrohman, *Belajar dan Pembelajaran* , (Bandung: ALFABETA, 2009), hlm.37-38

1. Makna Bhinneka Tunggal Ika

Negara Indonesia adalah negara kepulauan. Pulau-pulainya didiami oleh berbagai suku bangsa. Keragamannya menyebabkan keragaman adat dan budayanya. Keanekaragaman suku bangsa tidak menyebabkan perpecahan. Akan tetapi, semakin memperkokoh dan memperkuat bangsa kita. Hal ini tercermin dalam semboyan negara kita. Kamu tentu pernah ataupun sering mendengar kata "Bhinneka Tunggal Ika". Artinya walaupun berbeda-beda suku, adat, budaya dan bahasa daerahnya, tetapi tetap satu yaitu bangsa Indonesia. Bhinneka Tunggal Ika diambil dari buku Sutasoma karangan Empu Tantular. Seorang pujangga pada masa pemerintahan Majapahit. Kalimat selengkapnya adalah "**Bhinneka Tunggal Ika Tan Hana Dharma Mangrwa**". Artinya, walaupun berbeda tetapi tetap satu jua adanya karena tidak ada agama yang tujuannya berbeda. Kerukunan hidup bangsa tercipta dan berkembang sejak dahulu.¹⁴

2. Ragam Suku Bangsa Dan Budaya

No	Nama provinsi	Nama suku bangsa
1.	Nagroe aceh darusalam	Aceh, gayo, alas
2.	Sumatra utara	Batak, Nias, Melayu
3.	Sumatera Barat	Minangkabau
4.	Riau	Melayu
5.	Jambi	Melayu, jambi, kubu

¹⁴ Irwan Sadad Sadiman, *Ips Untuk Kelas 4 SD/MI*, (Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), Hlm. 45

6.	Lampung	Lampung
7.	Bengkulu	Melayu, Rejang
8.	Sumatera selatan	Malayu, Palembang
9.	DKI Jakarta	Betawi, Sunda
10.	Jawa Barat dan Banten	Sunda, Badui
11.	Jawa tengah	Jawa
12.	DI. Yogyakarta	Jawa
13.	Jawa Timur	Jawa, Madura, Tengger
14.	Bali	Bali, Baliaga
15.	NTB	Bali, sasak, Sumbawa, mbojo
16.	NTT	Alor, solor, roti, sawu, sumba
17.	Kalimantan Barat	Melayu, Dayak
18.	Kalimantan Tengah	Melayu, Dayak
19.	Kalimantan selatan	Banjar, Dayak
20.	Kalimantan Timur	Melayu, Dayak, kutai
21.	Sulawesi selatan	Bugis, makasar, toraja
22.	Sulawesi tenggara	Mekongga, tolaki, buton
23.	Sulawesi tengah	Toraja, lanan, tomini
24.	Sulawesi utara dan Gorontalo	Gorontalo, minahasa, mongondow
25.	Maluku dan Maluku Utara	Ambon, ternate, kei, tanimbar
26.	Papua	Sentani, biak, asmat ¹⁵

3. Budaya setempat

Keragaman suku bangsa menghasilkan budaya yang beragam. Bentuk keragaman itu berupa pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, lagu daerah, alat musik daerah, adat istiadat setempat/upacara adat, serta makanan khas daerah.

¹⁵ Saidi Hardjo, *Cakrawala Pengetahuan Sosial Untuk Kelas 4 SD/MI*, (Solo : PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2004) Hlm, 8

a. Pakaian Adat

Pakaian adat dipakai pada acara khusus. Salah satunya berupa pesta perkawinan, upacara adat, dan sebagainya. Beberapa contoh pakaian adat dari provinsi di Indonesia, yaitu:

- 1) Jawa Tengah :
 - a) Tutup kepala pria blangkon
 - b) Baju wanita kebaya
 - c) Baju pria beskap.
- 2) Sumatra Barat : Baju teluk belango dan saluak.
- 3) Riau : Baju destar.
- 4) Kalimantan Selatan: Baju rompi dan destar.

2.1 Contoh gambar pakaian adat :



Pakaian adat Jawa Barat



pakaian adat NTT

b. Rumah adat

Setiap suku bangsa memiliki rumah adat. Bentuknya bermacam-macam. Memiliki nilai artistik yang

beraneka ragam. Atapnya bentuknya beragam. Ada yang berbentuk limas, kerucut, dan sebagainya.¹⁶

No	Nama suku	Nama rumah adat
1	Asmat	Honai
2	Batak	Jabu Persantian
3	Dayak	Lamin
4	Jawa	Joglo
5	Minangkabau	Gadang
6	Toraja	Tongkonan

2.2 Contoh gambar rumah adat :



Rumah adat jawa timur rumah adat papua

Cara menghargai dan melestarikan keragaman budaya daerah, antara lain sebagai berikut : Pendidikan tentang budaya daerah, dilaksanakan lomba budaya setempat, dilaksanakan pentas seni daerah.¹⁷

C. Metode *Make a Match*

Metode *Make a Match* atau mencari pasangan yaitu metode atau teknik yang dikembangkan oleh Loma Curran

¹⁶ Irwan Sadad Sadiman, *Ips Untuk Kelas 4 SD/MI...*Hlm.48

¹⁷ Leo Agung Sutoyo, *IPS 4 BSE untuk SD kelas 4*, (Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009)

(1994).¹⁸ Dimana dalam pembelajaran ini siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topic tertentu dalam suasana yang menyenangkan. ¹⁹ Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *make a match*, dimana bisa memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.

Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif dimana “pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang menitik beratkan pada gotong royong dan kerjasama kelompok”. ²⁰ Dari beberapa uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode *make a match* adalah metode yang dikembangkan oleh Loma Curran dimana dalam metode ini siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik pelajaran yang telah ditentukan. Jadi dengan metode ini proses pembelajaran akan berlangsung menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran kooperatif metode *make a match* memberikan manfaat bagi siswa, diantaranya sebagai berikut:

¹⁸ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm 112.

¹⁹ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm135.

²⁰ Imas Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena,2015), hlm55-56

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

Disamping manfaat yang dirasakan oleh siswa, model pembelajaran metode *make a match* mempunyai sedikit kelemahan yaitu :

1. Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat ang memadai.
4. Pada kelas dengan murid yang banyak, jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
5. Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya.²¹

²¹ Imas Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran, ...* , hlm.56-57

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan metode *make a match* dapat digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi pokok keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Adapun prosedur pelaksanaan metode pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topic yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan “baju wanita kebaya” akan berpasangan dengan kartu yang bertuliskan “pakaian adat jawa tengah”.
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang 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 materi pelajaran.²²

Berdasarkan langkah-langkah metode *make a match* diatas diharapkan seorang guru dapat terampil dalam menggunakan metode tersebut sehingga dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

D. Media Gambar

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.²³ Prof. Dr. Nasution menjelaskan bahwa pada usia sangat muda anak-anak hanya dapat belajar efektif berdasarkan benda-benda dan peristiwa yang sebenarnya. Kemudian gambar-

²² Imas Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran, ...* , hlm.57-58

²³ Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 120.

gambar juga menjadi efektif setelah anak-anak belajar menghubungkan gambar dengan dunia kenyataan.²⁴

Tidak hanya metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar namun media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran juga mempunyai peran yang tidak kalah penting. hal ini sesuai dengan hadits nabi yang berbunyi :

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَسِّرُوا وَلَا تَعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا (أخرجه البخاري في كتاب العلم)

Dari Anas bin Malik dari Nabi SAW “mudahkanlah dan jangan kamu persulit. Gembirakanlah dan jangan kamu membuat lari”. (HR. Bukhari).²⁵

Hadits diatas menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah sekaligus menyenangkan agar siswa tidak tertekan secara psikologis dan tidak merasa bosan terhadap suasana dikelas, serta apa yang diajarkan oleh gurunya. Dan suatu pembelajaran juga harus menggunakan metode yang tepat disesuaikan dengan situasi dan kondisi, terutama dengan mempertimbangkan keadaan orang yang akan belajar.²⁶

²⁴ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2011), hlm. 197

²⁵ Fakrur Rozi, *Hadis Tarbawi*, (Semarang : CV Karya Abadi Jaya, 2015), Hlm. 188-189

²⁶ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Hlm. 13

Gambar atau foto adalah media pembelajaran yang sering digunakan. Media ini merupakan bahasa yang umum, dapat dimengerti, dan dinikmati oleh semua orang di mana-mana. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan.²⁷ Benny A. Pribadi juga berpendapat bahwa media gambar mampu membuat informasi dan pengetahuan yang ditampilkan terlihat menjadi sangat konkret. Hal ini dapat membantu siswa untuk memahami informasi dan pengetahuan yang bersifat abstrak.²⁸

Media gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik. sehingga dengan menggunakan gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran. Gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Karena gambar, pengalaman dan pengertian peserta didik menjadi luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi peserta didik.

Menurut ahmad Rohani manfaat media gambar dalam proses instruksional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai

²⁷ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 45

²⁸ Benny A. Pribadi, *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*, (Jakarta : Dian Rakyat, 2011), hlm. 114

informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan.²⁹

Media gambar mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan, menurut cecep kustandi dan bambang sutjipto kelebihan media gambar antara lain sifatnya konkret, lebih realistik dibandingkan dengan media verbal, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua, murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya. Adapun kelemahan dari media gambar antara lain gambar hanya menekankan persepsi indera mata, ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.³⁰

Berdasarkan beberapa uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik serta memperjelas suatu pengertian-pengertian materi pelajaran kepada peserta didik. Media gambar juga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan bantuan media gambar peserta didik lebih mudah mengingat pelajaran yang telah diajarkan, karena media gambar sangat menarik dan mudah untuk menjadi sarana penunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran.

²⁹ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2014), hlm 76

³⁰ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital, ...*, hlm. 45-46

Contoh gambar yang digunakan :

Gambar. 2.3



E. Metode *Make a Match* dengan media gambar pada mata pelajaran IPS.

Keberhasilan suatu pelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar. Dalam hal ini, proses pembelajaran harus di sesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang berupa perilaku atau tingkah laku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan pembelajaran. Seorang guru harus berusaha mengupayakan pelajaran tersebut harus dipahami oleh peserta didik. Salah satu upaya untuk mendapatkan hasil belajar yang maksiml pada hasil belajar adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *make a match* dengan media gambar.

Metode pembelajaran *make a matct* dan media gambar dapat digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat Madrasah Ibtida'iyah. Penggunaan metode ini dimaksudkan untuk dapat menghasilkan hasil belajar yang sesuai dengan KKM yang ditentukan. Dalam kegiatan pembelajaran

dengan menggunakan metode *make a match* dengan media gambar ini mendorong siswa agar dalam kegiatan pembelajaran akan melakukan proses pembelajaran secara menyenangkan sambil mempelajari suatu topic atau konsep yang telah dipersiapkan.

Pembelajaran dengan metode ini akan diawali dengan siswa membaca terlebih dahulu materi, kemudian guru memotivasi siswa untuk bertanya mengenai materi yang dibahas, yaitu keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Kemudian siswa dikelompokkan beberapa kelompok untuk berdiskusi, disela-sela diskusi guru menyiapkan kartu dan kertas bergambar yang jumlahnya sesuai dengan banyaknya siswa dengan kategori daerah/provinsi di Indonesia. Kemudian siswa diminta untuk berdiri ditengah ruangan kelas dan guru memberi contoh aturan mainnya. Setelah semua siswa memahami aturan mainnya siswa diberikan masing-masing satu kertas atau kartu secara acak dan meminta siswa untuk bergerak berkeliling didalam kelas untuk menemukan kategori yang sama.

Peserta didik yang sudah menemukan kategori yang sama berkumpul untuk mendiskusikan masing-masing isi dari kertas atau kartu tersebut. Kemudian guru meminta masing-masing siswa untuk menempelkan masing-masing kartu pada media kertas yang telah disediakan guru, lalu memajang hasil kerja kelompok. Kemudian setelah semua kelompok memajang hasil kerjanya guru meminta masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil

kerja masing-masing dan siswa lain boleh menanggapi atau memberi komentar. Dalam kegiatan akhir nanti guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

F. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini peneliti mencoba menggali informasi terhadap skripsi-skripsi terdahulu sebagai bahan pertimbangan untuk membandingkan masalah-masalah yang diteliti. Dalam kajian pustaka ini peneliti menelaah beberapa skripsi dari peneliti terdahulu, antara lain :

Skripsi dari Nur Arif (123911316) dengan judul “ Peningkatan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Al-Qur’an Hadits Materi Hukum Bacaan Idgham Bilaghunnah Dan Iqlab Menggunakan Model *Make A Match* Di Kelas IV MI Bustanul Huda Morodemak Bonang Demak Tahun Pelajaran 2013/2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Make a Match* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada pada pembelajaran Al-Qur’an Hadits materi pokok idgham bighunnah, idgham bilaghunnah, dan iqlab keas IV MI Bustanul Huda Morodemak Bonang Demak. Hal ini dibuktikan dengan hasil minat belajar tiap siklusnya dimana pada siklus I yaitu 19 atau 52 % dan minat belajar siswa pada siklus II mengalami kenaikan yaitu 33 atau 89 % peningkatan terjadi sebanyak 37 %.

Penerapan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar Al-Qur’an Hadits materi hukum bacaan *idgham bighunnah, idgham bilaghunnah, dan iqlab* dikelas IV MI

Bustanul Huda Morodemak Bonang Demak dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar per siklus dimana pada pra siklus ada 14 siswa atau 38 % dengan pada siklus I ada 23 siswa atau 62 % terdapat peningkatan sebesar 24 % dan diperbaiki lagi pada siklus II ketuntasan ada 34 siswa atau 92 % terdapat peningkatan 30 % dari siklus I dan 54 % dari pra siklus.

Skripsi dari Asih Budihati (123911306) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar tata cara wudhu pada siswakesel I MIN Cepogo Kembang Jepara Tahun 2013/2014. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kompetensi dasar tata cara wudhu dikelas I MIN Cepogo Kembang Jepara tahun 2013/2014. Hal ini ditunjukkan dengan nilai tiap siklusnya. Kondisi awal pra siklus terdapat 16 siswa (53,33%) yang memperoleh nilai dibawah KKM, sementara 14 siswa (46,67%) yang memperoleh nilai diatas KKM. Pada siklus I jumlah siswa yang memperoleh diatas KKM adalah 22 siswa (73,33%) dan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM adalah 8 siswa (26,67%). Pada siklus II mengalami peningkatan lagi, jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM adalah 26 siswa (86,67%) sedangkan yang masih dibawah KKM adalah 4 siswa (16,67%). Prosentasi yang 86,67% ini sudah melebihi indikator yang ditentukan yaitu jumlah siswa yang

mencapai nilai KKM madrasah mencapai 80% dari seluruh jumlah siswa.

Berdasarkan beberapa kajian pustaka diatas, maka terdapat kesamaan judul antara penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya, sedangkan pada penulisan skripsi ini, penulis lebih menitik beratkan pada kajian “Efektivitas Metode *make a match* dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV materi pokok keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016”.

G. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir, maka hipotesis penelitian eksperimen ini adalah: metode *Make a Match* dengan media Gambar efektif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV materi pokok keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016