

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sagala, 2009). Proses pendidikan seperti ini dapat mengacu pada lima pilar pendidikan yang ditetapkan oleh UNESCO, yaitu: *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, *learning live together*, dan *learning to live sustainabilities*, sehingga tujuan-tujuan mulia tadi dapat terwujud dengan baik (Dantes dkk., 2020). Ketika berpedoman pada acuan diatas, dalam kegiatan belajar mengajar akan lebih baik tidak terlalu focus pada penguasaan dalam menerima materi. Hakikat pilar

pendidikan ketika belajar sebagai tujuan mendapatkan pengetahuan dan proses belajar didalamnya juga harus diupayakan untuk menguasai keterampilan-keterampilan pendukung lainnya, lebih berfokus pada proses pembelajaran seharusnya mencakup kepada pola pikir dan juga tindakan.

Terdapat beberapa upaya yang seharusnya dilakukan pemerintah selama ini dimana upaya untuk tercapainya mutu pendidikan yang lebih baik dan lebih maju, salah satunya adalah pembaharuan kurikulum dan penyempurnaan Kurikulum 2013. Seiring perkembangan masyarakat yang ditandai oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, tuntutan adanya reformasi pendidikan khususnya pembaruan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan jaman menjadi hal yang sangat relevan (Suparno dkk., 2002). Upaya reformasi pendidikan telah dilakukan oleh pemerintah. Berdasar pada Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan, penilaian hasil belajar pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar. Kegiatan pembelajaran berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 pada proses pembelajaran Kurikulum 2013 menggunakan strategipendekatan saintifik yang biasanya disebut 5M (mengamati perkembangan, menanyakan, mengumpulkan informasi yang didapat, mengasosiasi suatu pembelajaran, dan mengomunikasikan apa yang didapat). Penyempurnaan KTSP menjadi Kurikulum 2013 adalah usaha pemerintah dalam terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas.

Penerapan pada Kurikulum 2013 dapat diwujudkan dalam pembelajaran IPS di sekolah. IPS adalah ilmu yang mengembangkan konsep pemikiran yang

berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan mata pelajaran IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya (Susanto, 2014:138). IPS dalam pembelajarannya bertujuan 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 menimpa masyarakat. Jadi dengan demikian, muatan materi dalam pelajaran IPS dapat membantu peserta didik untuk memiliki sikap, etika, kepribadian, selain pengetahuan dan keterampilan. Peserta didik tidak saja terampil pada tangannya saja, tetapi juga lembut hatinya, cerdas otaknya, dan memiliki rasa peka terhadap masalah sosial yang ada di sekitarnya.

Usaha usaha dalam melakukan perkembangan yang ditempuh pemerintah tersebut nyatanya belum memperlihatkan kualitas pembelajaran secara optimal di SMP Negeri 2 Singaraja. Pada dasarnya untuk tercapainya tujuan pendidikan yang dimaksud tidaklah dapat dilepaskan dari kegiatan pembelajaran guru sebagai peran utama dalam pendidikan. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Pengamatan yang pertama, didapatkan temuan mengenai proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah sampai saat ini pada umumnya masih bersifat konvensional, karena pembelajaran berpusat pada tenaga pendidik sangat dominan. Siswa dalam pembelajaran konvensional ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif.

Hasil pengamatan lanjutan ketika melakukan kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 2 Singaraja diperoleh informasi yang cenderung sama dengan kondisi yang dikemukakan pada paragraph sebelumnya, bahwa: (1) antusias belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran masih tergolong rendah karena ketika guru menjelaskan materi masih ada siswa yang mengobrol dan lain-lain, (2) pada saat proses pembelajaran IPS siswa masih kurang aktif, (3) guru jarang menggunakan inovasi model pembelajaran yang menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, (4) guru jarang memanfaatkan inovasi media pembelajaran ataupun jarang membuat media untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Secara umum dapat diamati dalam proses pembelajaran dan penyampaian materi IPS, guru cenderung menggunakan pembelajaran yang lebih menekankan pada proses bertutur atau ceramah. Pada dasarnya siswa sangat ingin diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan minatnya. Persoalan mendasar di atas terjadi karena dalam praktik pembelajaran IPS siswa tidak dilibatkan aktif secara langsung, hal ini menyebabkan siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru. Peserta didik dalam suatu proses pembelajaran tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, melainkan juga harus berperan aktif dalam menumbuhkembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru sebagai acuan penting dalam saat kegiatan belajar mengajar harusnya memakai beragam kiat serta memanfaatkan media serta didukung dengan pengetahuan yang mempuni. Proses dalam belajar jika terjadi perubahan dan

peningkatan dalam diri peserta didik, baik menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk mencapai tujuan tersebut.

Hasil wawancara dengan seorang guru kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja menyebutkan bahwa guru masih berpedoman pada buku teks. Artinya, guru menjelaskan materi sesuai dengan apa yang tercantum di buku teks. Hampir tidak ada persiapan apa-apa, hanya menyediakan satu contoh dalam pelajaran IPS, kemudian menyuruh siswa untuk mencatat. Setelah itu, ditunjuk satu atau dua siswa sebagai sampel untuk menjawab pertanyaan guru. Sedangkan untuk mencatat, guru hanya memberi perintah untuk menulis apa yang guru tuliskan di papan tulis atau mencatat dari buku teks yang dimiliki oleh guru tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut masih berpusat kepada guru. Artinya, guru sepenuhnya memegang kendali dan mengatur jalannya proses pemikiran siswa dari awal hingga akhir, dan siswa hanya berperan pasif serta menerima saja apa yang guru mereka perintahkan. Selain itu, metode yang digunakan juga masih menggunakan metode ceramah dan guru sangat bergantung pada buku teks.

Terkait dengan keterampilan sosial siswa, dari hasil pengamatan juga menunjukkan keterampilan sosial siswa rendah. Hal ini terlihat dari siswa tidak peduli dengan orang yang datang ke sekolah, mereka asyik sendiri tanpa memperdulikan orang yang datang, saat proses pembelajaran siswa masih suka mengganggu teman saat guru menjelaskan materi. Hasil observasi juga menunjukkan pada proses pembelajaran berlangsung saat guru meminta siswa mengerjakan tugas bersama kelompok siswa belum mampu bekerjasama dan

masih ada siswa yang bercanda, sehingga terlihat bahwa keterampilan sosial siswa belum maksimal.

Beberapa hasil penelitian juga menemukan kondisi pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Singaraja masih rendah. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Yuliastini (2017), yang menemukan bahwa nilai rata-rata ulangan akhir semester ganjil pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja masih tergolong rendah. Rata-rata hasil ulangan akhir semester ganjil siswa kelas VIII untuk mata pelajaran IPS masih di bawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Parbawa dan Sujana (2018) menunjukkan bahwa kompetensi pengetahuan IPS siswa masih jauh dari yang diharapkan karena kurangnya interaksi antara siswa dan guru, siswa dengan siswa lain, maupun siswa dengan sumber belajarnya sehingga kurang berpartisipasi secara aktif dan masih banyak siswa mendapat nilai rendah diantara nilai mata pelajaran lain.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, terdapat permasalahan pada kompetensi pengetahuan IPS dan keterampilan social siswa. Dalam kaitannya dengan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu solusi yang dapat mengatasi permasalahan rendahnya kompetensi pengetahuan IPS dan keterampilan sosial siswa. Salah satu solusinya adalah menerapkan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, menekankan pada adanya interaksi dan kerjasama serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pembelajaran IPS. Dalam kaitannya dengan hal tersebut, model pembelajaran kooperatif dapat mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Rusman (2017)

pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan yang lebih mengutamakan bekerjasama pada kelompok.

Huda (2015) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif ini menghendaki peserta didik untuk saling membantu dalam belajar dan saling kerjasama dalam kelompok sesuai dengan metode pembelajaran yang dipilih guru. Menurut Slavin (2010) model pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran untuk siswa bekerja secara berkelompok untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, berkolaborasi dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan serta kemampuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Menurut Arends (2013), tujuan pembelajaran kooperatif ada ketika siswa menganggap bahwa mereka dapat mencapai tujuan mereka jika, siswa lain yang bekerja sama dengan mereka dapat juga mencapai tujuan. Fatimah (2017) mengungkapkan bahwa mengajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa bekerja sama saling membantu, memotivasi, mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran. Model ini memiliki keunggulan untuk dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan argumentasi, sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa sehingga tanya jawab dapat berlangsung dengan baik yang mendorong pembangunan pengetahuan dan keterampilan social yang terintegrasi. Konsep inilah yang menjadi dasar bahwa

model pembelajaran kooperatif mampu mengatasi permasalahan kompetensi pengetahuan IPS dan keterampilan sosial siswa.

Dalam kaitannya dengan permasalahan penelitian, yaitu permasalahan pembelajaran siswa terkait dengan kurangnya antusias belajar siswa, kurang keaktifnya siswa, rendahnya evaluasi dari hasil ketika belajar IPS, serta rendahnya kemampuan ketika bersosialisasi ditunjukkan dalam kurangnya interaksi dan kerja sama siswa, maka dari itu dibutuhkanlah penerapan model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik permasalahan sekolah di atas. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dinilai yang relevan sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan karena kelebihan dari model pembelajaran *Make A Match* adalah (1) mewujudkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, (2) materi belajar disajikan lebih menarik perhatian peserta didik, (3) dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik guna mencapai taraf ketuntasan belajar, (4) kerjasama antarsesama peserta didik terwujud dengan dinamis (Kurniasih dan Berlin, 2015). Dari beberapa kelebihan yang dimiliki oleh pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, pembelajaran IPS diharapkan menjadi lebih bermakna untuk siswa. Siswa ikut terlibat aktif saat kegiatan pembelajaran, hingga siswa merasa gembira, asyik, dan berminat dalam menerima materi pelajaran. Diskusi yang terdapat pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat membuat siswa mudah memahami konsep-konsep IPS dan memunculkan banyak ide. Selain itu, adanya peraturan, menunggu giliran bermain, menemukan kecocokan pasangan kartu juga akan membantu siswa mendapatkan keterampilan sosial (Riyanti, 2018). Hal ini menunjukkan secara spesifik bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make*

AMatch dapat mengatasi permasalahan rendahnya kompetensi pengetahuan IPS dan keterampilan sosial siswa.

Model *Make A Match* adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kondisi yang mengasyikkan dengan cara mencari pasangan sembari mempelajari suatu konsep dan topik tertentu dimana pada siswa akan menemukan rekannya untuk mendiskusikan sebuah materi (Huda, 2015). Model pembelajaran *Make A Match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain yang terkesan bisa dinikmati oleh setiap peserta didik (Shoimin, 2014). Pelaksanaan model *Make A Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu sesuai jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut jadi secara tidak langsung siswa akan dituntut aktif dalam hal ini. Dalam pembelajaran model *Make A Match*, suasana belajar di kelas diciptakan sebagai suasana permainan karena adanya kompetisi diantara siswa untuk memecahkan masalah terkait dengan materi pelajaran dan adanya *reward* atau penghargaan sebagai cara meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan adanya unsur permainan dalam suatu proses pembelajaran maka menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini pada pembelajaran IPS sehingga siswa akan lebih tertarik dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Aalasan utama memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, karena pada penerapan model ini proses pembelajaran akan lebih menarik minat siswa dan menyenangkan sehingga akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Dengan menggunakan model ini siswa akan secara langsung paham

dalam menjawab soal yang diberikan kepada siswa melalui kartu, menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan minat belajar siswa. Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan untuk lebih menarik perhatian siswa dalam belajar, maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini diintegrasikan dengan sebuah media pembelajaran peta pikiran. Kontribusi nilai peta pikiran dalam pembelajaran sangat besar dibanding dengan media konvensional (Faridah, 2014). Penguasaan materi siswa dengan menggunakan peta pikiran mencapai peningkatan sehingga peta pikiran sangat efektif digunakan dalam pembelajaran (Sari, 2016). Peta pikiran sangat efektif digunakan sebab selain hasilnya lebih baik dibanding dengan penggunaan media yang lain, juga dapat menghemat waktu (Bukhari, 2016). Penerapan peta pikiran model memperlihatkan nilai positif, karena dalam peta pikiran siswa selama pembelajaran diberikan kesempatan berkomunikasi dengan teman lainnya dalam menemukan solusi dari sebuah masalah yang diberikan, siswa juga dapat memperluas kreativitas melalui kerjasama dalam mencatat kata kunci kemudian merancang peta pikirannya dengan begitu siswa lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran yang sedang dipelajari, artinya siswa akan lebih cenderung aktif menemukan suatu solusi dari apa yang dipelajari (Syam dan Ramlah, 2015).

Menurut Buzan (2009), peta pikiran memudahkan untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar. Senada dengan itu, Yuliani dkk. (2017) menyatakan bahwa peta pikiran adalah cara untuk mempermudah siswa agar memahami konsep-konsep yang telah dipelajari oleh siswa. Windura (2010) menyatakan peta pikiran merupakan media untuk

menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambilnya kembali keluar otak. Peta pikiran mengembangkan cara berpikir divergen, berpikir kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan konsep-konsep. Peta pikiran dapat membantu siswa berpikir secara kreatif sekaligus kritis, mengingat dengan baik materi pelajaran, memahami isi bacaan, dan penugasan lain yang diberikan. Peta pikiran mengajarkan untuk mencatat tidak hanya menggunakan tulisan, tetapi juga menggunakan gambar. Dengan menggunakan media ini dapat membuat siswa lebih bisa memahami materi yang dijelaskan guru karena siswa akan mencatat poin-poin penting materi tersebut ke dalam bentuk catatan kreatif seperti peta *route* yang mempunyai banyak cabang dan juga bisa dibuat lebih menarik dengan menambahkan gambar serta bentuk-bentuk yang menarik minat siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan peta pikiran menjadikan siswa aktif, antusias, dan membuat suasana menyenangkan saat proses pembelajaran. Siswa terlihat aktif dalam pembelajaran terutama pada saat masing-masing siswa mencari pasangan kartu yang sesuai dengan kartu yang mereka pegang. Siswa terlihat senang saat mencari pasangan dan menerima pujian dari guru, sehingga menyebabkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa terlihat antusias untuk belajar dan tidak ada siswa yang terlihat bosan mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Huda (2014) yang menyatakan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memungkinkan meningkatkan kegiatan pembelajaran peserta didik, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, efektif untuk melatih keberanian siswa, dan melatih kedisiplinan siswa untuk menghargai waktu belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berpijak pada latar belakang yang telah dipaparkan, teridentifikasi sejumlah masalah yang dapat dikemukakan sebagai berikut.

- 1) Didapatkan temuan mengenai proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah sampai saat ini pada umumnya masih bersifat konvensional, karena kegiatan belajar mengajar dikelas lebih dominan berpusat ke guru yang mengajar. Siswa dalam pembelajaran konvensional ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif.
- 2) Pada kenyataannya guru masih kesulitan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran belum memenuhi standar proses sesuai dengan yang diharapkan.
- 3) Rendahnya keterampilan sosial siswa, baik dalam proses belajar mengajar maupun di luar proses belajar mengajar.
- 4) Rendahnya pengetahuan IPS siswa yang dibuktikan dengan nilai pengetahuan siswa kelas VIII di SMP N 2 Singaraja dengan rata-rata di bawah KKM (dibawah 75).
- 5) Pembelajaran yang diterapkan guru belum menerapkan model pembelajaran bermakna dan tergolong tidak inovatif sebagaimana yang diharapkan dalam pembelajaran IPS.
- 6) Guru belum menggunakan media seperti media peta pikiran dalam membelajarkan mata pelajaran IPS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan tersebut peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Pembatasan masalah dalam penelitian ini

dilakukan pada objek yang dikaji, yaitu variabel keterampilan sosial dan kompetensi pengetahuan IPS. Selain itu, cakupan penelitian yang dilakukan terfokus pada pengaruh hanya diukur dari perbedaan antara kelas perlakuan dan kelas kontrol, dan bidang ilmu yang digunakan untuk mengkaji pengaruh tersebut adalah Pendidikan IPS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media peta pikiran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional di kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja?
2. Apakah terdapat perbedaan kompetensi pengetahuan IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media peta pikiran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional di kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja?
3. Secara simultan (bersama-sama) apakah terdapat perbedaan keterampilan sosial dan kompetensi pengetahuan IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media peta pikiran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional di kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media peta pikiran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional di kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja.
2. Untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan kompetensi pengetahuan IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media peta pikiran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional di kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja.
3. Untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan keterampilan sosial dan kompetensi pengetahuan IPS secara simultan (bersama-sama) antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media peta pikiran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional di kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian dapat diharapkan memberikan sumbangan empiris kepada pendidikan IPS di jenjang SMP dalam membentuk kompetensi,

khususnya keterampilan sosial dan pengetahuan IPS melalui pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media peta pikiran. Hasil penelitian ini juga diharapkan memberi kontribusi yang positif dalam pemecahan masalah pembelajaran IPS di SMP.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat bermanfaat untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa menjadi lebih menguasai materi dan hasil belajar dapat meningkat.
2. Bagi guru, hasil penelitian dapat menjadi informasi serta masukan berharga dalam melakukan berbagai upaya peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta meningkatkan mutu muatan materi IPS pada khususnya dan semua muatan materi pada umumnya.
4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian, rujukan atau sebagai informasi awal bila mengangkat tema penelitian yang sejenis.