

**PENINGKATAN AKTIVITAS SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* DI SD NEGERI 22
LEMBAH MELINTANG**

Ramza¹, Pebriyenni,¹Hendrizar¹

¹Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta.

E-mail : ramza@yahoo.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low activity of fifth grade social studies 22, Valley Crossing Elementary School West Pasaman. Learning activities of students during the learning process teachers use lecture and question and answer. One way that can be used to overcome this problem is to use the model Make A Match. This research is classroom action research, this study do it in two cycles. Based on the research that has been done can be seen that the increased activity cycle I asked the percentage is 25% and the second cycle to 83.33%, the activity of advising first cycle of 41.67% in the second cycle to 75%, the activity of organized games (simulation) percentage of first cycle and second cycle 41.67% to 83.33%, From the results of this study concluded that social studies learning through Make A Match method can increase the activity of students of class V 22 Valley Crossing Elementary School. Based on these results, the researchers suggested that teachers can apply the model Make A Match in social studies learning well, according to the material being taught.

Keywords: Student Activities, IPS, Model Make A Match.

A. Pendahuluan

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pendidikan IPS mempunyai peran untuk membantu siswa menjadi anggota masyarakat yang berguna dan efektif, membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir intelektual, keterampilan akademis, serta tanggap dan peka terhadap kemajuan Ilmu

Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan mampu memanfaatkannya.

Melalui mata pelajaran IPS di SD, siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar IPS, yang bertujuan membina sikap mental positif siswa dalam memecahkan masalah serta persoalan hidup. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2006:575) yang mengemukakan tujuan IPS di SD adalah:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin

tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial. 3) Memiliki kesadaran dan komitmen terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan. 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam bermasyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Penggunaan strategi dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Strategi merupakan alat untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dan memahami pembelajaran dengan mudah. Dengan menggunakan strategi dalam proses pembelajaran, akan dapat dihilangkan rasa jenuh siswa terhadap pembelajaran.

Hal ini terlihat dari hasil belajar yang dicapai siswa pada pelaksanaan ujian MID Semester II IPS Kelas V Tahun ajaran 2012/2013, dimana KKM yang telah ditetapkan yaitu ≥ 60 , akan tetapi pencapaian tingkat ketuntasan belajar siswa didapatkan bahwa ketuntasan belajar siswa hanya sekitar 41,66% (sebanyak 10 orang) dan yang tidak tuntas sebesar 58,34% (sebanyak 14 orang).

Rendahnya hasil belajar ini disebabkan adanya ketimpangan-ketimpangan dalam pembelajaran. Peneliti melihat selama pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru, konsentrasi belajar siswa hanya saat awal pembelajaran, setelah itu mereka ribut, mengganggu teman, sering minta izin keluar.

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti memiliki gagasan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengatasi masalah rendahnya aktivitas siswa adalah dengan pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu melalui model *Make A Match*.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: "Peningkatan Aktivitas Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPS melalui Model *Make A Match* di SD Negeri 22 Lembah Melintang".

1. Tinjauan tentang Pembelajaran IPS

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD, juga merupakan salah satu mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan supaya bermakna bagi siswa dalam kehidupannya. Menurut Depdiknas (2006:15), "IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan kepada bahan kajian geografis, ekonomi, sosiologi, tata negara dan sejarah".

Depdiknas (2006:575) menyatakan bahwa:

Mata Pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan

lingkungannya, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, mencontohkan masalah, keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan untuk memiliki kemampuan berkomunikasi dan berkompetensi dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Pembelajaran IPS mempunyai karakteristik dimana pembelajaran IPS untuk mempertautkan teori dengan fakta atau sebaliknya, mengutamakan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar serta pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata tetapi juga nilai dan keterampilannya sehingga setiap siswa yang berbeda melalui pembelajaran dapat memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang sesuai dengan kehidupannya sehari-hari.

2. Model *Make A Match*

Sebagaimana model yang lain, model ini merupakan model pembelajaran berkelompok (*learning community*). Model ini dapat membangkitkan semangat siswa dengan mengikutsertakan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Pembagian kelompok dalam *Make A Match* ada dua kelompok yaitu kelompok pemegang masalah dan kelompok pemegang jawaban. *Make A Match* dapat dilakukan untuk semua mata pelajaran dan pada semua

tingkat pendidikan mulai dari SD sampai SMA.

Ada beberapa langkah yang diterapkan dalam menerapkan model *Make a Match*. Adapun langkah-langkah model *Make A Match* menurut Suyatno (2009:121) adalah:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebagian merupakan kartu soal sedangkan sebagian lagi merupakan kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
3. Setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
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. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

3. Tinjauan tentang Aktivitas Belajar

Pengajaran yang efektif adalah pengajaran menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Hal ini berarti siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja, mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya.

Menurut Poerwadarminta (dalam Novian, 2003:23), aktivitas adalah kegiatan. Jadi aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Dalam hal kegiatan belajar, Rousseau (dalam Novian, 2003:23) memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri baik secara rohani maupun teknis. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi.

Untuk lebih memahami pengertian belajar yang objektif, maka Hamalik (2009:21) menyatakan bahwa,

Belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat dan sebagainya.

aktivitas belajar yang dimaksud adalah: mendengarkan penjelasan guru, mencatat hal-hal yang dianggap penting, berdiskusi, keberanian untuk bertanya dan keberanian mengajukan pendapat, kritik dan saran serta mengerjakan latihan.

Menurut Hamalik (2007:175), aspek nilai yang mempengaruhi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, yaitu:

(1) para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami

sendiri, (2) berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral, (3) memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa, (4) para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri, (5) memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis, (6) mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru, (7) pengajaran diselenggarakan secara realistis dan konkret sehingga pengembangan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari verbalitis, (8) pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan bahwa terjadinya:

1. Peningkatan aktivitas bertanya siswa kelas V $\geq 75\%$. pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Make A Match* di SD Negeri 22 Lembah Melintang.
2. Peningkatan aktivitas memberikan saran siswa kelas V $\geq 75\%$. pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Make A Match* di SD Negeri 22 Lembah Melintang.
3. Peningkatan aktivitas menyelenggarakan permainan (simulasi) siswa $\geq 75\%$. kelas V pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Make A Match* di SD Negeri 22 Lembah Melintang.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (2008:45), “PTK adalah suatu tindakan oleh guru dibantu oleh kolaborator yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui tindakan tertentu dalam suatu siklus”

PTK mempunyai ciri khas yang dapat membedakannya dengan jenis penelitian lain, yaitu masalah yang diteliti berupa masalah praktik pembelajaran sehari-hari di kelas yang dihadapi oleh guru, diperlukan tindakan-tindakan tertentu memecahkan masalah tersebut dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan guru sendiri yang berperan sebagai guru.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 22 Lembah Melintang, Kecamatan Lembah Melintang, Kabupaten Pasaman Barat dengan pertimbangan: sekolah bersedia menerima inovasi pendidikan terutama dalam proses pembelajaran, peneliti juga sudah mengenal SD tersebut.

Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik Kelas V SD Negeri 22 Lembah Melintang semester 2, tahun ajaran 2012/2013, dengan jumlah 24 orang siswa yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2012/2013, terhitung dari waktu perencanaan sampai penulisan

laporan hasil penelitian. Sedangkan pelaksanaan tindakan sudah dimulai pada tanggal 17 Mei 2013 sampai dengan tanggal 7 Juni 2013.

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran diukur dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM pada mata pelajaran IPS adalah 65, dan dengan mengacu pada pendapat Kunandar (2008:149) bahwa standar ketuntasan pembelajaran adalah 75% maka indikator pada aktivitas siswa adalah:

1. Aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan dari 12,50% meningkat menjadi $\geq 75\%$.
2. Aktivitas siswa dalam memberikan saran dari 33,33% meningkat menjadi $\geq 75\%$.
3. Aktivitas siswa dalam menyelenggarakan permainan (simulasi) dari 25% meningkat $\geq 75\%$.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Deskripsi Siklus I

1) Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

Rincian data *observer* penilaian terhadap aktivitas guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Data Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Siklus I

No	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase
1	I	16	57,14%
2	II	20	71,43%
Rata-rata			64,29%

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa persentase guru dalam mengelola pembelajaran memiliki rata-rata persentase sebesar 64,29%.

2) Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Rincian data *observer* penilaian siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus I

No.	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase
1	I	18	64,29%
2	II	20	71,43%
Rata-rata			67,86%

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa persentase siswa dalam mengikuti pembelajaran memiliki rata-rata persentase sebesar 67,86%.

3) Aktivitas Belajar

Hasil analisis aktivitas belajar siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Make A Match* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I

No.	Indikator	Pertemuan Ke			
		1		2	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Bertanya	3	12,50%	6	25%
2	Memberikan saran	8	33,33%	10	41,67%
3	Menyelenggarakan permainan (simulasi)	6	25%	10	41,67%
Rata-rata			23,61%		36,11%

Dapat disimpulkan bahwa persentase indikator aktivitas belajar siswa yang diamati pada akhir siklus I masih berada dalam kategori sedikit (36,11%) dan belum mencapai target yang ditentukan peneliti

yaitu sebesar 75%. Hal ini disebabkan siswa masih malu-malu untuk mengajukan pertanyaan, memberikan saran serta rendahnya sosialisasi dalam pelaksanaan permainan mencocokkan kartu serta kurangnya kemampuan siswa dalam menganalisis model *Make A Match*. Hal ini disebabkan karena siswa takut ditertawakan oleh teman-temannya apabila aktivitas yang diberikan tersebut tidak sesuai.

4) Hasil Tes Belajar Siswa

Hasil tes belajar siswa diperoleh melalui tes uraian yang diberikan pada siswa pada akhir pertemuan pada siklus I. Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I

No.	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	24	72,92	11	13
Persentase			45,83%	54,17%

Dari tabel di atas, dapat dilihat hasil belajar siswa pada siklus I yang menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 72,92. Dari 24 siswa yang mengikuti tes pada siklus I hanya 11 orang siswa tuntas dalam pembelajaran sebesar 45,83%, sedangkan 13 orang siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran atau sebesar 54,17%, sementara indikator tingkat ketuntasan yang ditetapkan sebesar 75%.

2. Deskripsi Siklus II

1) Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

Adapun rincian data *observer* penilaian terhadap aktivitas guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Data Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Siklus II

No.	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase
1	I	24	85,71%
2	II	26	92,86%
Rata-rata			89,29%

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa persentase guru dalam mengelola pembelajaran memiliki rata-rata persentase sebesar 89,29%. Dengan melihat persentase aktivitas guru saat pembelajaran, dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tergolong Sangat Baik.

2) Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Adapun rincian data *observer* penilaian siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus II

No.	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase
1	I	24	85,71%
2	II	27	96,43%
Rata-rata			91,07%

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa persentase siswa dalam mengikuti pembelajaran memiliki rata-rata persentase sebesar 91,07%. Dengan melihat persentase aktivitas siswa saat pembelajaran, dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tergolong sangat baik..

3) Aktivitas Belajar

Data hasil observasi ini didapatkan melalui lembar observasi aktivitas siswa dan digunakan untuk melihat proses perkembangan aktivitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Indikator aktivitas siswa yang diobservasi adalah: aktivitas siswa bertanya, memberikan saran dan menyelenggarakan permainan (simulasi). Hasil analisis aktivitas belajar siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan model bermain peran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II

No.	Indikator	Pertemuan Ke			
		1		2	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Bertanya	15	62,50%	20	83,33%
2	Memberikan saran	14	58,33%	18	75%
3	Menyelenggarakan permainan (simulasi)	16	66,67%	20	83,33%
Rata-rata			62,50%		80,56%

Dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan rata-rata persentase indikator aktivitas belajar siswa yang diamati berada dalam kategori banyak sekali (80,56%) dan telah mencapai target yang ditentukan peneliti yaitu sebesar 75%.

4) Hasil Tes Belajar Siswa

Hasil tes belajar siswa diperoleh melalui tes uraian yang diberikan pada siswa pada akhir pertemuan pada siklus I. Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II

No.	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	24	87,08	23	1
Persentase			95,83%	4,17%

Dari tabel di atas, dapat dilihat hasil belajar siswa pada siklus II yang menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 87,08. Dari 24 siswa yang mengikuti tes pada siklus I sudah 23 orang siswa tuntas dalam pembelajaran sebesar 95,83%, sedangkan 1 orang siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran atau sebesar 4,17%, sementara indikator tingkat ketuntasan yang ditetapkan sebesar 75%.

4.2 Pembahasan

Pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* merupakan hal bagus bagi siswa. Dalam pelaksanaannya peneliti menemui berbagai masalah terutama dalam pengelolaan kelas, yang disebabkan oleh siswa seperti mengganggu teman dan meribut serta susah nya siswa mencari pasangan. Untuk mengatasi hal ini, peneliti melakukan tahapan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match*. Biasanya cuma ada beberapa siswa yang aktif, setelah menggunakan model *Make A Match*, siswa dapat menunjukkan partisipasi yang baik secara keseluruhan, yang pada akhir akan meningkatkan aktivitas belajar

siswa. Hal tersebut dapat dijelaskan seperti di bawah ini:

Persentase Aktivitas Guru pada Siklus I dan II

No.	Siklus	Rata-rata Per Siklus
1	I	64,29%
2	II	89,29%
Rata-rata Persentase		76,79

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Make A Match* pada Siklus I menghasilkan rata-rata persentase sebesar 64,29%, sehingga baru dapat dikatakan kurang. Pada siklus II dapat dilihat rata-rata persentase 89,29%, sehingga dapat dikatakan baik.

Persentase Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II

No	Siklus	Rata-rata Per Siklus
1	I	67,86%
2	II	91,07%
Rata-rata Persentase		79,47%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Make A Match* pada Siklus I menghasilkan rata-rata persentase sebesar 67,86%, sehingga baru dapat dikatakan kurang. Pada siklus II dapat dilihat rata-rata persentase 91,07%, sehingga dapat dikatakan sangat baik.

Persentase Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Persentase		Persentase Kenaikan
		Akhir Siklus I	Akhir Siklus II	
1	Bertanya	25%	83,33%	58,33%
2	Memberikan saran	41,67%	75%	33,33%
3	Menyelenggarakan permainan (simulasi)	41,67%	83,33%	41,67%
Rata-rata Kedua Siklus		36,11%	80,56%	44,44%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan model *Make A Match* yang dilaksanakan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini terbukti dari kenaikan rata-rata persentase untuk masing-masing indikator partisipasi yang telah ditetapkan.

D. Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bagian sebelumnya, dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan aktivitas bertanya dalam pembelajaran IPS melalui model *Make A Match* di SD Negeri 22 Lembah Melintang meningkat pada akhir siklus I persentasenya adalah sebesar 25% dan pada akhir siklus II menjadi 83,33%, berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dan hal ini telah mencapai target yang ditentukan yaitu 75%.

2. Peningkatan aktivitas memberikan saran dalam pembelajaran IPS melalui model *Make A Match* di SD Negeri 22 Lembah Melintang meningkat pada akhir siklus I persentasenya adalah sebesar 41,67% dan pada akhir siklus II menjadi 75%, berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dan hal ini telah mencapai target yang ditentukan yaitu 75%.

3. Peningkatan aktivitas menyelenggarakan permainan (simulasi) dalam pembelajaran IPS melalui model *Make A Match* di SD Negeri 22 Lembah Melintang meningkat pada akhir siklus I persentasenya adalah sebesar 41,67% dan pada akhir siklus II menjadi 83,33%, berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dan hal ini telah mencapai target yang ditentukan yaitu 75%.

5.1 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin diuraikan sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat merancang pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model *Make A Match* yang merupakan alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih bermakna.
2. Agar aktivitas belajar yang diharapkan dapat meningkat, sebaiknya guru tidak hanya melakukan penilaian hasil saja, tetapi juga melakukan penilaian proses

- untuk melihat keaktifan dan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS.
3. Untuk kepala sekolah dapat berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.
 4. Untuk peneliti selaku mahasiswa, untuk dapat menambah pengetahuan yang nantinya bermanfaat setelah peneliti turun ke lapangan kelak.
 5. Untuk pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan kepada pembaca.
- Haryadi. Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Hidayati, dkk. 2009. *Pengembangan Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Irmanelly. 2013. "Peningkatan Hasil Belajar Tema Keluarga Melalui *Cooperative Learning* Model *Make A Match* Siswa Kelas I SD Negeri 11 Lembah Melintang". *Laporan PKP*. Ujung Gading: Universitas Terbuka Pokjar Ujung Gading.
- Mutakin, Awan. 1998. *Pengantar Ilmu Sosiaol*. Bandung: FKIP IKIP Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Batubara, Imran. 2010. "Penerapan Pendekatan Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS di Kelas IV SD Negeri 150623 Aek Tolang II Kecamatan Pandan Kabupaten Tapanuli Utara". *Skripsi*. Padang Sidempuan: Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- _____. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Novian. 2003. *Aktivitas Belajar Siswa*. <http://noviansangpendiam.blogspot.com> Diakses tanggal 4 Januari 2013.
- Ischak, dkk. 2005. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Nur, Wahyuni Esa. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Sapriya, dkk. 2006. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Suyatno, 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.

Wirartata, Made. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya dan Universitas Pendidikan Indonesia.

Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.