

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS III SD
NEGERI 07 TIUMANG DHARMASRAYA**

Vivi Mairina¹, Pebriyenni², Edrizon³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail: vivimairina@gmail.com

ABSTRACT

The research is motivated by the lesson of social science that during this learning is centered on the teacher, the student are not actively involved in the learning process so that feels passive and boring. Beside that the standard completeness in social science who have not achieved the desired maximum. The purpose of the study is to describe the increase students' ability to identify and understand the social science of learning materials through cooperative models make a match includes (1) planning, (2) implementation, and (3) learning outcome. The approach of the research is used qualitative approach. The research data in the form of information about the process and the data measure the result obtained from the observations, tests, and discussion. The source of data is the process of learning implementation the social science through cooperative model make a match in grade III of SDN 07 Tiumang Dharmasraya. Research subjects are teacher (observer), researchers, and the 20 students in grade III of SDN 07 Tiumang. Based on the result of the research, student learning outcomes seen increase use make a match, the average value of final tests cycle I was 59,63 with a percentage of 47,37%, where students who completed as many as 9 out of 20 students, and for the average value of the final cycle II was 79,05 with a percentage 80%, where students who completed as many as 16 out of 20 students. The conclusion of this study is to use the model make a match can improve learning outcome for social science in grade III SDN 07 Tiumang Dharmasraya, seen from the increase in the final test cycle students.

Keywords: Make a Match, Learning Outcome, IPS

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, antropologi, budaya, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya. Pendidikan IPS penting diberikan kepada siswa pada jenjang pendidikan dasar, karena sebagai anggota masyarakat, siswa

perlu mengenal masyarakat dan lingkungannya. Hal ini akan terwujud dengan adanya pembelajaran IPS di sekolah. Dengan pembelajaran IPS diharapkan siswa dapat memiliki sikap peka dan tanggap untuk bertindak rasional dan bertanggung jawab dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapi dalam kehidupan.

Adapun tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) menurut Depdiknas (2006:575) adalah:

(1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan. (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkecakapan dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Sumaatmadja (2005:1.13) “mengatakan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bidang pendidikan tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan sosial, melainkan lebih jauh dari pada itu berupaya membina dan mengembangkan mereka menjadi SDM Indonesia yang berketerampilan sosial dan intelektual sebagai warga negara yang memiliki perhatian serta kepedulian sosial yang bertanggung jawab merealisasikan tujuan nasional”.

Pada usia SD (6 – 12 th), siswa sudah dapat merespon rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif.

Siswa pada usia SD telah berkembang pada tingkat berpikir kongkrit dan rasional. Kemampuan atau kecakapan yang harus dibinakan pada siswa berkenaan dengan pembelajaran IPS adalah kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana.

Penggunaan pendekatan yang kurang tepat dalam pembelajaran IPS, akan memberikan dampak yang kurang baik terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Nilai yang diperoleh pada Ulangan Harian (UH) semester I tahun ajaran 2013/2014 di kelas III SDN 07 Tiumang pada mata pelajaran IPS, masih rendah. Sejumlah 70% siswa belum tuntas, nilai rata-rata hanya mencapai 53,6, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPS adalah 65, dari jumlah 20 orang siswa, yang di atas KKM hanya 6 orang siswa, dengan arti kata ketuntasan hasil belajar hanya mencapai 30%.

peneliti melihat berbagai fenomena dalam pembelajaran IPS tersebut seperti: (1) pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat satu arah. (2) kurangnya kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan guru. (3) tidak semua siswa mengerjakan latihan dengan sungguh-sungguh. (4) guru belum menempatkan siswa sebagai subjek belajar. (5) siswa hanya menerima apa yang disampaikan guru tanpa berusaha untuk menemukan

jawaban dari permasalahan yang ada. (6) hasil belajar kognitif siswa rendah. Hal ini menyebabkan siswa menjadi jenuh dalam belajar, siswa menjadi kurang termotivasi dalam pembelajaran, siswa kurang memahami konsep pembelajaran yang disajikan sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berminat untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 07 Tiumang Dharma Raya.**

1. Pembelajaran IPS di SD

Mengenai definisi IPS, menurut Depdiknas (2006:575)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah merupakan satu mata pelajaran yang diberikan di SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab serta warga negara yang cinta damai.

Sedangkan menurut Norma Mackenzie (dalam Ischak, 1997:1.26) "bahwa ilmu sosial adalah semua bidang

ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain adalah semua bidang ilmu yang memperkenalkan manusia sebagai anggota masyarakat". Dari pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa pelajaran IPS sangat berkaitan antara manusia dengan manusia, manusia dengan lingkungan dan manusia dengan penciptanya yang mengacu pada pembentukan manusia seutuhnya.

Pembelajaran IPS di SD bertujuan untuk memberikan pemahaman konsep kepada siswa tentang kehidupan masyarakat dan lingkungannya serta membekali siswa dengan keterampilan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran IPS mempelajari pengetahuan tentang manusia, tempat, waktu, sosial budaya dan ekonomi dalam kehidupan bermasyarakat.

Materi pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dapat diajarkan guru adalah materi tentang denah lingkungan rumah dan sekolah serta kerjasama di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), materi diajarkan pada Kelas III Semester II, dengan Standar Kompetensi memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama disekitar rumah dan sekolah, sedangkan

Kompetensi Dasarnya membuat denah dan peta lingkungan rumah dan sekolah, serta melakukan kerjasama di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat, dengan tema tempat umum. Karena menurut kurikulum KTSP kelas dibagi atas dua tingkatan, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas III termasuk ke dalam kelas rendah, yang mana pembelajaran dilaksanakan secara tematik.

2. Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2010:5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Selanjutnya menurut Sudjana (2006:22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Kemudian Hamalik (2008:38) juga mengemukakan bahwa, “Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani.”

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri siswa, dimana perubahan yang diharapkan adalah perubahan ke arah yang lebih baik, baik dari segi kognitif,

afektif maupun psikomotor yang didapatkan melalui proses belajar.

Menurut Benyamin Blom (dalam Sudjana, 2010:22) “secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris”. Dalam Sudjana (2010:22-23) menyebutkan:

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau refleksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perceptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretative.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka hasil belajar siswa yang akan diamati pada kelas III SDN 07 Tiumang adalah kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan memahami materi pembelajaran IPS di kelas III. Kemampuan tersebut dapat diamati dengan jelas melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). “Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik” (Lie, 2010:54).

Menurut Suprijono (2010:94) “hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut”.

Jadi dari pendapat tersebut dapat disimpulkan *make a match* merupakan cara belajar dengan mencari pasang yang cocok dengan kartu yang dipegang, karena dalam pembelajaran ini, siswa ada yang memegang kartu jawaban dan ada yang memegang kartu pertanyaan.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri. Menurut Taufik dan Muhammadi (2011:148) “kelebihan model pembelajaran ini adalah: Melatih untuk ketelitian, kecermatan dan ketepatan serta kecepatan. Kekurangan model pembelajaran ini adalah: waktu yang cepat, kurang konsentrasi”.

“Permainan mencari pasangan membutuhkan alat bantu beberapa kartu yang berisi konsep, atau topik yang cocok untuk sesi *review*. Siswa mendapat kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain, sehingga menarik dan menantang bagi siswa untuk bermain dan menjawab berbagai kartu yang berisi materi pelajaran tersebut” (Lie, 2002:54-55).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model *make a match* dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa serta dapat melatih ketelitian, kecermatan, ketepatan, dan kecepatan siswa dalam menanggapi sesuatu.

Langkah-langkah *make a match* dalam (Rusman, 2010:223) yaitu:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
- d. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- f. Kesimpulan.

Menurut Suprijono (2010:94), langkah-langkah tipe *Make a Match* sebagai berikut:

1. Pembentukan tiga kelompok , yaitu kelompok pertama pemegang kartu pertanyaan- pertanyaan, kelompok kedua pemegang kartu jawaban-jawaban, dan kelompok ketiga sebagai penilai (ketiga kelompok membentuk huruf U yang mana kelompok pertama dan kedua saling berhadapan).
2. Guru membunyikan peluit, kelompok pertama dan kedua mulai mencari pertanyaan dan jawaban yang cocok.
3. Setelah kedua kelompok selesai mencocokkan, maka akan terbentuk pasangan-pasangan yang memegang kartu pertanyaan dan jawaban, masing-masing pasangan wajib melihatkan pada tim penilai.
4. Setelah semuanya selesai, kelompok pertama dan kedua memposisikan dirinya sebagai kelompok penilai, dan kelompok tiga sebagai tim penilai dipecah menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pemegang kartu pertanyaan dan kelompok pemegang kartu jawaban.
5. Guru kembali membunyikan peluit, seperti langkah kedua, dan seterusnya.

B. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wardhani, dkk (2007:1.4), “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi

diri, dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Sedangkan menurut Arikunto,dkk (2007:58), “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya”.

PTK ini dilaksanakan di kelas III SDN 07 Tiumang Dharmasraya. Alasan pemilihan lokasi ini adalah karena peneliti bertugas di SDN 07 Tiumang Dharmasraya dan mengajar di kelas III.

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN 07 Tiumang, Kabupaten Dharmasraya, siswa berjumlah 20 orang, yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai guru dan satu orang pengamat (*observer*) yaitu teman sejawat.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II, terhitung dari waktu perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian. Sedangkan pelaksanaan tindakan dimulai pada tanggal 07 November 2013 sampai dengan tanggal 05 Desember 2013.

Indikator Keberhasilan dalam proses pembelajaran diukur dengan menggunakan presentase kegiatan siswa dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65.

Adapaun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa yang mendapat nilai ≥ 65 memperoleh hasil belajar meningkat dari 30% menjadi 80%.
2. Klasikal : apabila 80% atau lebih dari siswa dikelas mencapai ketuntasan perorangan, yang akan terlihat pada hasil evaluasi minimal 80% mendapatkan nilai ≥ 65 , sehingga indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah tercapai ketuntasan secara klasikal.
3. Kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan memahami materi IPS meningkat dari 30% menjadi 80%.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi
2. Tes
3. Dokumentasi

Peningkatan hasil belajar masing-masing siswa dianalisis dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang dikemukakan oleh Purwanto (2004:102) dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP = Persentase yang diharapkan

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Jumlah skor maksimal

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Data hasil observasi kegiatan guru

Berdasarkan lembar observasi kegiatan guru dalam pembelajaran pada siklus I, maka jumlah skor dan persentase kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel: Persentase Kegiatan Guru dalam Pembelajaran IPS melalui tipe *Make a Match* pada Siklus I

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase
I	75	58,59%
II	98	76,56%
Rata-rata	86,5	67,57%
Target		80%

Dari tabel di atas dapat dibuat analisis bahwa persentase guru dalam mengelola pembelajaran memiliki rata-rata persentase 67,75%. Dengan melihat persentase hasil kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tergolong kurang.

b. Data observasi kegiatan siswa

Berdasarkan lembar observasi kegiatan siswa dalam pembelajaran pada siklus I, maka jumlah skor dan persentase

kegiatan siswa mencari pasangan dalam mengidentifikasi dan memahami materi pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel: Persentase Kegiatan siswa mencari pasangan dalam Pembelajaran IPS melalui tipe *Make a Match* pada Siklus I

Pertemuan	Jumlah Pasangan yang Cocok	Persentase
I	10	50%
II	16	80%
Rata-rata	8,5	65%
Target		80%

Dari tabel di atas dapat dibuat analisis bahwa persentase kegiatan siswa mencari pasangan memiliki rata-rata persentase 65% masih berada dalam kategori kurang.

c. Data hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil tes siklus I terkait tes akhir siklus, persentase siswa yang tuntas tes akhir siklus dan rata-rata skor tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel: Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Uraian	Jumlah	Target
Jumlah siswa yang mengikuti tes akhir siklus	19	20
Jumlah siswa yang tuntas tes akhir siklus	9	16

Jumlah siswa yang tidak tuntas tes akhir siklus	10	4
Persentase ketuntasan tes akhir siklus	47,37%	80%
Rata-rata nilai tes akhir siklus	59,63	65

Mencermati tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa sudah tergolong baik, tetapi persentase ketuntasan secara klasikal tergolong rendah. Persentase ketuntasan belajar siswa baru mencapai 47,37%, sedangkan target persentase yang harus dicapai adalah 80%. Rata-rata skor tes sudah menunjukkan hasil yang cukup baik yaitu 59,63, sedangkan target rata-rata skor adalah 65

d. Data hasil observasi kegiatan guru.

Berdasarkan lembar observasi kegiatan guru dalam pembelajaran pada siklus II, maka skor dan persentase kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel: Persentase Kegiatan Guru dalam Pembelajaran IPS melalui tipe *Make a Match* pada Siklus II

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase
I	120	93,75%
Rata-rata	120	93,75%
Target		80%

Dari tabel di atas dapat dibuat analisis bahwa persentase kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran memiliki rata-rata persentase 93,75%, sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan guru dalam mengajar sudah baik dari target yang ditetapkan.

e. Data hasil observasi kegiatan siswa

Berdasarkan lembar observasi kegiatan siswa dalam pembelajaran pada siklus II, maka jumlah pasangan yang cocok dan persentase kegiatan siswa mencari pasangan dalam mengidentifikasi dan memahami materi pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel: Persentase Kegiatan siswa mencari pasangan dalam Pembelajaran IPS melalui tipe *Make a Match* pada Siklus II

Pertemuan	Jumlah Pasangan yang Cocok	Persentase
I	10 pasang (20 siswa)	100%
Rata-rata		100%
Target		80%

Dari tabel di atas dapat dibuat analisis bahwa persentase kegiatan siswa mencari pasangan memiliki rata-rata persentase 100% sehingga dapat dikatakan baik. Hal ini disebabkan karena siswa sudah terbiasa melakukan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*.

f. Data hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil tes siklus II terkait tes akhir siklus, persentase siswa yang tuntas tes akhir siklus dan rata-rata skor tesnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel: Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa (tes akhir siklus) pada Siklus II

Uraian	Jumlah	Target
Jumlah siswa yang mengikuti tes akhir siklus	20	20
Jumlah siswa yang tuntas tes akhir siklus	16	16
Jumlah siswa yang tidak tuntas tes akhir siklus	4	4
Persentase ketuntasan tes akhir siklus	80%	80%
Rata-rata nilai tes akhir siklus	79,05	65

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siklus I terdapat 47,37% siswa yang tuntas belajar dengan rata-rata skor tes 59,63. Sedangkan pada siklus II, terdapat 80% siswa yang tuntas belajar dengan rata-rata skor tes 79,05. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pada siklus II, siswa sudah dapat dikatakan tuntas belajar secara klasikal dan rata-rata skor tes juga meningkat dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan tercapainya target pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar IPS di kelas III pada siklus II sudah meningkat. Hal ini terbukti terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II. Oleh karena itu PTK dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas III SDN 07 Tiumang Dharma Raya”, sudah dikatakan berhasil.

E. SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Dari pembahasan yang dijelaskan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 07 Tiumang Dharma Raya. Hal ini dapat terlihat dari:

1. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan model *make a match* di SDN 07 Tiumang Dharma Raya meningkat, pada siklus I persentasenya adalah 47,37% dan pada siklus II menjadi 80%, berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dan hal ini telah mencapai target yang ditentukan yaitu 80%
2. Klasikal: 80% siswa mencapai ketuntasan perorangan, yang terlihat pada hasil belajar siswa siklus II, yang mana 80% siswa mendapat nilai ≥ 65 ,

sehingga indikator keberhasilan telah tercapai secara klasikal. Artinya pembelajaran IPS dengan menggunakan model *make a match* di SDN 07 Tiumang Dharma Raya meningkat, pada siklus I siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 6 orang dari 19 siswa yang hadir dan siklus II siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 16 orang dari 20 orang siswa, berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dan hal ini telah mencapai target yang ditentukan yaitu 80%.

3. Peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan memahami materi IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di SDN 07 Tiumang meningkat, pada siklus I persentasenya adalah sebesar 65% dan pada siklus II menjadi 100%, berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dan hal ini telah melebihi target yang ditentukan yaitu 80%.

b. Saran

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

1. Bagi kepala sekolah, pelaksanaan pembelajaran melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dapat mendorong para guru untuk melaksanakan proses

pembelajaran IPS dengan berbagai model pembelajaran.

2. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dapat dijadikan salah satu alternatif yang menarik untuk dapat menjadi variasi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.
3. Bagi pembaca, disarankan yang akan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*, agar kartu-kartu pertanyaan dan jawaban divariasikan. Tidak hanya menggunakan kalimat tapi juga dapat menggunakan gambar, simbol, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktisi Bagi Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.

Ishack dkk. 1997. *Buku materi pokok pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Depdikbud

Lie, Anita. 2002. *Mempraktikan kooperatif learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: PP Gramedia

Purwanto, Ngilim. 2004. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Subari. 2006. *Supervisi Pendidikan dalam Rangka Perbaikan Situasi Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumaadmadja, Nursid. 2005. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka

Suprijono, Agus. 2001. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Rineka Cipta

Taufik, Taufina, dkk. 2009. *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: Sukabina Press.