

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN
MODEL *MAKE A MATCH* DI KELAS V
SD NEGERI 21 PPA SOLOK**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)



Oleh :

TRIA YOWANDA PUTRI
NIM : 14129283

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS
Menggunakan Model *Make a Match* di Kelas V SD Negeri 21 PPA Solok**

Nama : Tria Yowanda Putri
NIM/BP : 14129283/2014
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2019

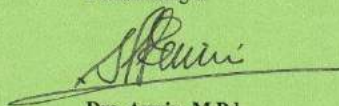
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



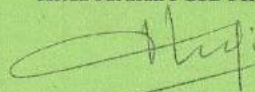
Dra. Reinita, M.Pd
NIP. 19630604 198803 2 002

Pembimbing II



Drs. Arwin, M.Pd
NIP. 19620331 198703 1 001

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP



Drs. Muhammadiyah, M.Si
NIP. 19610906 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

**Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran
IPS Menggunakan Model *Make a Match* di Kelas V SD
Negeri 21 PPA Solok**

Nama : Tria Yowanda Putri

Nim/BP : 14129283/2014

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

Tim Penguji

Nama :

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Reinita, M.Pd

(.....)

2. Sekretaris : Drs. Arwin, M.Pd

(.....)

3. Anggota : Dra. Farida S, M.Si

(.....)

4. Anggota : Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd

(.....)

5. Anggota : Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D

(.....)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Tria Yowanda Putri
Nim : 14129283
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS
Menggunakan Model *Make a Match* di Kelas V SD Negeri 21
PPA Solok.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, agustus 2019
Saya yang menyatakan



Tria Yowanda Putri
Nim : 14129283

ABSTRAK

TRIA YOWANDA PUTRI, 2019 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Model *Make a Match* di Kelas V SD Negeri 21 PPA Solok.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa dalam proses pembelajaran, RPP yang disusun guru memperlihatkan guru lebih aktif dari pada siswa, guru tidak menggunakan media pembelajaran, dalam proses pembelajaran siswa tidak diajak berfikir kritis dan mengeluarkan pendapat. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Make a Match* di kelas V SD Negeri 21 PPA Solok.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian terdiri dari pelaksanaan dan pengamatan dalam pembelajaran IPS dengan model *Make a Match*. Teknik pengumpulan data berupa tes dan nontes. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sebanyak 27 orang yang terdiri dari 18 laki-laki dan 9 perempuan.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil: a) RPP siklus I rata-rata 76,78% (B), siklus II 92,85% (A), b) pelaksanaan pada aspek guru siklus I rata-rata 79,68% (B), siklus II 84,37% (A), c) pelaksanaan pada aspek siswa siklus I rata-rata 76,56% (B), siklus II 87,5% (A), d) hasil belajar siswa siklus I rata-rata 71,94 (B) siklus II 83,71 (SB). Dengan demikian penelitian dengan menggunakan model *Make a Match* meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 21 PPA Solok.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti berupa kesehatan dan kesempatan, sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengubah akhlak umat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Model *Make a Match* di Kelas V SD Negeri 21 PPA Solok” ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Drs.Muhammadi,M.Si selaku ketua jurusan PGSD dan Ibu Dra. Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Yanti Fitria, M.Pd selaku ketua dan Ibu Dra. Rifda Eliasni, M.Pd selaku sekretaris UPP I Air Tawar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Farida S, M.Si, Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd dan Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D selaku tim penguji yang telah banyak memberi saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.

5. Ibu. Hj. Rohanidar, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 21 PPA Kota Solok, Guru kelas V Ibuk Eniwati, S.Pd. yang telah memberi izin penelitian di kelas V dan membantu dalam penelitian serta guru-guru, karyawan, siswa dan komite sekolah yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
6. Untuk semua dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu kepada peneliti selama ini.
7. Ayahanda Marwan Syair dan Ibunda Destelita Rivai, Abang saya Madevesky dan Dwiky Dewanto yang selalu memotivasi, memberi nasehat serta dukungan moril dan materil.
8. Teman-teman dan rekan-rekan 14AT01 yang ikut memberikan dorongan dan semangat dalam penulisan skripsi ini

Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu peneliti ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapat pahala disisi Allah SWT, Amin.

Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang peneliti temukan, namun berkat dorongan, bimbingan, dari semua pihak di atas peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang, Agustus 2019
Penulis

Tria Yowanda Putri
NIM : 14129283

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	
1. Hakikat Belajar	
a. Hasil Belajar	11
b. Jenis – Jenis Hasil Belajar	12
2. Hakikat Pembelajaran IPS	
a. Pengertian Pembelajaran IPS	13
b. Tujuan Pembelajaran IPS	14
c. Ruang Lingkup IPS	15
3. Hakikat RPP	
a. Pengertian RPP	15
b. Komponen – Komponen RPP	16
4. Pengertian Model <i>Make a Match</i>	16
5. Keunggulan Model <i>Make a Match</i>	17

6. Langkah – Langkah Model <i>Make a Match</i>	19
7. Penerapan Model <i>Make a Match</i> dalam pembelajaran IPS	20
B. Kerangka Teori	21

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian	
1. Lokasi Penelitian.....	25
2. Subjek Penelitian	25
3. Waktu Penelitian.....	25
B. Rancangan Penelitian	
1. Pendekatan Penelitian	26
2. Jenis Penelitian.....	27
3. Alur Penelitian	28
C. Prosedur Penelitian	
1. Perencanaan	30
2. Pelaksanaan.....	30
3. Observasi.....	31
4. Refleksi	31
D. Data dan Sumber Data	
1. Data Penelitian	31
2. Sumber Data.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	
1. Teknik Pengumpulan Data.....	32
a. Teknik Tes	32
b. Teknik Non Tes (Observasi)	33
c. Dokumentasi	33

1. Instrumen Penelitian	34
a. Lembaran Tes	34
b. Lembaran Non Tes (Observasi)	34
c. Dokumen RPP	34
F. Analisis Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus 1

a. Siklus 1 Pertemuan 1	37
1) Perencanaan.....	38
2) Pelaksanaan	41
3) Pengamatan.....	49
4) Refleksi.....	61
b. Siklus 1 Pertemuan 2	
1) Perencanaan.....	69
2) Pelaksanaan	72
3) Pengamatan.....	80
4) Refleksi.....	92

2. Siklus 2

1) Perencanaan.....	100
2) Pelaksanaan	103
3) Pengamatan	112
4) Refleksi	124

B. Pembahasan

1. Pembahasan Siklus 1

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) IPS dengan Menggunakan Model *Make a Match* di kelas V..... 131
- b. Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model *Make a Match* 134
- c. Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model *Make a Match*..... 136

2. Pembahasan Siklus 2

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) IPS dengan Menggunakan Model *Make a Match* di kelas V..... 138
- b. Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model *Make a Match*..... 139
- c. Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model *Make a Match*..... 139

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

- A. Simpulan141
- B. Saran.....143

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) Semester I Siswa.....	5
Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	192
Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	241
Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I	242
Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II	285

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Teori	24
Bagan 2. Alur Penelitian	29

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. RPP Siklus 1 Pertemuan 1	146
Lampiran 2. Hasil Pengamatan RPP Siklus 1 Pertemuan 1	173
Lampiran 3. Hasil Pengamatan Guru Siklus 1 Pertemuan 1	176
Lampiran 4. Hasil Pengamatan Siswa Siklus 1 Pertemuan 1	183
Lampiran 5. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus 1 Pertemuan 1	189
Lampiran 6. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus 1 Pertemuan 1	190
Lampiran 7. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus 1 Pertemuan 1	191
Lampiran 8. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 1	192
Lampiran 9. RPP Siklus 1 Pertemuan 2	193
Lampiran 10. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 2	219
Lampiran 11. Rekapitulasi Penilaian RPP Siklus 1	222
Lampiran 12. Hasil Pengamatan Guru Siklus I Pertemuan 2	223
Lampiran 13. Hasil Pengamatan Siswa Siklus I Pertemuan 2	230
Lampiran 14. Rekapitulasi Pengamatan Guru dan Siswa Pada Siklus 1	236
Lampiran 15. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus 1 Pertemuan 2	238
Lampiran 16. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus 1 Pertemuan 2	239
Lampiran 17. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus 1 Pertemuan 2	240
Lampiran 18. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 2	241
Lampiran 19. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus 1	242
Lampiran 20. RPP Siklus 2	243
Lampiran 21. Hasil Pengamatan RPP Siklus 2	266
Lampiran 22. Hasil Pengamatan Guru Siklus 2	269
Lampiran 23. Hasil Pengamatan Siswa Siklus 2	276

Lampiran 24. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus 2.....	282
Lampiran 25. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus 2.....	283
Lampiran 26. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus 2.....	284
Lampiran 27. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus 2.....	285
Lampiran 28. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 1 dan 2.....	286
Lampiran 29. Dokumentasi Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model <i>Make a Match</i>	287
Lampiran 30. Surat Izin Penelitian.....	298
Lampiran 31. Surat Balasan Penelitian.....	299
Lampiran 32. Surat Keterangan Kurikulum	300

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah dasar. Menurut Susanto (2014:10) “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”. Menurut Siska (2016:7) “IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu – ilmu sosial dan humaniora, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya”.

Hal ini sesuai dengan pendapat Depdiknas (2006:575) yang menerangkan bahwa:

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS 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, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Pembelajaran IPS diharapkan dapat menjadi mata pelajaran yang mengasikkan dan menjadi mata pelajaran yang diminati oleh siswa. Menurut Ariswati (2018:32) “Pembelajaran IPS mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari agar siswa peka terhadap masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat dan terampil mengatasi setiap masalah

yang terjadi”. Sapriya (2007:41-45) berpendapat bahwa pembelajaran IPS di harapkan mampu mencakup dimensi pengetahuan yaitu fakta, konsep dan generalisasi. Fakta adalah objek, peristiwa, atau kejadian nyata yang ada di sekeliling. Dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, fakta dipilih berdasarkan tuntutan kebutuhan materi. Konsep adalah penamaan terhadap suatu hal. Setelah konsep sudah terbentuk, untuk membangun pengetahuan peserta didik tentang IPS juga terdapat generalisasi. Generalisasi adalah pernyataan yang dibentuk dari paduan dua konsep atau lebih. Dengan demikian, dalam pembelajaran IPS fakta, konsep, dan generalisasi memiliki hubungan yang sangat erat.

Pada pembelajaran IPS diharapkan guru mampu melibatkan peserta didik secara aktif untuk berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung. Melaksanakan pembelajaran IPS harus berpusat pada siswa. Pembelajaran IPS mengharapkan siswa memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep. Kemudian siswa diharapkan dapat mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan permasalahan yang dihadapinya.

Setiap kegiatan pembelajaran pastilah akan menghasilkan hasil belajar. Menurut Susanto (2013:5) “Hasil belajar adalah setiap kegiatan belajar yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor akan menghasilkan perubahan – perubahan yang terjadi pada diri siswa”. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa guna menuju peningkatan hasil pendidikan, memerlukan strategi dan program pengajaran yang lebih efektif

dan efisien, termasuk sarana dan prasarana yang akan menunjang proses belajar siswa yang baik terhadap hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, pemilihan strategi pembelajaran haruslah selektif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan strategi ataupun model pembelajaran harus melihat situasi kelas dan kondisi siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan pada hari kamis tanggal 9 agustus dan 16 agustus 2018 di kelas V SD Negeri 21 PPA Solok terhadap pembelajaran IPS, terdapat beberapa masalah antara lain: 1) guru tidak mengajukan pertanyaan langsung berkaitan dengan materi sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, 2) guru tidak tampak menggunakan model pembelajaran, karena guru hanya membacakan materi melalui buku paket, 3) RPP yang disusun guru memperlihatkan guru lebih aktif daripada siswa, sehingga pembelajaran terpusat pada guru 4) guru tidak menggunakan media pembelajaran yang membangkitkan semangat belajar siswa, 5) dalam proses pembelajaran siswa tidak diajak berfikir kritis dan mengeluarkan pendapat.

Dampak dari permasalahan pembelajaran tersebut yaitu: 1) kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran dikarenakan guru kurang optimal mengembangkan model pembelajaran yang inovatif, 2) kurangnya rasa kerja sama antar siswa sehingga pembelajaran jadi tidak menyenangkan, 3) kurangnya motivasi belajar siswa karena sedikitnya pemahaman siswa

terhadap materi pembelajaran, 4) siswa kurang memiliki rasa percaya diri dan tanggung jawab dalam belajar.

Rendahnya hasil belajar yang dibawah nilai KKM 75 diperoleh siswa pada pelajaran IPS disebabkan karena kurangnya keterampilan guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sementara itu guru juga belum menggunakan metode, model, strategi, dan teknik pembelajaran yang bervariasi yang dapat melibatkan siswa lebih aktif terutama dalam berdiskusi. Dalam hal ini, guru perlu memahami materi dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran di kelas akan lebih variatif.

Pembelajaran yang seperti ini tentu akan berdampak pada hasil belajar siswa, dimana hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang harapan. Hal itu ditandai dengan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 21 PPA Kota Solok khususnya pada nilai MID Semester 1 pada tahun ajaran 2018/2019 yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 Nilai Ujian MID Semester 1 Mata Pelajaran IPS Kelas V
SD Negeri 21 PPA Kota Solok
Tahun Ajaran 2018/2019

NO	Nama Siswa	KKM	Nilai Semester	Ketuntasan Belajar	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	A. F	75	28		√
2	A. J.P	75	48		√
3	B. A	75	70		√
4	C.J.P	75	37		√
5	D.F.F	75	67		√
6	D.S.R	75	40		√
7	F.A.W	75	65		√
8	F.R	75	45		√
9	F.E	75	60		√
10	H.F.A	75	62		√
11	I.R.R	75	90	√	
12	K.A	75	72		√
13	L.R	75	57		√
14	M.A.D	75	83	√	
15	M.D.S	75	53		√
16	M.R	75	97	√	
17	N.D	75	98	√	
18	N.C.N	75	57		√
19	R.A	75	60		√
20	R.D.P	75	70		√
21	R.S	75	85	√	
22	R.F	75	77	√	
23	R.M	75	69		√
24	S.A	75	88	√	
25	S.A	75	66		√
26	W.A	75	73		√
27	Z.F.R	75	76		√
Jumlah Nilai			1793	7	20
Rata – rata			66,40		
Presentase Ketuntasan				25,92%	74,07%

Sumber data sekunder : Daftar Nilai Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri 21 PPA Solok.

Berdasarkan isi tabel di atas, dapat di jelaskan bahwa yang tuntas hanya 7 orang dengan persentase 25,92% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 20 orang dengan persentase 74,07%. Mengakibatkan rata –rata hasil belajar IPS siswa di kelas V SD Negeri 21 PPA Solok hanya mencapai 66,40 jauh dari yang ditetapkan oleh KKM sekolah yaitu 75.

Permasalahan yang berpusat pada siswa apabila tidak dicari solusi yang tepat akan berimbas pada masalah yang lebih kompleks, setidaknya siswa yang bersangkutan akan tinggal kelas. Maka dari itu, melalui strategi pembelajaran inovatif ini, peneliti mengharapkan proses peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model *Make a Match* di kelas V SD Negeri 21 PPA Solok dapat berjalan dengan lancar dan dapat memenuhi kriteria penelitian.

Solusi agar tercapainya pembelajaran IPS yang diharapkan perlu menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, semangat belajar siswa dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran IPS yang dapat diterapkan adalah model *Make A Match*. Menurut Rusman (dalam Gading dan Kharisma, 2017:155) “Model *Make a Match* menekankan pada pembelajaran dalam kelompok yang saling membantu satu sama lainnya, bekerja sama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik secara berkelompok ataupun individual”.

Salah satu keunggulan model ini adalah proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik minat siswa dalam belajar. Menurut Istarani (2015:65):

- 1) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
- 2) Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- 3) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- 4) Dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendirinya.
- 5) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

Menurut Huda (2014:253) menyebutkan bahwa kelebihan model

Make a Match adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa solusi untuk masalah yang dikemukakan adalah menjadikan pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan dan dapat menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Model pembelajaran *Make a Match* ini dapat dilaksanakan dalam mata pelajaran apapun di Sekolah Dasar, termasuk dalam mata pelajaran IPS. Keunggulan model *Make a Match* ini dapat memfokuskan siswa pada pelajaran dan menjadikan siswa tanggap dalam mengerjakan soal – soal yang diberikan, mampu melibatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Apabila siswa telah antusias dan termotivasi dengan pelajaran IPS maka tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa akan lebih meningkat.

Oleh karena itu, siswa harus dibekali dengan pengalaman yang memadai agar dapat memecahkan masalah – masalah yang muncul dalam masyarakat. Melalui pengalaman yang didapatnya itu siswa dapat membangun pengetahuan yang berguna bagi dirinya sendiri maupun masyarakat di sekitarnya.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 21 PPA Solok dalam rangka upaya mengatasi masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti melakukan penelitian PTK dengan mengangkat judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Model *Make a Match* di Kelas V SD Negeri 21 PPA Solok”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka secara umum rumusan masalah pada penelitian yang dilakukan adalah bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model *Make a Match* di kelas V SD Negeri 21 PPA Solok.

Rumusan masalah secara khusus adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model *Make a Match* di kelas V SD Negeri 21 PPA Solok?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model *Make a Match* di kelas V SD Negeri 21 PPA Solok?

3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Make a Match* pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 21 PPA Solok?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, secara umum tujuan penelitian yang dicapai adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Make a Match* di kelas V SD Negeri 21 PPA Solok.

Secara khusus tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan model *Make a Match* di kelas V SD Negeri 21 PPA Solok.
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Make a Match* di kelas V SD Negeri 21 PPA Solok.
3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Make a Match* pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 21 PPA Solok.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk kepentingan teoritis maupun praktis. Secara teoritis dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran IPS di SD, khususnya menggunakan model *Make a Match*. Adapun manfaat penelitian secara praktis sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengajar dengan menggunakan model *Make a Match* yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Make a Match*.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam semua mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.
4. Bagi peneliti lain, dari penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi lain dalam melakukan penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

a. Hasil Belajar

Setiap proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas pasti akan membuahkan hasil belajar dan hasil belajar itulah yang menjadi pedoman untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar. Susanto (2013:5) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Sudjana (2011:22) “Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengalaman dalam proses belajar”.

Menurut Rusman (2015:67) menyatakan bahwa Hasil belajar ialah pengalaman yang diperoleh siswa berupa ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa yang diketahui dengan melakukan pengukuran hasil belajar siswa untuk mengetahui perkembangannya yang dilihat dari aspek kognitif, psikomotor dan afektif.

b. Jenis – Jenis Hasil Belajar

Proses untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Hasil belajar dalam proses pembelajaran tidak hanya berupa pengetahuan saja akan tetapi juga mencakup kemampuan sikap dan keterampilan siswa.

Ada beberapa tipe – tipe hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Susanto (2013:6-11) berpendapat bahwa hasil belajar meliputi: 1) pemahaman konsep (aspek kognitif), 2) keterampilan proses (aspek psikomotor), 3) sikap siswa (aspek afektif). Hal ini sejalan dengan pendapat Bloom (dalam Sudjana, 2011:23-33) :

1) Ranah kognitif: meliputi enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi, 2) Ranah Afektif: merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan tingkatan afektif ada lima, kemauan penerimaan, kemauan menanggapi, berkeyakinan, mengorganisasi, tingkat karakteristik atau pembentukan pola 3) Ranah psikomotor: meliputi enam tingkatan, persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian dan keaslian.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup beberapa ranah yaitu, ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif merupakan ranah yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual ataupun pengetahuan. Ranah afektif merupakan ranah yang menggambarkan sikap, nilai-nilai, dan apresiasi yang dimiliki siswa tentang sesuatu hal. Sedangkan Ranah psikomotor

merupakan ranah yang berhubungan dengan keterampilan yang dimiliki siswa. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

2. Hakikat Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Istilah pembelajaran IPS di dalam bahasa Inggris adalah *social studies*. Menurut Ross dalam Siska (2016:3) “*Social studies in the broadest sense, that is the preparation of young people so that they possess the knowledge, skills, and values necessary for active participation in society*” artinya studi sosial dalam arti luas, yaitu persiapan kaum muda sehingga mereka memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk partisipasi aktif dalam masyarakat.

Susanto (2014:9) berpendapat bahwa pengertian IPS adalah bidang pengetahuan yang menelaah masalah dan gejala sosial di masyarakat yang dilihat dari beberapa aspek kehidupan sosial, untuk menemukan jalan keluar dari masalah – masalah dalam kehidupan masyarakat.

Pembelajaran IPS lebih banyak mempelajari tentang kehidupan masyarakat di lingkungan sekitar maupun di tempat lain. Susanto

(2013:138) berpendapat bahwa pembelajaran IPS adalah pengembangan konsep pola pikir yang dikaji dari realita sosial masyarakat yang ada di lingkungan siswa.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bidang pengetahuan yang mempersiapkan siswa agar memiliki pengetahuan, nilai – nilai dan keterampilan untuk berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS tentu mempunyai tujuan untuk membentuk konsep berpikir siswa dalam menghadapi kehidupan sosial di masyarakat. Mutakin (dalam Susanto, 2014:10) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membantu seseorang dalam meningkatkan cara berpikir dan bertindak seseorang dalam aspek ilmu pengetahuan, nilai – nilai kehidupan dan keterampilan.

Hadi (dalam Susanto, 2013:146) berpendapat bahwa tujuan utama IPS adalah pengenalan seseorang dengan dirinya sendiri maupun lingkungannya dan akan membentuk pribadi seseorang menjadi warga negara yang baik. Sumaatmadja (dalam Siska, 2016:11) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran IPS merupakan pengembangan kepekaan seseorang terhadap masalah yang ada di masyarakat, agar memiliki mental positif dan terampil mengatasi permasalahan yang terjadi di lingkungan sosial maupun yang menimpa dirinya sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah upaya untuk menjadikan seorang individu agar mampu mengubah pola pikir dan bertindak secara positif dalam menghadapi masalah – masalah yang terjadi dalam lingkungan sosialnya.

c. Ruang Lingkup IPS

Setiap mata pelajaran memiliki batasan dan ruang lingkup materi, begitu juga dengan IPS. Pembelajaran IPS mencakup cara individu memenuhi kebutuhannya baik kebutuhan materi, budaya, sumber daya alam, kejiwaannya dan mengatur kesejahteraan hidupnya didalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Depdiknas dalam Susanto (2013:160): "Ruang lingkup IPS meliputi aspek – aspek berikut. 1) Manusia, tempat dan lingkungan. 2) Waktu, keberlanjutan dan perubahan. 3) Sistem sosial dan budaya. 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan".

3. Hakikat RPP

a. Pengertian RPP

Pembelajaran di kelas tanpa perencanaan yang matang maka target tidak bisa tercapai secara maksimal. Guru membutuhkan RPP untuk melakukan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menurut Muslich (2012:45) "RPP adalah rancangan pembelajaran mata pelajaran per unit yang akan diterapkan guru dalam pembelajaran di kelas". Menurut Masnur (dalam Reinita, 2017:574) "*RPP is the*

design of lesson learning per unit that will be applied to teacher in learning in the classroom” artinya RPP adalah desain pembelajaran per unit yang akan diterapkan pada guru dalam pembelajaran di kelas.

Muslich (2014:53) berpendapat bahwa RPP merupakan langkah awal guru untuk melakukan aktivitas belajar di kelas melalui rancangan pembelajaran yang telah dibuat guru. Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa RPP merupakan bahan rancangan pembelajaran per unit yang dibutuhkan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

b. Komponen – Komponen RPP

Rencana pembelajaran di rancang oleh guru yang akan melaksanakan pembelajaran di kelas yang berisi skenario tentang apa yang akan dilakukan oleh siswa di kelas. Secara teknis, RPP memiliki beberapa komponen. Menurut Muslich (2014:53) “1) Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian hasil belajar, 2) Tujuan pembelajaran, 3) Materi pembelajaran, 4) Pendekatan dan metode pembelajaran, 5) Langkah – langkah kegiatan pembelajaran, 6) Alat dan sumber belajar, 7) Evaluasi pembelajaran”.

4. Pengertian Model *Make a Match*

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menggunakan metode, strategi maupun model guna menunjang hasil belajar siswa

menjadi lebih baik dan optimal. *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran inovatif yang didapat melalui pengembangan dari metode ceramah. Menurut Gading dan Kharisma (dalam Rusman, 2017:155) “Model *Make a Match* menekankan pada pembelajaran dalam kelompok yang saling membantu satu sama lainnya, bekerja sama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik secara berkelompok ataupun individual”.

Make a Match sendiri adalah model yang mengandung unsur permainan. Menurut Shoimin (2014:98) “*Make a Match* merupakan model pembelajaran yang di kembangkan Loma Curran yang memiliki ciri siswa mencari pasangan kartu yang merupakan pertanyaan atau jawaban materi tertentu dalam pembelajaran”. Menurut Zahroul dan Nur (2014:41) “*Make a Match* adalah teknik belajar yang dilakukan secara berkelompok dan mengharuskan peserta mencari pasangan kartu yang dimilikinya dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Make a Match* merupakan model pembelajaran dalam penyampaian materi ajar melalui permainan kartu yang memungkinkan siswa lebih aktif dan mempunyai jiwa sosial dalam pergaulan masing – masing siswa.

5. Keunggulan Model *Make a Match*

Setiap model pembelajaran yang dilakukan pastilah mempunyai kelebihan tersendiri, sama halnya dengan model pembelajaran *Make a Match* yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Pembelajaran menggunakan

model *Make a Match* baik digunakan apabila guru yang mengajar menginginkan adanya kreativitas siswa dalam belajar yang menuntut siswa aktif selama pembelajaran berlangsung.

Menurut Istarani (2015:65) menyebutkan bahwa kelebihan model *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
- 2) Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- 3) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- 4) Dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendiri.
- 5) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

Menurut Huda (2014:253) menyebutkan bahwa kelebihan model *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Efektif sebagaisarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Melalui beberapa pendapat beberapa ahli di atas, keunggulan model *Make a Match* adalah mempermudah siswa dan guru dalam memahami dan menguasai pembelajaran dengan cepat dan melatih kedisiplinan serta keaktifan siswa untuk fokus pada materi ajar yang di pelajari.

6. Langkah – langkah Model *Make a Match*

Dalam penggunaan model pembelajaran *Make a Match*, guru harus mempersiapkan materi dan cara pembelajaran yang akan digunakan secara tersusun.

Menurut Shoimin (2014:98) menyatakan langkah – langkah model *Make a Match* sebagai berikut:

- 1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
- 5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) penutup.

Langkah – langkah pembelajaran model *Make a Match* akan menentukan terlaksananya kegiatan pembelajaran. Menurut Istarani (2015:64) menyatakan langkah – langkah model *Make a Match* sebagai berikut:

- 1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
- 5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) penutup.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, setelah peneliti pertimbangkan maka langkah – langkah pembelajaran model *Make a Match* yang akan peneliti gunakan dalam penelitian adalah

menurut Shoimin yang mana dengan menggunakan langkah – langkah ini guru dan siswa lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dengan model *Make a Match*, yaitu:

guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. 2) setiap siswa mendapat satu buah kartu. 3) tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. 4) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. 5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. 6) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. 7) penutup.

7. Penerapan model *Make a Match* dalam Pembelajaran IPS

Pelaksanaan model *Make a Match* dalam pembelajaran IPS adalah agar dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam upaya meningkatkan kreatifitas dan kemampuan bersosial siswa dalam kelas dan di kehidupan nyata. Menurut Lie (dalam fatimah, 2002:35) “model *Make a Match* yaitu model pembelajaran yang penerapannya dengan menggunakan kartu bergambar sebagai media untuk memotivasi siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang lebih efektif dan efisien. Model *Make a Match* dapat meningkatkan keterampilan siswa seperti menumbuhkan sikap saling menghormati, sikap kritis, sikap untuk selalu berprestasi, saling menghargai, dan sikap-sikap lain yang merupakan bagian dari tujuan pembelajaran IPS”. Berikut beberapa penerapan model *Make a Match* dalam pembelajaran IPS :

1) Persiapan

Pada tahap persiapan ini, hal yang dilakukan guru adalah membuat silabus dan sistem penilaian, desain pembelajaran, menyiapkan kartu permainan yang digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan.

2) Presentasi Guru

Pada tahap ini guru menyampaikan indikator pembelajaran, mengenal dan menjelaskan materi sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.

3) Pelaksanaan Model

Pada tahap ini siswa melakukan kegiatan melalui kartu permainan *Make a Match* dan setiap siswa yang telah memperoleh kartu akan mencari pasangan kartu dari kartunya tersebut.

4) Penutup

Setelah tahap permainan selesai guru memberikan penghargaan kepada siswa yang menemukan pasangan kartunya dengan cepat. Kemudian guru bersama siswa menutup pembelajaran.

B. Kerangka Teori

Pembelajaran IPS tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia pada kelas V SD diharapkan dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa jika dilaksanakan dengan menggunakan model *Make a Match*. Dalam peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Make a Match*, akan lebih baik dan menarik jika dilaksanakan dengan tepat.

Peneliti melaksanakan penelitian ini berdasarkan langkah – langkah model *Make a Match* yang sudah ditentukan sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan dengan merancang jadwal penelitian yang disepakati bersama kepala sekolah dan guru kelas, merancang RPP, merancang aktifitas guru dan siswa serta membuat media pembelajaran yang sesuai dengan model yang digunakan.

Penelitian ini tidak luput dari penilaian yang mencakup penilaian RPP, Penilaian kognitif, afektif dan psikomotor serta aktifitas guru dan siswa dikelas selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pembelajaran IPS akan lebih terarah dalam penelitian lapangan. Agar pelaksanaan pembelajaran model *Make a Match* dalam pembelajaran IPS berjalan dengan baik, maka terlebih dahulu perlu dilakukan persiapan sebelum pelaksanaan pembelajaran yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Make a Match*.

Menurut Shoimin (2014:98) langkah – langkah model *Make a Match* yaitu: Langkah 1: Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok dengan sesi review, yaitu dimulai dengan kesiapan guru dalam menyediakan media dalam pembelajaran yang akan dimulai. Langkah 2: Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu, yaitu siswa menerima kartu yang dibagikan guru sesuai kelompok siswa. Apakah itu kelompok pertanyaan atau kelompok jawaban.

Langkah 3: setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, yaitu siswa memikirkan atau bahkan membaca buku dari soal

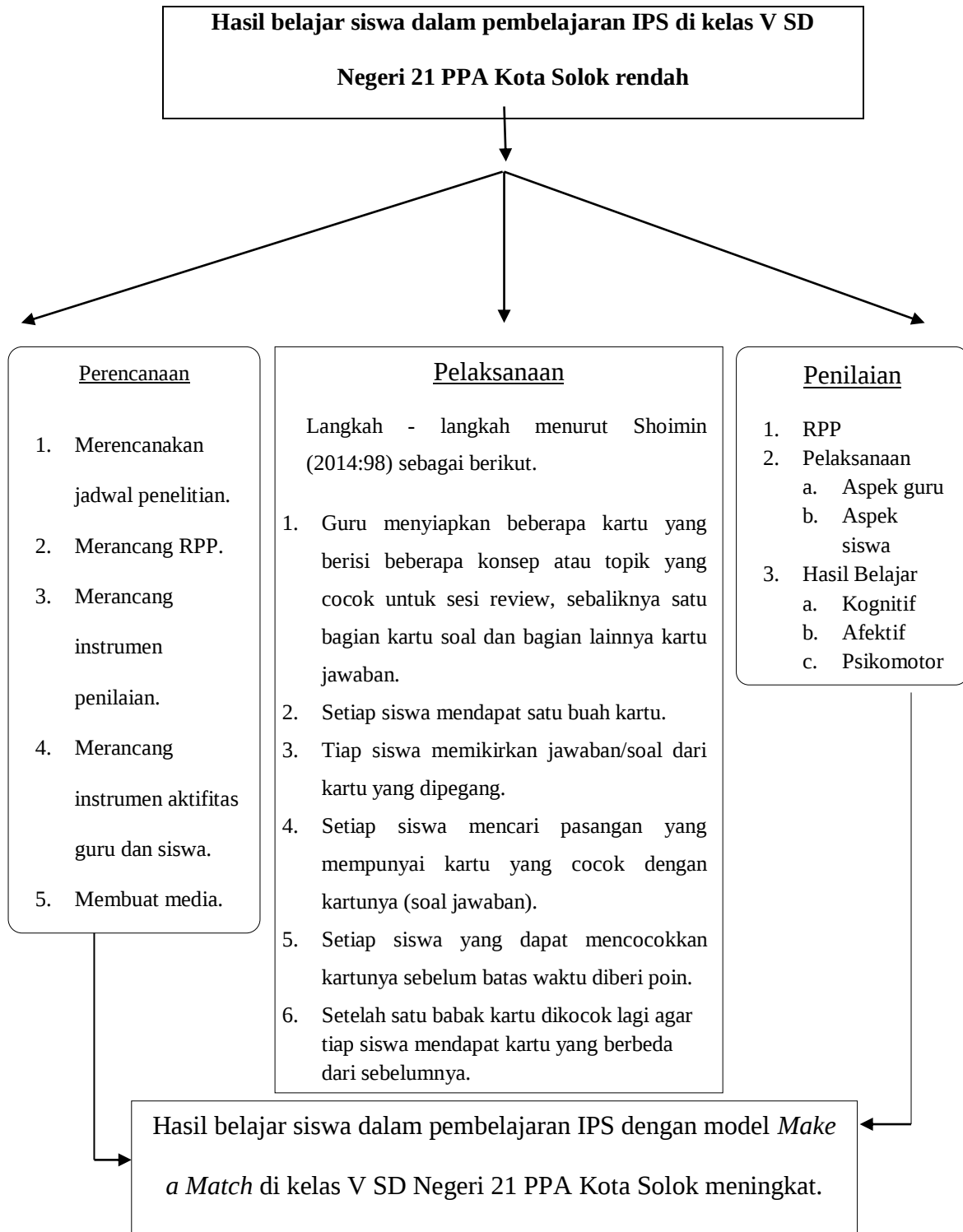
yang mereka dapatkan untuk mendapatkan jawaban pasangan dari kartu yang diterimanya. Langkah 4: Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), pada tahap ini siswa mulai memikirkan pasangan kartu yang diterimanya dari guru untuk segera mencari pasangan kartunya tersebut.

Langkah 5: Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, pada tahap ini siswa yang sudah menemukan pasangan dari kartunya akan di beri poin, pada tahap ini dibutuhkan kesigapan dan keaktifan siswa dalam mencari pasangan kartunya. Langkah 6: Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari yang sebelumnya, selanjutnya siswa berganti kelompok menjadi kelompok yang berbeda dari sebelumnya. Permainan dalam pembelajaran ini akan dimulai kembali. Langkah 7: penutup, yaitu menyimpulkan hasil dari kerjasama mereka ke depan kelas bersama bimbingan guru.

Dengan demikian, peneliti dapat menyatakan bahwa penerapan model *Make a Match* ini dapat menambah mutu proses pembelajaran dalam mata pelajaran IPS, serta dapat meningkatkan skor nilai dalam pembelajaran IPS, dengan demikian maka kerangka teori penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

Bagan 1. Kerangka Teori Implementasi Pembelajaran IPS dengan Model

Make a Match



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Pelaksanaan Pembelajaran pada pembelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 21 PPA Kota Solok dengan menerapkan model *Make a Match* yang dituangkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat sesuai dengan langkah-langkah model *Make a Match* dengan hasil rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun kerjasama antara peneliti dengan guru kelas VSD Negeri 21 PPA Kota Solok. Hasil pengamatan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus I pertemuan 1 adalah 75% dengan kualifikasi baik (B), kemudian mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan 2 dengan skor 78,57% mendapatkan kualifikasi baik (B). Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 76,78% dengan kualifikasi baik (B). Hasil pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus II pertemuan 1 adalah 92,85% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Perencanaan pada penelitian ini sudah termasuk kualifikasi sangat baik (SB) kerana berdasarkan hasil pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus I dengan skor 76,78% sudah mengalami peningkatan menjadi 92,85% pada siklus II.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Make a Match* dapat diamati dari segi aspek guru dan aspek siswa. Skor yang diperoleh

untuk aspek guru pada siklus I pertemuan 1 adalah 78,12% dengan kualifikasi sangat baik (SB) dan mengalami peningkatan menjadi 81,25% pada siklus I pertemuan 2 dengan kualifikasi sangat baik (SB). Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 79,68% dengan kualifikasi baik (B). Sedangkan pada siklus II adalah 84,37% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Skor yang diperoleh untuk aspek siswa pada siklus I pertemuan 1 adalah 75% dengan kualifikasi baik (B) dan mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan 2 adalah 78,13% dengan kualifikasi baik (B). Nilai rata-rata yang di peroleh pada siklus I yaitu 76,56% dengan kualifikasi baik (B). Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 87,5% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Make a Match* termasuk ke dalam kualifikasi sangat baik (SB).

3. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model *Make a Match* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi penilaian hasil belajar siswa pada siklus II lebih tinggi jika dibandingkan dengan rekapitulasi rata – rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 71,94 dengan kualifikasi baik (B) dan mengalami peningkatan menjadi 83,71 dengan kualifikasi sangat baik (SB). berdasarkan rekapitulasi hasil penilaian siswa pada siklus I juga sudah mengalami peningkatan pada siklus II karena siswa sudah banyak memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan, yaitu :

1. Dalam merencanakan pembelajaran guru dapat menggunakan model *Make a Match* dalam merancang langkah-langkah pembelajaran IPS.
2. Dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Make a Match* guru harus lebih memahami langkah-langkahnya agar dapat melaksanakannya sesuai dengan langkah model *Make a Match*.
3. Penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dapat digunakan dengan menggunakan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.