

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
MAKE A MATCH DI KELAS V SD NEGERI 09
BATO PARIAMAN**

SKRIPSI

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



**OLEH:
WAHYUDI
11936**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS
dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Make a
Match* di Kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman

Nama : Wahyudi

NIM/BP : 11936/2009

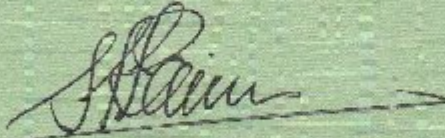
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

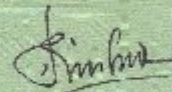
Disetujui oleh:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dra. Tin Indrawati, M.Pd
NIP.19600408 198403 2 001

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syarif Ahmad, M.Pd
NIP.19591212 198710 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

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
dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a
Match* di Kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman

Nama : Wahyudi

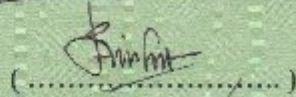
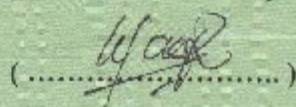
NIM/BP : 11936/2009

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

Tim penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Arwin, S.Pd	()
2. Sekretaris : Dra. Tin Indrawati, M.Pd	()
3. Anggota : Drs. Zuardi, M.Si	()
4. Anggota : Drs. Muhammadi, M.Si	()
5. Anggota : Dra. Wasnilimzar, M.Pd	()

PERSEMBAHAN



"Dia berikan hikmah (ilmu yang berguna) kepada siapa yang dikehendaknya. Barang siapa mendapat hikmah itu, sesungguhnya ia telah mendapat kebajikan banyak dan tiadalah yang menerima peringatan melainkan orang-orang yang berakal". (Q.S. al-haqarah :269)

Subhanallah, Wallhamdulillah, Walailahailallah, Wallahuakbar
Segala puji syukur bagiMu ya Allah ya Malikul Mulk, Terima kasih atas segala rahmatMu ya Rabb
Tanpa kuasaMu takkan mampu kudewati proses panjang ini. Engkau lah sebaik-baiknya perencana.
Aku percaya Kau menjadikan sesuatu indah di waktu yang tepat untuk alasan yang terbaik.
Selawat dan salam untuk baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat. Nabi
rahmat bagi alam nnya. Seorang insan termulia yang pernah ada.

Kupersembahkan karya ini untuk yang tercinta, Ama "Fawati" dan Ayah yang merupakan sang
Motivator dari kecil (semoga selalu berada dalam lindungan-Nya di alam barzah) "Alin. Rusdi", yang
di dalam setiap doanya selalu ada aku, yang senyumnya melegakanku, yang suaranya meringankan
gelisahku, yang tangannya menguatkan ku, yang wajahnya selalu kurindukan, yang di dalam susah,
tangis dan bahagiaku selalu ada. Terima kasih ma, ayah, atas segalanya yang takkan pernah bisa aku
balas. Semoga ama dan ayah selalu bahagia di dunia maupun di akhirat. Anak mu ini sungguh
sangat mencintaimu.

Untuk para pejuang hidup yang wajah dan sifatnya hampir serupa denganku. Untuk udaku
"Rahmat Hidayat", uniku "Rahmaunni dan Periwati", abangku "Hendi", adiknya "Irfam Gunawan
dan M. Iqbal Algifari". Terima kasih untuk doa, perhatian, semangat, serta bantuannya selama ini.
Tak terlupa juga kepada Spar pertanaku, abang Fetra Dianos dan si kecilnya Hazim Jalal
Rahardian, atas warna dan suasana baru dalam keluarga kami sehingga keluarga kami semakin
sempurna adanya. You're my best and I love you all.

Terima kasih untuk seluruh keluarga besarku (Keluarga besar suku jambak Desa Bato, keluarga besar
abak Abdurrahman di Tanjung Sei Pasak, keluarga besar Om Afrizul Tanjung di Medan, keluarga
besar induak baka di Kp. Jawa I, pura tetangga rumah di Desa Bato). Terima kasih untuk doa serta
dukungannya.

Untuk special one, My Lovely tersayang Resky Flowerin Andriani untuk hari-hari indah yang
sangat bermakna semenjak 10 Juli 2012 hingga nanti seterusnya (aminn.!!!). Terima kasih atas
kasih sayang, kesabaran, perhatian, bantuan materi, dll yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
Semoga apa yang telah diberikan tersebut menjadi amal ibadah dan di balas oleh-Nya. Tetap
semangat menjalani perkuliahannya, "jan sibuk-sibuk juo di kampus tu lai" dan yang paling penting
"Capek wisuda ya, jan ditiru lo uda ko ndak, hehe". Terima kasih juga buat keluarganya di Taling
(numa, papa, kakak, bg pet, dan eky) atas bantuan moral dan materinya selama ini. Semoga
silaturahmi kita tetap terjaga dengan baik hingga nanti.

Untuk para petualang dunia kampus UNP: senior kami paling perhatian abang F4 (bg Rizki, bg Bungsu, Bg Ronal, dan Bg Reza), uni-uni kampus yang cerewet tanda kasih sayang (kak Ipat, kak Vivi, kak Ade Mauna, kak Dian, kak Marini, kak Fika, Kak Ita, dll), bg ade yatma, bg yudi, bg hendra, bg Doni BK, para personel boy band SMASH alias seven man and saruang lima lainnya (Dedi Cudet, Robi Kitiang, Ucup Tiad, Mak Yongki, Empef Pefri, Agung Coker), Vini Anani Lwin untuk semua semangat dan kepeduliannya, teman seperjuangan menyelesaikan skripsi: Tya Pritaweni dan Mirani Fitria, Pengurus BEM FIKP UNP '01 dan seluruh anggotaku di BEM FIKP UNP '12 (Iis Afrianti, Nia kerut, Resti Sawir, Suci Raye, Tia Ningrum, Willy Panda, Yogi Ajo, Adek Mrs. Galau, Dilla BK, dll yang tidak cukup halaman untuk disebutkan satu persatu), adik-adik PGSD UPP 1 TM 2010 (Randa, Isro' Mata Elang, Dani Jackiss, Azam, Vul, dll), TM 2011 (Edri, Kani, Tia, Bunga, Dika Ketua HMA), Api Ketua Hima UPP, dll) dan secara umum kepada seluruh penghuni kampus UNP. Terima kasih atas pengalaman berharganya mengarungi suka dukanya menjalani dunia kampus.

My best, warga korong RDS PGSD UPP 1 Air Jaxpar. Terima kasih sudah menjadi suhabatku selama ini. Terima kasih atas hari hari menyenangkan selama perkuliahan. Terima kasih untuk bantuan, semangat dan dukungannya juga. Tetap semangat meraih impian dan ditunggu undangan undangan pernikahannya, hehe!!

Untuk penghuni kos gg.Cendrawasih 11 63 yang sangat banyak (mulai dari Alunni sampai anak Baru) dan tidak bisa disebutkan satu persatu di sin. Terima kasih untuk kekeluargaan, kebaikan, keceriaan, "kegilaan" dan bantuannya selama ini. Terima kasih untuk ibuk kos sekeluarga atas kesempatan, kenyamanan, serta kesaharan selama ini. Semoga menjadi ibadah di sisi Allah SWT.

Terima kasih teruntuk semua siswaku di SD N 07 Ulak Karang Selatan Padang. Mereka memberi ky banyak pelajaran berharga, pengalaman pertama menjadi guru, ketulusan, kenakalan anak kecil, perasaan dibutuhkan, serta kenangan yang mungkin tidak terlupakan. Untuk semua guru SD N 07 Ulak Karang Selatan Padang terima kasih untuk kesempatan dan bimbingannya selama PL. Untuk Gank PL. Cungak (Tia, Weni, Atul, Upin, Robi, dan Mega) terima kasih untuk hari-hari suka duka kita selama menjadi guru cool dan hebat menjalani PL.

Untuk semua yang tak bisa kusebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuannya sehingga aku mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih untuk semua yang telah ikut mengisi hari-hariku selama ini. Terima kasih telah memberi dan menjadi pelajaran berharga dalam perjalanan hidupku.

"Alhamdulillah....Alhamdulillah...Alhamdulillah...."



WANYUDI

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyudi

NIM/TM : 11936/2009

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2014

Yang menyatakan,


Wahyudi

ABSTRAK

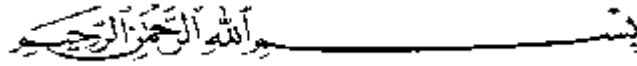
Wahyudi, 2014: Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Cooperative Learning tipe Make a Match di Kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan di SD Negeri 09 Bato Pariaman bahwa proses pembelajaran IPS masih belum maksimal dan hasil belajar siswa rendah. Tujuan penelitian ini secara umum untuk mendeskripsikan bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* di kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini terdiri dari dua siklus. Prosedur penelitian terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 22 orang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2013/2014. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan hasil tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase pengamatan RPP pada siklus I adalah 80,50% meningkat pada siklus II menjadi 89,28%. Ini juga terlihat dari pelaksanaan pembelajaran pada aspek guru siklus I adalah 80,00% meningkat menjadi 90,00% pada siklus II dan dari aspek siswa siklus I diperoleh 78,75% meningkat menjadi 90,00% pada siklus II. Hasil belajar siswa pada penelitian siklus I adalah 73,98 meningkat menjadi 84,18 pada siklus II.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Cooperative Learning tipe Make a Match di Kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman”**. Skripsi ini dibuat untuk 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).

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan banyak kontribusi kepada penulis terutama kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, selaku ketua dan Ibu Masniladevi S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah membantu dan memberikan banyak informasi demi kelancaran penulisan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Arwin, S.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dra.Tin Indrawati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

3. Ibu Dra. Khairanis, M.Pd. (Alm.) selaku dosen perkuliahan sekaligus pembimbing II awal yang telah memberikan banyak hal kepada penulis selama masa perkuliahan dan pembuatan proposal skripsi hingga beliau dipanggil oleh Allah SWT. Semoga amal dan ibadah beliau diterima disisi-Nya.
4. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku dosen penguji I, Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku penguji II, dan Ibu Dra. Wasnilimzar, M.Pd selaku penguji III yang telah banyak memberikan ilmu, saran, dan kritikan hingga skripsi ini selesai.
5. Seluruh unsur kepegawaian PGSD FIP UNP baik itu majelis dosen maupun jajaran staf tata usaha (TU).
6. Ibu Ermayetti, S.Pd selaku kepala SD Negeri 09 Bato Pariaman Kecamatan Pariaman Timur Kota Pariaman yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
7. Bapak Roza Sepri Antoni, S.Pd selaku guru kelas V di SD Negeri 09 Bato Pariaman Kecamatan Pariaman Timur Kota Pariaman beserta segenap majelis guru lainnya yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah yang bersangkutan.
8. Kedua orang tua penulis Rusydi (Alm.) dan Iwarni, saudara kandung penulis: Rahmad Hidayat, Rahmawati (beserta suami Fetra Dianos dan anak Hazim Jalal Rahardian), Ferawati, Hendri, Ilham Gunawan, dan M. Iqbal Algifari serta kepada Om Afrizal Tanjung dan keluarga di Medan, yang selalu

memberikan bantuan moril maupun materil terhadap segala hal yang penulis butuhkan hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

9. Seluruh rekan-rekan PGSD Reguler 2009 (R05) Air Tawar yang senasib dan seperjuangan dalam menjalani pendidikan tinggi di jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan pengalaman yang berharga terhadap penulis, terkhusus kepada sahabat penulis Vini Ariani Erwin dan Robby Julianda.
10. Spesial sekali buat Resky Flowerin Andriani dan keluarga atas segala bentuk dukungan moril maupun materil yang sangat membantu penulis dalam menjalani dan menyelesaikan perkuliahan.
11. Semua pihak-pihak lain yang tidak disebutkan namanya satu persatu namanya disini.

Penulis telah berusaha seoptimal mungkin menyusun skripsi ini menjadi lebih baik dengan harapan dapat memberikan pengetahuan bagi dunia pendidikan agar lebih berkembang lagi kedepannya. Namun, penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin ya Robbal ‘alamiin!!

Padang, Agustus 2014

Penulis

Wahyudi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
A. Rumusan Masalah	9
B. Tujuan Penelitian	9
C. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN DAN KERANGKA TEORI	12
A. Kajian Teori	12
1. Hakikat Hasil Belajar	12
2. Hakikat Pembelajaran IPS di SD.....	16
a. Pengertian IPS.	16
b. Tujuan Pembelajaran IPS di SD.....	18
c. Ruang Lingkup IPS	19
3. Hakikat Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make a Match</i>	20
a. Pengertian <i>Cooperative Learning</i>	20
b. Tipe-tipe <i>Cooperative Learning</i>	21
c. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make a Match</i>	22
d. Tujuan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make a Match</i>	23
e. Kelebihan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make a Match</i>	25
f. Langkah-langkah Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make a Match</i>	26
g. Penggunaan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make a Match</i> dalam Pembelajaran IPS di SD	27
B. Kerangka Teori.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Setting Penelitian.....	34
1. Tempat Penelitian.....	34
2. Subjek Penelitian	34
3. Waktu dan Lama Penelitian.....	34
B. Rancangan Penelitian.....	35
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
a. Pendekatan Penelitian.....	35

b. Jenis Penelitian.....	36
2. Alur Penelitian.....	37
C. Prosedur Penelitian.....	39
1. Perencanaan.....	39
2. Pelaksanaan.....	40
3. Pengamatan.....	41
4. Refleksi.....	42
D. Data dan Sumber Data.....	42
1. Data Penelitian.....	42
2. Sumber Data.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	43
1. Teknik Pengumpulan Data.....	43
a. Observasi	43
b. Tes	44
2. Instrument Penelitian.....	44
a. Lembar Observasi	44
b. Lembar Soal	44
F. Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian.....	48
1. Siklus I.....	48
Siklus I Pertemuan I.....	49
a. Perencanaan Siklus I Pertemuan I.....	49
b. Pelaksanaan Siklus I Pertemuan I.....	51
c. Pengamatan Siklus I Pertemuan I.....	57
Siklus I Pertemuan II	73
a. Perencanaan Siklus I Pertemuan II.....	73
b. Pelaksanaan Siklus I Pertemuan II.....	75
c. Pengamatan Siklus I Pertemuan II.....	81
d. Refleksi Siklus I.....	96
2. Siklus II.....	103
a. Perencanaan Siklus II.....	104
b. Pelaksanaan Siklus II.....	105
c. Pengamatan Siklus II.....	111
d. Refleksi siklus II	126
B. Pembahasan.....	129
1. Pembahasan Siklus I.....	130
a. Perencanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make a Match</i>	130

b. Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make a Match</i>	132
c. Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make a Match</i>	135
2. Pembahasan Siklus II.....	136
a. Perencanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make a Match</i>	136
b. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make a Match</i>	137
c. Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make a Match</i>	139
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	140
A. Simpulan.....	140
B. Saran.....	141
DAFTAR RUJUKAN	142
LAMPIRAN.....	144

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 2.1 Kerangka Teori.....	33
2. Bagan 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I.....	144
2. Hasil Penilaian RPP	164
3. Hasil Penilaian Aspek Guru	168
4. Hasil Penilaian Aspek Siswa	176
5. Hasil Penilaian Aspek Kognitif	183
6. Hasil Penilaian Aspek Afektif	189
7. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor	192
8. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I	195
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I Pertemuan II....	196
10. Hasil Penilaian RPP	213
11. Rekapitulasi Penilaian RPP Siklus I	217
12. Hasil Penilaian Aspek Guru	218
13. Hasil Penilaian Aspek Siswa	225
14. Rekapitulasi Penilaian Aspek Guru dan Siswa Siklus I	232
15. Hasil Penilaian Aspek Kognitif	234
16. Hasil Penilaian Aspek Afektif	239
17. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor	241
18. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	244
19. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I	245
20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	246
21. Hasil Penilaian RPP	262
22. Hasil Penilaian Aspek Guru	266
23. Hasil Penilaian Aspek Siswa	274
24. Rekapitulasi Penilaian Aspek Guru dan Siswa Siklus II	282
25. Hasil Penilaian Aspek Kognitif	284
26. Hasil Penilaian Aspek Afektif	289
27. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor	291
28. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II	294
29. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	295
30. Tabel Rekap Nilai Ulangan Harian II Pada Mata Pelajaran IPS Semester II tahun Ajaran 2013/2014	296
31. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	297
32. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	298
33. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	299

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, bertujuan untuk membentuk siswa yang memiliki wawasan luas serta berdaya guna bagi masyarakat. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 bahwa “Sistem pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri dan bertanggung jawab terhadap keluarga, masyarakat, bangsa dan negara”. Untuk mencapai tujuan tersebut tersebut, maka pendidikan dapat dilaksanakan dalam berbagai bidang disiplin ilmu, salah satunya melalui pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang isu-isu kehidupan sosial yang ada di masyarakat pada saat ini. 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.

Pendapat di atas memberikan gambaran bahwa arah dari pembelajaran IPS itu sendiri adalah menciptakan warga negara Indonesia

yang demokratis, bertanggung jawab serta cinta damai. Hal ini juga dikemukakan oleh Gross (dalam Solihatin, 2011:14) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah “Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan di masyarakat, serta mengembangkan kemampuan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya”.

Mata pelajaran IPS juga mempunyai tujuan dalam konteks yang lebih luas lagi. Hal tersebut terdapat dalam Depdiknas (2006:575) yang menjelaskan secara terperinci bahwa tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut :

(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 komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Mata pelajaran IPS di SD dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Untuk mewujudkan itu semua sangat dipengaruhi oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif diperlukan kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih model pembelajaran yang cocok digunakan dalam penyampaian materi, sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Akan tetapi pada kenyataannya, proses pembelajaran IPS di SD seperti yang diharapkan di atas ternyata bertolak belakang dengan fakta lapangan pada saat penulis melakukan pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan di SD Negeri 09 Bato Pariaman pada tanggal 25 Maret 2014 terungkap bahwa guru hanya mengandalkan RPP tahunan yang dibuat rangkap bersama silabus dalam satu buku sehingga tidak ada pembaharuan dalam hal perencanaan pembelajaran. Komponen-komponen yang terdapat dalam RPP pun hanya dituliskan poin-poin pokok, tidak ada penjabaran lebih jelas serta tidak ditemukan juga bagaimana bentuk penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap siswa. Hal ini tentunya sangat berpengaruh terhadap kinerja guru dalam membelajarkan materi kepada siswa dan juga berpengaruh terhadap aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran berlangsung, hasil pengamatan terhadap guru juga ditemukan bahwa: (1) masih bersifat konvensional dan bersifat *teacher centre*, guru terlalu dominan dalam menguasai pembelajaran serta terpusat pada komunikasi satu arah; (2) Kurang bervariasi dan tidak ada unsur permainan sehingga kurang dapat menarik perhatian dan motivasi siswa. Suasana pembelajaran pun menjadi kurang menyenangkan bagi siswa; (3) guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa berkolaborasi dengan teman sebaya dalam mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan; (4) guru kurang mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa seperti siswa tidak diberikan kesempatan untuk

melatih keberanian tampil presentasi ke depan kelas; (5) penguatan terhadap pemahaman materi yang telah dipelajari masih belum terlihat.

Selanjutnya, dari hasil pengamatan terhadap siswa, ditemukan bahwa siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang tercipta kurang begitu menyenangkan sehingga siswa hanya mendengarkan dan bertanya jawab serta mencatat hal-hal penting pada buku catatan masing-masing. Siswa pun menjadi kesulitan dalam memahami materi secara keseluruhan karena kurangnya variasi guru dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajarnya.

Hal tersebut terbukti dengan rendahnya nilai Ulangan Harian (UH) II yaitu dari 22 orang siswa yang berada di kelas tersebut, sebanyak 14 orang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM siswa pada pembelajaran IPS di sekolah tersebut adalah 74. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran tabel halaman 296.

Berdasarkan paparan masalah yang telah dikemukakan tersebut, menurut penulis perlu dilakukan variasi dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal. Ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa nantinya.

Banyak model pembelajaran yang dapat dipilih oleh seorang guru dalam menyampaikan materi, untuk itu guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi siswa. Pernyataan ini dipertegas oleh Suprijono (2010:46) yang menyatakan bahwa "Melalui

model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengepresikan ide”. Di antara model yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam membelajarkan mata pelajaran IPS sebagai suatu mata pelajaran yang menekankan kepada sikap keterampilan sosial adalah model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. Juliati (dalam Isjoni, 2011:12) menegaskan bahwa *cooperative learning* lebih tepat digunakan pada pembelajaran IPS.

Menurut Rusman (2011:202) “Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”. Sejalan dengan itu, Solihatin (2011:4) menyatakan bahwa “*Cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri”.

Hal ini juga ditegaskan oleh Isjoni (2011:16) yang menyatakan bahwa “*Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak

dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dipahami bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama siswa dalam kelompok kecil secara kolaboratif untuk menyelesaikan permasalahan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri sehingga tercapai tujuan belajar dalam interaksi yang baik.

Cooperative learning mempunyai banyak tipe. Tipe dari *cooperative learning* tersebut menurut Rusman (2011: 213-225) yaitu: (1) *Student Teams Achievement Division (STAD)*; (2) *Jigsaw*; (3) *Investigasi Kelompok (Group Investigation)*; (4) *Make A Match*; (5) *Teams-Games-Tournament (TGT)*; (6) *Model Struktural*. Masing-masing tipe tersebut mempunyai kelebihan yang relevan untuk mencapai tujuan dari *cooperative learning*. Adapun Tujuan *cooperative learning* dalam proses pembelajaran menurut Asma (2009:3-5) adalah sebagai berikut: “(1) pencapaian hasil belajar; (2) penerimaan terhadap perbedaan individu; (3) pengembangan keterampilan sosial”.

Salah satu tipe dari model *cooperative learning* yang cocok dalam menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa baik secara kognitif maupun fisik dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya

adalah tipe *make a match* (mencari pasangan). Tipe *make a match* tidak jauh berbeda dengan tipe *cooperative learning* lainnya yang memberikan kebebasan siswa dalam aktivitas yang menyenangkan dan kerja sama dalam kelompok, serta guru hanya bertindak sebagai fasilitator.

Menurut Lie (2010:55), model *cooperative learning* tipe *make a match* ini dikembangkan oleh Lorna Curran. Selanjutnya, Rusman (2011: 223) menambahkan “Penerapan model *make a match* ini dimulai dari teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/ soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberikan poin”. Sementara itu, 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-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut (Suprijono, 2010:94).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat dipahami bahwa *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran dengan menggunakan kartu-kartu yang terdiri dari kartu berisi pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut, yang mana siswa kemudian mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/ pertanyaan sebelum batas waktunya, yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Adapun kelebihan model *cooperative learning* tipe *make a match* menurut Amin (2011) adalah sebagai berikut:

(1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) Karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan; (3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari; (4) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (5) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; (6) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Sedangkan menurut Lie (2010:55) “Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik”.

Penggunaan *cooperative learning tipe make a match* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan pemahaman siswa sehingga siswa akan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan setelah pembelajaran dilaksanakan. Bloom (dalam Suprijono, 2010:6), mengungkapkan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sependapat dengan Bloom, Andersen (dalam Rasyid, 2008:13) mengatakan bahwa karakteristik manusia meliputi cara yang tipikal dari berfikir, berbuat, dan perasaan. Tipikal berfikir disini berkaitan dengan ranah kognitif, tipikal berbuat berkaitan dengan ranah psikomotor, dan tipikal perasaan berkaitan dengan ranah afektif. Ketiga ranah tersebut merupakan karakteristik manusia dan dalam bidang pendidikan ketiga ranah tersebut merupakan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “**Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model *Cooperative***

***Learning Tipe Make a Match* di Kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman”.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah penulis kemukakan di atas maka rumusan masalah ini secara umum adalah: “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning tipe make a match* di kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman?”. Secara khusus dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning tipe make a match* di kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning tipe make a match* di kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning tipe make a match* di kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka secara umum tujuan dari penelitian ini adalah: “Mendeskripsikan hasil belajar

siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* di kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman”.

Secara khusus tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* di kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* di kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* di kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk kepentingan teoritis maupun praktis, baik untuk penulis, guru, maupun kepala sekolah. Secara teoritis dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran IPS di SD, khususnya bagi pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*. Adapun manfaat penelitian secara praktis sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan penulis dalam pembelajaran IPS di SD sehingga bisa menjadi guru yang profesional nantinya.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* di kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman.

3. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan untuk menyarankan kepada guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran agar dapat menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* terutama dalam pembelajaran IPS.

BAB II

KAJIAN DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Hakekat Hasil Belajar

Belajar dan pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya, karena belajar diperoleh melalui proses pembelajaran. Belajar bertujuan agar terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri siswa baik berupa sikap, sosial, maupun emosional.

Berhasil atau tidaknya guru dalam membelajarkan siswa tergantung dari proses yang dialami siswa dalam belajar. Hamalik (2008:30) menyatakan “Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti jadi mengerti”. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Aspek-aspek itu diantaranya: 1) pengetahuan, 2) pengertian, 3) kebiasaan, 4) keterampilan, 5) apresiasi, 6) emosional, 7) hubungan sosial, 8) jasmani, 9) etis atau budi pekerti, 10) sikap.

Sedangkan Bloom (dalam Suprijono, 2010:6) menyatakan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Andersen (dalam Rasyid, 2008:13) juga mengatakan bahwa karakteristik manusia meliputi cara yang tipikal dari berfikir, berbuat, dan perasaan. Tipikal

berfikir berkaitan dengan ranah kognitif, tipikal berbuat berkaitan dengan ranah psikomotor, dan tipikal perasaan berkaitan dengan ranah afektif.

Sejalan dengan hal di atas, Aunurrahman (2010:49-9) menyatakan bahwa “Penggolongan atau tingkatan jenis prilaku belajar terdiri tiga ranah atau kawasan, yaitu; (a) ranah kognitif, yang mencakup enam jenis atau tingkatan perilaku, (b) ranah afektif, yang mencakup lima jenis perilaku, (c) ranah psikomotor yang terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan psikomotorik”. Secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Ranah Kognitif

Yang mencakup enam jenis atau tingkatan perilaku yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Prilaku ini misalnya tampak dalam kemampuan menggunakan prinsip.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.

- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya tampak di dalam kemampuan menyusun suatu program kerja.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Sebagai contoh kemampuan menilai hasil karangan.

b. Ranah Afektif

Yang mencakup lima jenis perilaku yaitu sebagai berikut :

- 1) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- 2) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- 3) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- 4) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- 5) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

c. Ranah Psikomotor

Terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan motorik, yaitu sebagai berikut:

- 1) Persepsi, yang mencakup kemampuan kemampuan memilah-milahkan (mendeskripsikan) sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut. Sebagai contoh, pemilihan warna, pemilihan angka (6 dan 9), pemilihan huruf (b dan d).
- 2) Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan, kemampuan ini mencakup aktivitas jasmani dan rohani (mental), misalnya posisi start pada lomba lari.
- 3) Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh, misalnya meniru gerak tari, membuat lingkaran di atas pola.
- 4) Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh, misalnya melakukan lempar peluru, lompat tinggi dan sebagainya dengan tepat.
- 5) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat, misalnya bongkar pasang peralatan secara tepat.
- 6) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya kemampuan atau keterampilan bertanding dengan lawan tanding.

- 7) Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Misalnya kemampuan membuat kreasi-kreasi gerakan senam sendiri, gerakan-gerakan tarian kreasi baru.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar dapat berupa nilai yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor setelah siswa tersebut mengalami proses belajar. Apabila sudah terjadi perubahan pada diri siswa, maka siswa sudah dikatakan berhasil dalam belajar. Perubahan-perubahan pada siswa inilah yang dinamakan hasil belajar.

2. Hakikat Pembelajaran IPS di SD

a. Pengertian IPS

Depdiknas (2006:575) mengemukakan bahwa “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, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan warga dunia yang cinta damai.

Di masa yang akan datang, siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu materi pembelajaran IPS dirancang untuk

mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Selanjutnya Martorella (dalam Solihatin, 2011:14) mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep, karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Selain itu, Kosasih (dalam Solihatin, 2011:15) menyebutkan bahwa IPS membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya, dan berusaha membantu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya”.

Pendapat para ahli di atas mendeskripsikan bahwa IPS dirancang sebagai mata pelajaran yang mengkaji tentang masyarakat dan global sehingga siswa tidak merasa canggung untuk berinteraksi kehidupan masyarakat yang dinamis. Selain itu, mata pelajaran IPS terus berkembang agar siswa mampu menghadapi segala tantangan kehidupan dalam bermasyarakat maupun global yang akan selalu mengalami perubahan.

b. Tujuan pembelajaran IPS di SD

Setiap mata pelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai, begitu juga dengan mata pelajaran IPS. Secara umum tujuan mata pelajaran IPS diungkapkan oleh Sumaatmadja (2008:1.10) adalah “Membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara”. Sedangkan Gross (dalam Solihatin, 2011:14) menyatakan tujuan mata pelajaran IPS adalah “Untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, serta mengembangkan kemampuan menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya”.

Depdiknas (2006:575) lebih merinci tujuan mata pelajaran IPS sebagai berikut:

(1) Menenal 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 komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mempersiapkan siswa dalam mengembangkan kemampuannya dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan IPS, siswa dibina dan dikembangkan kemampuan mental-intelektualnya menjadi warga negara yang

berketerampilan dan berkepedulian sosial serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

c. Ruang Lingkup IPS

Setiap mata pelajaran mempunyai batasan atau ruang lingkup materi yang akan diajarkan. Sebagai bidang pengetahuan, ruang lingkup IPS yaitu kehidupan manusia dalam masyarakat atau manusia sebagai anggota masyarakat atau dapat juga dikatakan manusia dalam konteks. Sedangkan IPS sebagai program pendidikan, ruang lingkungannya sama dengan yang telah diutarakan di atas, namun ditambah dengan nilai-nilai yang menjadi karakter program pendidikannya (Sumaatmadja, 2008:1.17). Sedangkan Depdiknas (2006:575) membagi ruang lingkup mata pelajaran IPS atas beberapa aspek yaitu: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan; (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) Sistem sosial dan budaya; dan (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Jadi dapat dipahami bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah segala sesuatu yang menyangkut masalah kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan sosial. Dalam penulisan ini, penulis menghubungkan materi pembelajaran pada KD. 2.4 menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan dalam KTSP dengan ruang lingkup IPS pada aspek: 1) Manusia, tempat, dan lingkungan dan 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.

3. Hakekat Model *Cooperative Learning Tipe Make a Match*

a. Pengertian *Cooperative Learning*

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. Juliati (dalam Isjoni, 2011:12) mengemukakan bahwa *cooperative learning* lebih tepat digunakan pada pembelajaran IPS. *Cooperative* mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama (Hamid dalam Solihatin, 2011:4). Dalam kegiatan *cooperative*, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Lie (2010:28) mengungkapkan bahwa “Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, yang menegaskan bahwa manusia adalah makhluk sosial”. Menurut Rusman (2011:202) “Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”. Sedangkan menurut Solihatin (2011:4) “*Cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri”.

Lie (2010:12) juga menyatakan bahwa “Sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem *cooperative learning*, dimana dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator”. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Isjoni (2011:16) mempertegas bahwa “*Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada orang lain”.

Pendapat para ahli di atas mendeskripsikan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama siswa dalam kelompok kecil secara kolaboratif untuk menyelesaikan permasalahan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri sehingga tercapai tujuan belajar dalam interaksi yang baik.

b. Tipe-tipe *Cooperative Learning*

Cooperative learning mempunyai banyak tipe. Tipe dari *cooperative learning* tersebut menurut Lie (2010:55-71) diantaranya adalah Mencari Pasangan (*Make a Match*), Bertukar Pasangan, Berfikir-Pasangan-Berempat, Berkirim Salam dan Soal, Kepala Bernomor,

Kepala Bernomor Terstruktur, Dua Tinggal Dua Tamu (*Two Stay Two Sray*), Keliling Kelompok, Kancing Gemerincing, Keliling Kelas, Lingkaran Kecil Lingkaran Besar (*Inside-Outside Circle*), Tari Bambu, *Jigsaw*, Bercerita Berpasangan (*Paired Storytelling*). Sedangkan menurut Rusman (2011: 213-225) model *cooperative learning* memiliki beberapa tipe, yaitu: (1) *Student Teams Achievement Division (STAD)*; (2) *Jigsaw*; (3) *Investigasi Kelompok (Group Investigation)*; (4) *Make A Match* (Mencari Pasangan); (5) *Teams-Games-Tournament (TGT)*; (6) Model Struktural.

Di antara banyak tipe dari model *cooperative learning* tersebut, maka penulis tertarik menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk mengatasi permasalahan belajar pada pembelajaran IPS di SD sebagaimana yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah.

c. Pengertian Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*

Make a match merupakan salah satu tipe *cooperative learning* yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Menurut Lie (2010:55) “*Cooperative learning* tipe *make a match* merupakan teknik yang bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik”. Sementara itu, Taufik (2011:148) memaparkan bahwa “Dalam model *cooperative learning* tipe *make a match*, siswa disuruh untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/ soal sebelum batas waktunya, yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin”. Lebih

lanjut, Rusman (2011:223) menyatakan “Penerapan model *make a match* dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/ soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin”. 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-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut” (Suprijono, 2010:94).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran dengan menggunakan kartu-kartu yang terdiri dari kartu berisi pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut, yang mana siswa kemudian mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/ pertanyaan sebelum batas waktunya, yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

d. Tujuan Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*

Menurut Amin (2011), ada tiga tujuan penerapan model *make a match*, yaitu (1) pendalaman materi; (2) menggali materi; (3) untuk selingan. Pada tujuan pendalaman materi, siswa melatih penguasaan materi dengan cara memasang antara kartu pertanyaan dan jawaban. Jika tujuan ini yang akan dicapai, maka guru harus membekali siswa terlebih dahulu dengan materi yang akan dilatihkan dengan cara menjelaskan materi atau memberi tugas pada siswa untuk membaca

materi terlebih dahulu. Prinsipnya, siswa harus mempunyai pengetahuan tentang materi yang akan dilatihkan terlebih dahulu sebelum permainan pasangan kartu dimulai.

Pada tujuan menggali materi, guru tidak perlu membekali siswa dengan materi, karena siswa sendiri yang akan membekali dirinya sendiri. Cara yang dilakukan adalah guru menulis pokok-pokok materi pada potongan kertas, kemudian bagikan potongan kertas itu pada siswa secara acak. Mintalah siswa untuk mencocokkan/ memasangkan potongan kertas tersebut menjadi satu materi utuh. Siswa yang sudah menemukan pasangannya, secara otomatis menjadi satu kelompok. Selanjutnya, guru meminta agar setiap kelompok bekerja sama menyusun materi secara utuh. Setelah semua kelompok selesai menyusun materi, guru meminta setiap kelompok untuk melakukan presentasi, sementara kelompok yang lain memperhatikan dan memberikan tanggapan terhadap presentasi yang ditampilkan.

Model *make a match* ini juga dapat digunakan sebagai selingan. Apabila selingan yang menjadi tujuan, maka guru cukup melakukannya sesekali saja. Teknik yang dipakai sama dengan teknik dalam mencari pasangan untuk mendalami materi.

Pada penulisan ini, penulis mengambil tujuan pertama yakni pendalaman materi sebagai acuan dalam menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS SD di kelas V.

e. Kelebihan Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*

Amin (2011) menyatakan kelebihan model *cooperative learning* tipe *make a match* adalah (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari; (4) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (5) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; (6) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Sedangkan menurut Lie (2010:55) “Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik”. Rusman (2011:223) juga menyatakan “Salah satu keunggulan *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan”. Lebih lanjut, Taufik (2010:148) juga menambahkan “Kelebihan model pembelajaran *make a match* ini adalah melatih untuk ketelitian, kecermatan, dan ketepatan, serta kecepatan.

Pendapat para ahli di atas memberikan gambaran bahwa keunggulan tipe *make a match* ini adalah dapat digunakan pada semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia siswa serta mampu membangkitkan semangat belajar siswa sehingga siswa menjadi aktif

secara keseluruhan dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

f. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*

Langkah-langkah *cooperative learning* tipe *make a match* ini sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Lie (2010:55) menyatakan langkah-langkah *cooperative learning* tipe *make a match* sebagai berikut:

(1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi *review* (persiapan menjelang tes atau ujian); (2) setiap siswa mendapat satu buah kartu; (3) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya; (4) siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok. Sejalan dengan itu, Rusman (2011: 223-224) juga menyatakan

bahwa langkah-langkah pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* adalah sebagai berikut:

(a) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban); (b) setiap siswa mendapat satu buah kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang; (c) setiap 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 tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; (f) kesimpulan.

Dari uraian pendapat ahli mengenai langkah-langkah *cooperative learning* tipe *make a match* di atas, maka penulis akan menggunakan langkah-langkah menurut Rusman (2011:223-224) karena strukturnya lebih jelas dan dapat dipahami.

g. Penggunaan Model *Cooperative Learning Tipe Make a Match* dalam Pembelajaran IPS di SD

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, penulis terlebih dahulu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar tergambar bagaimana skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2013:154) yang menyatakan bahwa RPP merupakan perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan dan memproyeksikan tentang apa yang akan dilakukan guru dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi siswa. RPP yang baik memberikan petunjuk yang operasional tentang apa-apa yang harus dilakukan guru dalam pembelajaran, dari awal guru masuk ke kelas sampai akhir pembelajaran.

Dalam pembuatannya, RPP memiliki berbagai komponen yang harus dipenuhi. Komponen-komponen RPP disusun sesuai dengan pendapat Muslich (2009:53) yang menyatakan “Secara teknis rencana pembelajaran minimal mencakup komponen-komponen berikut: (1) standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian belajar; (2) tujuan pembelajaran; (3) materi pembelajaran; (4) pendekatan dan metoda pembelajaran mata pelajaran; (5) langkah-langkah kegiatan pembelajaran, (6) alat dan sumber belajar; (7) evaluasi pembelajaran”. Berdasarkan hal tersebut penulis telah membuat RPP seperti yang telah terlampir.

Penggunaan model *cooperative learning tipe make a match* dalam pembelajaran IPS di SD diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas belajarnya baik itu secara kognitif maupun fisik, meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang dipelajari, membangkitkan motivasi belajarnya, melatih keberaniannya untuk tampil presentasi serta melatih kedisiplinannya dalam menghargai waktu belajar. Hal-hal tersebut tentunya sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penerapan model *cooperative learning tipe make a match* dalam pembelajaran IPS di SD kelas V dengan materi pembelajaran pada K.D 2.4 menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan, penulis menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Rusman (2011: 223-224). Penggunaan langkah-langkah dari model tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Langkah 1: Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban). Pada fase ini kegiatannya adalah:

1. Guru menyiapkan kartu yang sesuai dengan materi pembahasan.
Kartu dikelompokkan terdiri atas kartu soal dan kartu jawaban.
Permainan mencari pasangan kartu dilakukan dalam dua babak.
2. Siswa menyebutkan hal-hal yang menjadi pembahasan dalam materi yang telah dibaca.

3. Siswa menjelaskan hal-hal yang menjadi pembahasan dalam materi secara bergantian.
4. Guru menyampaikan aturan dalam permainan kartu yang akan dilakukan.

Langkah 2: Setiap siswa mendapat satu buah kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. Pada fase ini dimulai babak I, kegiatannya adalah:

1. Guru mengocok kartu soal dan juga kartu jawaban sehingga susunannya menjadi acak.
2. Setiap siswa menerima satu buah kartu. Siswa yang mendapatkan kartu berwarna merah adalah kelompok kartu soal, sedangkan siswa yang mendapatkan kartu berwarna biru adalah kelompok kartu jawaban. Kelompok kartu soal memisahkan diri ke bagian depan kelas.
3. Masing-masing siswa di kelompok soal dan kelompok jawaban menuliskan namanya pada setiap kartu yang dipegangnya.
4. Siswa diberikan waktu memahami kalimat dalam kartu yang diperolehnya selama 1 menit.

Langkah 3: Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/ kartu jawaban). Pada fase ini, kegiatannya adalah:

1. Jika sebelum 1 menit sudah selesai memahami kartu yang dipegang, siswa tidak diperkenankan mencari pasangannya terlebih dahulu sebelum ada instruksi dari guru.
2. Siswa diberikan waktu selama 2,5 menit untuk mencari pasangan kartunya setelah peluit dibunyikan guru.
3. Siswa di kelompok kartu soal saling mencocokkan kartunya dengan siswa di kelompok kartu jawaban.
4. Siswa di kelompok kartu jawaban saling mencocokkan kartunya dengan siswa di kelompok kartu soal.

Langkah 4: Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Pada fase ini kegiatannya adalah:

1. Siswa yang sudah berhasil menemukan pasangan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan langsung memberikan pasangan kartunya kepada guru.
2. Siswa yang menemukan pasangan kartunya melewati batas waktu yang ditentukan tetap memberikan pasangan kartunya kepada guru.
3. Masing-masing kelompok pasangan kartu yang telah terbentuk secara bergantian dipersilahkan ke depan kelas melakukan diskusi untuk mendemonstrasikan pasangan kartu secara berurutan.
4. Jika pasangan kartunya tepat dan ditemukan sebelum batas waktu yang ditentukan, maka siswa tersebut mendapatkan poin 4. Jika pasangan kartunya salah, maka siswa tersebut mendapatkan poin 2. Sedangkan siswa yang menemukan pasangan kartunya melewati

batas waktu yang ditentukan tetap akan mendapatkan nilai. Jika pasangan kartunya benar, maka siswa tersebut mendapatkan poin 3.

Jika pasangan kartunya salah, maka mendapatkan poin 1.

Langkah 5: Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Fase ini merupakan babak II, kegiatan yang dilakukan adalah:

1. Masing-masing kartu kelompok soal dan kelompok jawaban pada babak I dikumpulkan kembali.
2. Siswa yang berada pada kelompok kartu soal berpindah menjadi kelompok kartu jawaban, begitu juga sebaliknya.
3. Kartu soal dan kartu jawaban yang dikumpulkan dikocok lagi sehingga masing-masing siswa di kelompok kartu soal dan kartu jawaban mendapatkan satu buah kartu secara acak.
4. Aktivitas permainan mencari pasangan kartu pada babak II kemudian dilanjutkan dengan langkah dan prosedur yang sama dengan permainan babak I.

Konfirmasi

Langkah 6: Kesimpulan. Pada fase ini kegiatannya adalah:

1. Siswa yang belum paham terhadap materi pembelajaran diberikan kesempatan untuk bertanya.
2. Siswa yang mendapatkan poin terbanyak mendapatkan piagam penghargaan belajar dari guru dan dimotivasi untuk lebih meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran selanjutnya,

sementara siswa yang mendapatkan poin paling sedikit juga dimotivasi untuk lebih meningkatkan prestasi belajarnya.

3. Siswa menunjukkan sikap cara menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.
4. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran.

B. KERANGKA TEORI

Suatu pembelajaran akan menarik bagi siswa apabila seseorang guru telah mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat terwujud apabila seseorang guru telah mampu menggunakan variasi yang tepat dalam pembelajaran. Agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa terutama di bidang IPS, maka seorang guru dapat menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal di atas, penulis perlu melakukan suatu tindakan penelitian berupa penerapan *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS khususnya pada siswa kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *make a match* pada kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman.

Kerangka teori merupakan kerangka berfikir penulis tentang tindakan penelitian yang akan dilakukan sehingga nantinya dapat

memudahkan penulis dalam melaksanakan penelitian tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan 2.1 berikut:

Bagan 2.1. Kerangka Teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari paparan data, hasil penelitian, dan pembahasan dalam Bab IV simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* di kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman dituangkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP dibuat secara kolaboratif oleh peneliti dan guru kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman. Pengamatan RPP pada siklus I memperoleh nilai presentase 80,50% dengan kualifikasi baik. Selanjutnya persentase pengamatan RPP pada siklus II adalah 89,28% dengan kualifikasi sangat baik.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* di kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman dapat diamati dari aspek guru dan aspek siswa. Aspek guru pada siklus I dengan nilai persentase 80,00% dengan kualifikasi baik meningkat menjadi 90,00% dengan kualifikasi sangat baik pada siklus II. Sedangkan aspek siswa pada siklus I memperoleh nilai persentase 78,75% dengan kualifikasi baik meningkat menjadi 90,00% dengan kualifikasi sangat baik pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* sudah termasuk dalam kualifikasi sangat baik.

3. Penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 09 Bato Pariaman IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa siklus II lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa siklus I yaitu 73,98 dengan kualifikasi cukup pada siklus I meningkat menjadi 84,18 dengan kualifikasi baik pada siklus II.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh, dalam penelitian ini peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Bagi guru, disarankan agar membuat rancangan pembelajaran sesuai dengan komponen-komponen perencanaan yang baik. Hal ini dilakukan agar pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa.
2. Guru hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran yang efektif dan inovatif serta memahami dengan baik langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran tersebut agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.
3. Agar guru bisa melaksanakan evaluasi pembelajaran kepada siswa yang mencakup tiga aspek penilaian yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa dapat dijadikan landasan sebagai kriteria keberhasilan proses pelaksanaan pembelajaran.