

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *MAKE A MACTH* DI KELAS IV SD NEGERI 11 LOLONG
KECAMATAN PADANG UTARA KOTA PADANG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Oleh:

**FEBRIO ROZALMI PUTRA
NIM: 17278**

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

HALAMAN PENGESAHAN

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *MAKE A MATCH* DI KELAS IV SD NEGERI 11 LOLONG
KECAMATAN PADANG UTARA KOTA PADANG

NAMA : FEBRIO ROZALMI PUTRA

NIM : 17278

JURUSAN : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

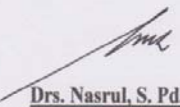
FAKULTAS : ILMU PENDIDIKAN

Padang, Juli 2014

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Nasrul, S. Pd, M. Pd
NIP. 19600408 198803 1 003


Dra. Hamimah
NIP. 19621128 198803 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP


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

ABSTRAK

Febrio Rozalmi Putra. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* di Kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya hasil belajar IPS. Hal ini disebabkan karena guru belum variatif dalam penggunaan model pembelajaran dan pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dan siswa jenuh. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar IPS dengan model *cooperative learning* tipe *make a match* di kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian ini berupa informasi tentang proses dan data hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan dan hasil tes. Sumber data adalah proses dan hasil pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model *cooperative learning* tipe *make a match*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang yang berjumlah 28 orang.

Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I persentase penilaian RPP adalah 78,6% dengan kualifikasi baik meningkat pada siklus II menjadi 92,9% dengan kualifikasi sangat baik. Dari pelaksanaan, siklus I aspek guru memperoleh persentase 78,1% dengan kualifikasi baik, siklus II memperoleh persentase 90,6% dengan kualifikasi sangat baik. Dan aspek siswa siklus I memperoleh persentase 76,6% dengan kualifikasi baik, siklus II mengalami peningkatan menjadi 89% dengan kualifikasi sangat baik. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 71,1 dan Siklus II 85,7. Dengan demikian, model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* di Kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang”** dapat terselesaikan dengan baik. Kemudian shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang meninggalkan dua pusaka yaitu Al Quran dan Hadits. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tulisan ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu melalui skripsi ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Syafril Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP dan Ibu Dra. Masnila Devi, M.Si selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan ijin untuk penelitian ini.
2. Bapak Drs. Nasrul, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dra. Hamimah selaku pembimbing II, yang penuh kesungguhan dan kesabaran memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Yalvema Miaz, MA selaku dosen penguji I, Bapak Drs. Arwin selaku dosen penguji II dan Ibu Dra. Mulyani Zein, M.Si selaku dosen penguji III, yang telah banyak memberikan kontribusi saran dan masukan demi perbaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP, yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.

5. Ibu Kepala Sekolah dan Ibu-Bapak majelis guru SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Orang tuaku tercinta Hasrizal dan Rosmilawati yang selalu mendidiku, memberikan curahan kasih sayang, dan pengorbanan Ayah dan Amak yang sangat keras demi Ananda, semoga dihari tua ini Ayah dan Amak dapat Ananda bahagiakan. Serta Uniku Yolanda Martha Roza dan adik-adikku Julpia Ananda Sukma dan Rahmat Afdal yang telah mendo'akan dan banyak memberikan semangat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Orang tua angkat/asuhku selama di Padang Bapak H. Yulmar Jacob dan Ibunda Ida Yulmar serta anak beliau Uni Wiwit Fourtina dan Suami beserta keluarga yang telah memberi bimbingan baik moril maupun materil dan mengontrol perkuliahan serta pengerjaan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan. Semua kebaikan Bapak/Ibunda/Uni/Uda akan dibalas oleh Allah SWT. Semoga silahturahmi kita akan terjalin lebih komperhensif lagi.
8. Semua rekan-rekan R-07 PGSD yang telah banyak membantu baik selama perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu-persatu disini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari semua pembaca. Walaupun jauh kesempurnaan, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Aamiin.

Padang, Juli 2014
Penulis

Febrio Rozalmi Putra
17278

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI.....	11
A. Kajian Teori	11
1. Hakikat Hasil Belajar	11
a. Pengertian Hasil Belajar	11
b. Hasil Belajar IPS	14
2. Hakikat IPS	15
a. Pengertian IPS.....	15
b. Tujuan Pendidikan IPS	16
c. Ruang Lingkup IPS.....	19
3. Model <i>Cooperative Learning</i>	20
a. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i>	20
b. Tujuan Model <i>Cooperative Learning</i>	21
c. Unsur Model <i>Cooperative Learning</i>	22
d. Kelebihan Model <i>Cooperative Learning</i>	23
4. Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make a Match</i>	25

a. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make a Macth</i>	25
b. Kelebihan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make a Macth</i> .	26
c. Langkah-langkah Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make a Macth</i>	26
d. Pembelajaran IPS dengan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make a Macth</i>	28
B. Kerangka Teori	31
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Lokasi Penelitian	37
1. Tempat Penelitian	37
2. Subjek Penelitian	37
3. Waktu Penelitian	38
B. Rancangan Penelitian	38
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	38
a. Pendekatan Penelitian	38
b. Jenis Penelitian	39
2. Alur Penelitian	40
3. Prosedur Penelitian	38
a. Studi Pendahuluan	42
b. Perencanaan	43
c. Pelaksanaan	44
d. Pengamatan	45
e. Refleksi	46
C. Data dan Sumber Data	46
1. Data Penelitian	46
2. Sumber Data	47
D. Teknik pengumpulan data dan Instrumen Penelitian	48
1. Teknik Pengumpulan Data	48
2. Instrumen Penelitian	49
E. Analisis Data	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. HASIL PENELITIAN	52
1. Hasil Siklus I Pertemuan 1	52
a. Perencanaan	52
b. Pelaksanaan	55
c. Pengamatan	61
d. Refleksi	77
2. Siklus I Pertemuan 2	84
a. Perencanaan	84
b. Pelaksanaan	86
c. Pengamatan	92
d. Refleksi	108
3. Siklus II Pertemuan 1	114
a. Perencanaan	114
b. Pelaksanaan	116
c. Pengamatan	122
d. Refleksi	137
B. PEMBAHASAN	141
1. Siklus I	141
a. Perencanaan	141
b. Pelaksanaan	144
c. Hasil belajar	149
2. Siklus II	150
a. Perencanaan	150
b. Pelaksanaan	152
c. Hasil Belajar	157
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	159
A. Simpulan	159
B. Saran	161
DAFTAR RUJUKAN	

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Teori Penelitian Tindakan Kelas.....	32
2.2 Alur Penelitian Tindakan Kelas	41

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Tabel nilai mid IPS semester I siswa kelas IV SD Negeri 11 Lolong.....	5
4.1 Tabel Pembagian Kelompok Siklus I Pertemuan 1	57
4.2 Tabel Hasil Permainan Siklus I Pertemuan 1.....	60
4.3 Tabel Pembagian Kelompok Siklus I Pertemuan 2.....	88
4.4 Tabel Hasil Permainan Siklus I Pertemuan 2	91
4.5 Tabel Pembagian Kelompok Siklus II Pertemuan 1	118
4.6 Tabel Hasil Permainan Siklus II Pertemuan 1	121

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Siklus I Pertemuan 1	166
2. Kartu Soal dan Jawaban Siklus I Pertemuan 1.....	178
3. LKK Siklus I Pertemuan 1.....	180
4. Lembar Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 1	182
5. Kunci Jawaban Kognitif Siklus I Pertemuan 1.....	185
6. Daftar Pertanyaan Skala Sikap Siklus I Pertemuan 1.....	187
7. LKS Psikomotor Siklus I Pertemuan 1.....	188
8. Kunci Jawaban Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 1.....	190
9. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 1.....	192
10. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 1.....	194
11. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 1.....	198
12. Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	201
13. Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 1	204
14. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan 1	208
15. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 1	225
16. RPP Siklus I Pertemuan 2	242
17. Kartu Soal dan Jawaban Siklus I Pertemuan 2.....	253
18. LKK Siklus I Pertemuan 2.....	255
19. Lembar Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 2	257
20. Kunci Jawaban Kognitif Siklus I Pertemuan 2.....	260
21. Daftar Pertanyaan Skala Sikap Siklus I Pertemuan 2.....	262
22. LKS Psikomotor Siklus I Pertemuan 2.....	263
23. Kunci Jawaban Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 2.....	264
24. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 2.....	266
25. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 2.....	268
26. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 2.....	272

27. Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	275
28. Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 2	277
29. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan 2	282
30. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 2	297
31. RPP Siklus II Pertemuan 1	314
32. Kartu Soal dan Jawaban Siklus II Pertemuan 1.....	326
33. LKK Siklus II Pertemuan 1.....	328
34. Lembar Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan 1	330
35. Kunci Jawaban Kognitif Siklus II Pertemuan 1.....	333
36. Daftar Pertanyaan Skala Sikap Siklus II Pertemuan 1.....	335
37. LKS Psikomotor Siklus II Pertemuan 1.....	336
38. Kunci Jawaban Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan 1.....	337
39. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan 1.....	339
40. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II Pertemuan 1.....	341
41. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan 1.....	345
42. Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	348
43. Hasil Penilaian RPP Siklus II Pertemuan 1	350
44. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II Pertemuan 1	355
45. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus II Pertemuan 1	370

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fasilitas yang diberikan oleh pemerintah kepada setiap warga negaranya sebagaimana tercantum dalam UU Sisdiknas (dalam Suryosubroto, 2010:134) Nomor 20 Tahun 2003 Bab IV tentang Hak dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua, Masyarakat, dan Pemerintah pasal 5 ayat 1 yang berbunyi “setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Pendidikan mendapatkan tempat yang urgen di negara seribu pulau ini karena pendidikan akan mencerdaskan kehidupan anak bangsa, menjadikan mandiri, kreatif dan inovatif. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 adalah:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional di atas terintegrasi dalam mata pelajaran-mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan diantaranya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS di Sekolah Dasar (SD) merupakan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dari disiplin ilmu sosial. Pembelajaran IPS di SD selain menggunakan ilmu-ilmu sosial sebagai bahan pengembangan materinya juga dilengkapi dengan

pertimbangan aspek pedagogis/psikologis. Oleh karenanya dalam penyajian IPS sangat peduli dengan kemanfaatan, urutan, ruang lingkup bahan bagi setiap siswa dalam hidup dan kehidupannya kelak, serta memperhatikan perkembangan siswa itu sendiri. Sebagaimana ditegaskan oleh Wahab (2008:1.5-1.6) “IPS di SD tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih menekankan kepada segi praktis mempelajari, menelaah serta mengkaji gejala dan masalah sosial, dengan mempertimbangkan bobot dan tingkat kemampuan siswa”.

Siswa dengan mempelajari IPS diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar IPS, serta memiliki karakter sosial dan keterampilan dalam memecahkan masalah sosial yang muncul di lingkungannya. Selain itu, melalui IPS siswa diarahkan menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta mampu menghadapi tantangan global.

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

- (a) Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (b) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Pencapaian tujuan IPS tersebut di atas tidaklah lepas dari peranan guru dalam membelajarkan IPS di kelas. Proses pembelajaran di kelas

merupakan proses yang mengandung serangkaian aktifitas guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Situasi edukatif yang diciptakan guru adalah implementasi dari pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif agar suasana belajar tidak terasa jenuh dan membosankan. Selain itu, guru hendaknya kreatif dalam menggunakan model pembelajaran tidak hanya terfokus pada hafalan belaka dalam mengajarkan IPS guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada tanggal 12 dan 16 November 2013 di kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang, guru mengajar secara konvensional yaitu hanya menciptakan pembelajaran satu arah, berpusat pada guru, sehingga gurulah yang aktif (*teacher center learning*). Selanjutnya guru belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi melainkan guru mengajar dengan metode ceramah saja. Selain itu belum adanya kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Tindakan guru di atas mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena berpusat pada guru sehingga kreatifitas belajar siswa kurang berkembang. Interaksi satu arah yang diciptakan guru menimbulkan efek kejenuhan bagi siswa. Selain itu, tidak adanya permainan menyebabkan pembelajaran monoton dan tidak menyenangkan apalagi pada jam terakhir pembelajaran.

Hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar yang akan dicapai siswa, dimana hasil belajar siswa banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dapat dilihat pada tabel nilai Mid IPS semester I siswa kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang di bawah ini:

1.1 Tabel Nilai Mid IPS semester I siswa kelas IV SD Negeri 11 Lolong
Kecamatan Padang Utara Kota Padang.

NO	NAMA	KKM	NILAI	KETERANGAN	
				TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	ND	70	75	√	-
2	OKR	70	60	-	√
3	MS	70	70	√	-
4	ZK	70	65	-	√
5	MRS	70	60	-	√
6	TN	70	65	-	√
7	AAD	70	80	√	-
8	DP	70	60	-	√
9	DD	70	50	-	√
10	EPB	70	60	-	√
11	FA	70	70	√	-
12	HNM	70	95	√	-
13	HK	70	60	-	√
14	HAP	70	60	-	√
15	MC	70	75	√	-
16	M	70	80	√	-
17	MIA	70	85	√	-
18	MR	70	60	-	√
19	NR	70	90	√	-
20	RF	70	55	-	√
21	RA	70	60	-	√
22	SDR	70	65	-	√
23	SZI	70	70	√	-
24	SRA	70	80	√	-
25	SRP	70	55	-	√
26	AR	70	90	√	-
27	AAT	70	60	-	√
28	FNM	70	65	-	√
Jumlah nilai		-	1955	12 orang	16 orang
Rata-rata		-	68,7		
persentase		-	100%	42,9 %	57,1 %

Sumber : Data Nilai Mid IPS semester I siswa kelas IV SD Negeri 11 Lolong
Kecamatan Padang Utara Kota Padang Tahun Pelajaran 2013/2014.

Dari tabel di atas terlihat pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah dan masih banyak siswa yang belum tuntas. KKM yang telah ditetapkan guru untuk mata pelajaran IPS adalah 70, ternyata dari 28 orang siswa yang berhasil mencapai KKM hanya 12 orang dengan persentase ketuntasan $\frac{12}{28} \times 100\% = 42,9\%$ Sedangkan yang belum tuntas 16 orang dengan persentase $\frac{16}{28} \times 100\% = 57,1,9\%$.

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan meningkatkan kinerja guru melalui penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a mach*. Pembelajaran kooperatif merupakan belajar dalam kelompok yang terstruktur dan terarah pada satu tujuan bersama. Sesuai dengan pendapat Johnson (dalam Isjoni, 2012:15-16):

Cooperative means working together to accomplish shared goals. Within cooperative activities individuals seek outcomes that are beneficial to all groups members. Cooperative learning is the instructional use of small groups that allows students to work together to maximize their own and each other as learning.

Dalam pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Siswa dengan bebas mengekspresikan dirinya dalam wadah kelompok, meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan keterampilan berinteraksi sesamanya sehingga muncul karakter sosial yang diharapkan seperti rasa kebersamaan, tolong menolong, saling menghargai, simpati dan empati. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugandi (dalam Taniredja 2012:55):

Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok.

Cooperative learning tipe make a match cocok untuk menangani masalah-masalah tersebut di atas. Pada model *cooperative learning tipe make a match* siswa belajar sambil bermain. Dalam pembelajarannya, siswa dibagikan kartu soal dan kartu jawaban yang berisi konsep atau topik suatu materi pelajaran, kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Siswa diberi kebebasan untuk berkomunikasi, saling berbagi ide atau pendapat, mereka saling membantu dalam kelompoknya sehingga tercipta suasana yang menyenangkan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Huda (2012:135) *cooperative learning tipe make a match* adalah “pembelajaran dimana siswa mencari pasangan dengan kartu soal-jawaban sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan”.

Siswa diajak untuk aktif (*student center learning*) dalam pembelajaran karena mereka pemeran utama dalam menemukan jawaban ataupun soal dari kartu yang ada pada mereka. Siswa akan antusias dan bergairah dalam pembelajaran karena penyajian materi dikemas dalam permainan yang langsung melibatkannya siswa. Dengan adanya permainan siswa akan senang sehingga pembelajaran multi arah. Nursa'adah (2010:46) mengatakan “*cooperative learning tipe make a match* mampu menciptakan

suasana belajar aktif dan menyenangkan, materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar”.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* di Kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka yang menjadi rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan model *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang”?.

Secara khusus rumusan masalah dapat peneliti rinci sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* di kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make*

a mach di kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang ?

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a mach* di kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, secara umum tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a mach* di kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang. Adapun secara khusus tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a mach* di kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a mach* di kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang.
3. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a mach* di kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran di SD khususnya pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a mach*. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi peneliti, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan, selain itu diharapkan dapat menjadi acuan yang bermanfaat terhadap proses pembelajaran IPS dan dapat membandingkan dengan model yang telah diajarkan sebelumnya.
2. Bagi kepala sekolah, memberi masukan tentang perlunya peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a mach*.
3. Bagi guru, sebagai masukan pengetahuan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a mach*.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakekat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Setiap saat dalam kehidupan manusia selalu mengalami proses pembelajaran. Belajar dilakukan manusia secara formal, informal, dan non formal. Dalam proses pembelajaran itu akan diperoleh hasil belajar. Setelah proses pembelajaran berlangsung, diharapkan terjadi perubahan tingkah laku. Perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa dinamakan hasil belajar. Sudjana (2009:22) mengemukakan “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.” Kemudian dijelaskan oleh Suprijono (2009:4) perubahan perilaku sebagai hasil belajar tersebut memiliki ciri-ciri:

(1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu ubahan yang disadari, (2) kontiniu atau berkesinambungan dengan prilaku lainnya, (3) fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup, (4) positif atau berkomunikasi, (5) aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan, (6) permanen atau tetap, (7) bertujuan dan terarah, dan mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Sudjana mengatakan (2009:3) “hakekat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor”. Kemudian dijelaskan oleh Bloom (dalam Kellough 1994:212-218) hasil belajar meliputi aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor sebagai berikut:

(1) *Cognitive domain hierarchies.* (a) *Knowledge* : The basic element in bloom's taxonomy concerns the acquisition of knowledge. That is, ability to recognize and recall information. (b) *Comprehension* : Comprehension includes the ability to translate, explain, or interpret knowledge, and to extrapolate from it to address new situation. (c) *Application* : Once students understand information, they should be able to apply it. (d) *Analysis* : This category includes objectives that require student to use the skills of analysis. (e) *Synthesis* : This category include objectives that involve such skills as designing a plan, proposing a set of operations, and deriving a series of abstract relation. (f) *Evaluation* : This, the highest cognitive category of blooms taxonomy, include offering opinions and making value judgments. (2) *Affective domain hierarchies:*(a) *Receiving* : being aware of the affective stimulus and beginning to have favorable feelings toward it. (b) *Responding* : Taking an interest in the stimulus and viewing it favorably. (c) *Value* : showing a tentative belief in the value of the affective stimulus and becoming committed to it. (d) *Organizing* : placing values into a system of dominant and supporting value. (e) *Internalizing* : Demonstrating consistent beliefs and behavior that have become a way of live. (3) *Psychomotor domain hierarchies.* (a) *Moving* : this involves gross motor coordination. (b) *Manipulating* : this level involves fine motor coordination. (c) *Communicating*: this level involves the communication of ideas and feeling. (d) *Creating*: this level the highest level of this domain and of all domains, and represents the students coordination of thinking, learning, and behaving in all three domains.

Bloom dalam teorinya di atas hanya membagi aspek psikomotor menjadi empat hirarki, sementara itu Sudjana (2009:30-31) menambahkan enam hirarki aspek psikomotor yaitu:

(a) Gerakan refleksi (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), (b) keterampilan pada gerak-gerak dasar, (c) kemampuan perseptual termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motoris, dan lain-lain, (d) kemampuan dibidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan, (e) gerakan-gerakan skill misalnya dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, (f) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas adalah hasil belajar merupakan respon dari stimulus yang diberikan oleh guru yang tercakup

dalam aspek kognitif berkaitan dengan pengetahuan, aspek afektif yang berisi sikap, dan aspek psikomotor yang berkenaan dengan keterampilan. Setiap aspek tersebut memiliki tingkatan dari dasar sampai pada tingkatan yang kompleks. Seperti aspek kognitif yaitu, pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sementara aspek afektif ialah penerimaan, reaksi atau jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Aspek psikomotor adalah gerakan refleksi, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

b. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS yang diharapkan mencakup tiga aspek yaitu kognitif, sikap sosial, dan keterampilan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sardjiyo (2008:8.2i):

Hasil belajar IPS meliputi yaitu aspek kognitif IPS, aspek sikap sosial, aspek keterampilan IPS. (1) aspek kognitif dalam hasil belajar mempunyai dua tingkatan yaitu tingkatan rendah yang mengungkap aspek ingatan, pemahaman, aplikasi. Sedangkan tingkatan yang lebih tinggi mengungkap aspek analisis, sintesis, dan evaluasi. (2) Aspek sikap sosial IPS berupa sikap sosial yang terjadi apabila ada interaksi sosial antara seseorang dengan orang lain, dengan kelompok, atau antar kelompok. (3) aspek keterampilan IPS berupa kemampuan baik fisik maupun mental dibidang IPS.

Kemudian didukung oleh Taneo (2009:31) “pendidikan IPS diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dalam rangka pembinaan siswa agar memiliki pengetahuan, sikap, dan tingkah laku yang positif baik sebagai warga masyarakat maupun sebagai warga negara”.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas bahwa setelah belajar IPS siswa akan memperoleh tiga aspek yaitu aspek kognitif yang meliputi pengetahuan sosial pada tingkatan tertentu, aspek sikap sosial yang menjurus kepada keterampilan berinteraksi dengan orang lain dan kelompok, dan aspek keterampilan IPS yang bertitik tolak pada fisik maupun mental seperti keterampilan penanggulangan bencana pada materi kelas VI, keterampilan mental dalam memfilter teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi dalam penggunaannya, dan lain-lain.

2. Hakekat IPS

a. Pengertian IPS

Posisi IPS adalah sebagai mata pelajaran dan bukan suatu disiplin ilmu. IPS sebagai mata pelajaran adalah pengaruh dari kurikulum di Amerika yang memakai istilah *social studies*. *Social studies* sebagai cikal bakal IPS yang berisikan keterpaduan dari ilmu-ilmu sosial. *National Council For The Social Studies* (NCSS) (dalam Sapriya, 2009:10) merumuskan:

Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences.

Pertama kalinya IPS di Indonesia masuk ke dalam dunia persekolahan terjadi pada tahun 1972-1973, yakni dalam kurikulum

Proyek Perintis Sekolah Pembangunan (PPSP). Melalui Himpunan Sarjana Pendidikan IPS Indonesia (HISPISI) Prof. M. Numan Somantri selaku ketua HISPISI dalam pertemuan di Yogyakarta tahun 1991 merumuskan pengertian pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan (Wahab, 2008: 2.17-2.23).

Kemudian menurut Kosasih (dalam Solihatin, 2011:15) menyebutkan bahwa “pendidikan IPS berusaha membantu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat”. Senada dengan itu Trianto (2012:171) mengatakan “IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya”.

Kesimpulan yang bisa diambil dari beberapa pendapat ahli di atas adalah bahwa IPS merupakan penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang mengajarkan hubungan manusia dengan lingkungannya sampai pada tahap penyelesaian masalah sosial.

b. Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan pendidikan IPS dengan *social studies* pada dasarnya untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan

lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. NCSS (dalam Sapriya, 2009:10) merumuskan tujuan dari *social studies* adalah *“The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world”*.

Banks (dalam Sapriya, 2009:10) menyatakan *“The social studies is that part of the elementary and high school curriculum which has the primary responsibility for helping student to develop the knowledge, skill, attitudes, and values needed to participate in the civic life of their local communities, the nation, and the world”*.

Sementara di Indonesia tujuan dari IPS sebagaimana yang dijelaskan oleh Hasan dan Kosasih (dalam Solihatin, 2011:1) bahwa “penyelenggaraan pembelajaran IPS mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat”. Kemudian Depdiknas (2006:575) menyatakan mata pelajaran IPS bertujuan untuk:

- (a) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (b) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Gross (dalam Trianto, 2012:173) tujuan lain dari pendidikan IPS adalah “untuk mengembangkan kemampuan menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya”. Selanjutnya Mutakin (dalam Trianto, 2012:176-177) merinci tujuan pendidikan IPS menjadi sebagai berikut:

- (1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat. (2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial. (3) mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat. (4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat. (5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat. (6) Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral. (7) Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi. (8) mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya *to prepare students to be will-functioning citizens in a democratic society* dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapi. (9) Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

Berdasarkan beberapa rumusan ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa IPS bertujuan memberikan bekal kepada siswa untuk mempersiapkan ke jenjang berikutnya dan untuk hidup dalam masyarakat dengan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berfikir logis dalam menghadapi masalah sehingga menjadi warga negara yang baik dan demokratis.

c. Ruang Lingkup IPS

IPS sebagai integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora, hal ini akan membatasi ruang lingkup dari IPS itu sendiri. IPS tidak akan membicarakan masing-masing disiplin ilmu sosial dengan detailnya namun hanya mengambil fragmennya saja. Maksudnya setiap disiplin ilmu sosial seperti Sejarah, Sosiologi, Ekonomi, Geografi, Psikologi, Kewarganegaraan akan dipadukan dalam suatu materi IPS. Depdiknas (2006:575) mengatakan “ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu keberlanjutan dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan”.

Empat aspek ruang lingkup IPS di atas, peneliti berfokus pada aspek nomor empat yaitu perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang terdapat pada KD 2.3 mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

3. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Cooperative learning diartikan dalam Bahasa Indonesia sebagai pembelajaran kooperatif, pada pembelajaran kooperatif siswa belajar dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen. Dengan belajar dalam kelompok diharapkan terjadinya tukar pikiran dan transfer ide-ide kreatif, sebagaimana yang dikemukakan oleh Abdulhak (dalam

Rusman, 2012:203) “pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui *sharing* proses antara siswa, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara siswa itu sendiri.”

Slavin (dalam Isjoni, 2012 : 15) menyatakan bahwa “*in cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher* ”. Senada dengan itu, Nurulhayati (dalam Rusman, 2012:202) menyatakan “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi”.

Davidson (dalam Nurasma, 2012:2) mengemukakan “belajar kooperatif adalah kegiatan yang berlangsung dalam lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada pada tugas mereka”. Selanjutnya Ibrahim (dalam Rusman, 2012:208) berpendapat “pembelajaran kooperatif adalah suatu aktifitas pembelajaran yang menggunakan pola belajar siswa berkelompok untuk menjalin kerja sama dan saling ketergantungan dalam struktur tugas, tujuan, dan hadiah”.

Beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan secara berkelompok, sehingga di dalam kelompok tersebut terjadi interaksi yang menyenangkan antar anggota kelompok dengan mengeluarkan ide-ide, gagasan, untuk mencapai tujuan bersama.

b. Tujuan Model *Cooperative Learning*

Cooperative learning adalah belajar dalam kelompok, bila kita analisis apa tujuan kita belajar dengan kelompok maka itulah tujuan dari *cooperative learning*. Johnson (dalam Trianto, 2011:57) menyatakan bahwa “tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individual maupun secara kelompok”. Selanjutnya Slavin (dalam Taniredja 2012:60) menyatakan “tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompok”.

Ibrahim (dalam Trianto 2011:59) menyatakan “tujuan pembelajaran kooperatif mencakup tiga jenis tujuan penting, yaitu hasil belajar akademis, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial”.

Kesimpulan dari pendapat para ahli di atas adalah pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa dengan belajar di dalam kelompok serta mengembangkan kemampuan sosialnya dengan adanya keberagaman pada kelompok tersebut.

c. Unsur Model *Cooperative Learning*

Arends (dalam Nurasma, 2012:10-11) berpendapat bahwa unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

(1) Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenangungan bersama”, (2) siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri, (3) siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama, (4) siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya, (5) siswa akan dikenakan atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok, (6) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajar, (7) siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompoknya.

Roger dan Johnson (dalam Suprijono, 2012:58) mengatakan “lima unsur dalam pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan adalah (1) *positive interdependence* (saling ketergantungan positif), (2) *personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan), (3) *face to face promotive interaction* (interaksi promotif), (4) *interpersonal skill* (komunikasi antaranggota), (5) *group processing* (pemrosesan kelompok)”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa unsur pembelajaran kooperatif meliputi adanya rasa kebersamaan antar anggota kelompok sehingga berusaha bersama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam berusaha harus jelas pembagian tanggung jawab dan pembagian tugas masing-masing anggota kelompok sehingga terbentuk suatu kerjasama yang tertata rapi.

d. Kelebihan Model *Cooperative Learning*

Pembelajaran yang mengambil konsep dengan berkelompok menimbulkan banyak kelebihan. Di dalam kelompok siswa bisa saling menghargai, menghormati, menerima dan menolak pendapat teman

dengan santun. Selain itu siswa pada dimensi emosional dan sosialnya akan cepat berkembang. Daya ingat dan kreatifitas berfikir akan cepat berkembang karena adanya diskusi yang bersinergi dan transfer antar ide-ide dan gagasan. Sebagaimana dalam penelitian Arends (dalam Nurasma, 2012:25) mengatakan “tidak satupun studi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh negatif”.

Nur (dalam Nurasma, 2012:26) menjelaskan bahwa “penerapan pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa mengaktifkan pengetahuan latar mereka dan belajar dari pengetahuan latar teman sekelasnya. Mereka dilibatkan secara aktif dalam meningkatkan perhatian”. Lebih rincinya Wina (2007:249-250) menjelaskan kelebihan pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- (1) Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa lain, (2) dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan idea tau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain, (3) dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan, (4) dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, (5) meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan *manage* waktu, dan sikap positif terhadap sekolah, (6) dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompok, (7) dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil), (8) interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan

memberikan rangsangan untuk berfikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Senada dengan itu, Davidson (dalam Nurasma, 2012:26-27)

mengatakan bahwa kelebihan pembelajaran kooperatif adalah:

Keuntungan pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebaya, dan siswa yang berprestasi dalam pembelajaran kooperatif ternyata lebih mementingkan orang lain, tidak bersifat kompetitif, dan tidak memiliki rasa dendam.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif memiliki banyak kelebihan diantaranya dapat meningkatkan prestasi akademik, mengembangkan kemampuan sosial dalam berkelompok, mengembangkan sikap menghargai pendapat orang lain, menumbuhkan rasa kebersamaan, bersama-sama dalam memecahkan masalah sosial, dan dapat menerima perbedaan/indahnyanya kebersamaan dalam kebhinekaan.

4. Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

Model *cooperative learning tipe make a match* membutuhkan pemahaman akan materi pelajaran, karena pada model pembelajaran ini siswa harus mampu mencocokkan kartu-kartu soal dan jawaban dalam waktu yang telah ditentukan. Istarani (2012:63) mengatakan “hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dengan *make a match* adalah kartu-

kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu-kartu berisi soal-soal dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari soal-soal tersebut”

Miftahul (2012:135) mengatakan *cooperative learning* tipe *make a match* adalah “pembelajaran dimana siswa mencari pasangan dengan kartu soal-jawaban sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan”.

Kesimpulannya yang ditarik dari pendapat para ahli di atas adalah bahwa *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dengan bermain mencari pasangan kartu atau mencocokkan kartu-kartu soal-jawaban yang berisikan materi pelajaran.

b. Kelebihan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

Istarani (2012:65) mengatakan kelebihan model *cooperative learning* tipe *make a match* adalah:

(1) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu, (2) meningkatkan kreatifitas belajar siswa, (3) menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (4) dapat menumbuhkan kreatifitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokan soal dan jawaban akan tumbuh sendirinya, (5) pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan.

Kemudian Amin (2009:53) 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, metode 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.

Kesimpulan dari pendapat di atas adalah kelebihan model *cooperative learning tipe make a macth* akan menguntungkan siswa. Siswa bisa lebih kreatif dan teliti, siswa akan senang belajar karena adanya permainan, siswa akan lebih aktif dan bebas berekspresi.

c. Langkah-Langkah Model *Cooperative Learning Tipe Make A Macth*

Hanafiah (2012:46) menyatakan langkah-langkah *cooperative learning tipe make a macth* 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) setiap siswa memikirkan jawaban atas soal dari kartu yang dipegang, (4) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), (5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, (6) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, (7) kesimpulan.

Suprijono (2012:94-95) langkah-langkah *cooperative learning tipe make a macth* adalah:

(1) Menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban, (2) membagi siswa ke dalam tiga kelompok, kelompok pemegang kartu soal, kelompok pemegang kartu jawaban, dan kelompok penilai (3) membagikan kartu, (4) mencari pasangan, (5) kelompok penilai melakukan tugasnya yaitu menilai, (6) mengacak kartu kembali dan mengganti kelompok penilai menjadi kelompok pemain, (7) mengevaluasi permainan.

Istarani (2012:64-65) langkah-langkah *cooperative learning tipe make a macth* adalah:

(1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, (2) setiap siswa mendapat satu buah kartu, (3) tiap siswa mendapat jawaban/soal dari kartu yang dipegang, (4) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), (5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, (6) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, (7) demikian seterusnya, (8) kesimpulan/penutup.

Para ahli mengemukakan langkah-langkah *cooperative learning* tipe *make a match* seperti di atas, maka peneliti mengambil langkah-langkah dari Istarani (2012:64-65), hal ini disebabkan langkahnya lebih kompleks, mudah dimengerti, keruntutannya dapat dipahami, dan lebih praktis.

d. Pembelajaran IPS dengan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

Pembelajaran di SD meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* menurut Istarani (2012:64-65) pada pembelajaran IPS di SD khususnya pada KD 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya, dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Siswa menunjukkan kesiapannya untuk memulai pembelajaran pada kegiatan awal ini. Kesiapan itu berupa mengkondisikan kelas, kebersihan kelas, berdoa, dan mengabsen. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *appersepsi* yaitu membangkitkan skemata dan pelajaran hari ini

dengan tanya jawab tentang pengetahuan siswa mengenai teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran sekarang.

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti dibagi menjadi tiga yaitu, eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada kegiatan eksplorasi siswa disuguhkan dengan gambar contoh teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Kemudian siswa mengamatinnya dan bertanya jawab tentang gambar tersebut. Sehingga siswa dapat menyebutkan pengertian dan contoh lain dari teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya kegiatan elaborasi, pada kegiatan ini pembelajaran sudah masuk pada langkah-langkah *cooperative learning* tipe *make a match*. Langkah-langkahnya dapat dirinci sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu di rumah yang berisi beberapa konsep atau topik tentang teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Kartu tersebut terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban. Kartu-kartu tersebut dirancang semenarik mungkin. Mulai dari pemilihan warna, bentuk dan ukurannya. Kemudian siswa dibagi ke dalam kelompok yaitu kelompok pembawa kartu-kartu berisi soal-soal dan kelompok pembawa kartu-kartu jawaban.

- b) Setiap siswa mendapat satu buah kartu soal atau kartu jawaban yang berisi tentang materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Kartu yang didapat sesuai dengan kelompoknya.
- c) Tiap siswa mendapat jawaban/soal dari kartu yang dipegang. Untuk mendapat jawaban bagi kelompok yang memegang kartu soal dan untuk mendapat soal bagi kelompok yang memegang kartu jawaban, maka siswa mengumpulkan semua kartu-kartu yang ada pada kelompoknya untuk mengisi LKK yang ada. Kemudian siswa mengisi LKK dengan bantuan buku sumber. Adanya LKK bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mencari konsep materi pembelajaran tentang materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta untuk mempercepat menemukan jawaban/ soal dari kartu yang mereka pegang.
- d) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal/jawaban). Setelah masing-masing anggota kelompok menemukan jawaban bagi pemegang kartu soal dan soal bagi pemegang kartu jawaban, maka siswa langsung mencari pasangan kartunya.
- e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Bagi siswa yang sudah mendapat pasangan kartunya, maka ia harus memisahkan diri pada tempat yang telah ditentukan. Poin yang diberikan bagi siswa yang mampu menemukan pasangan kartunya sebelum batas waktu adalah 10 dan bagi siswa yang tidak dapat menemukan pasangan kartunya diberi poin 0.

- f) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, kemudian kembali ke langkah 2 dan seterusnya.
- g) Demikian seterusnya sampai permainan selesai. Permainan ini terdiri dari tiga babak. Setiap kelompok akan bergantian menjadi kelompok pembawa kartu soal dan pembawa kartu jawaban.
- h) Kesimpulan/penutup. Pada kesimpulan siswa akan diminta untuk mengemukakan pendapatnya yang dibantu oleh LKK yang dibuat dan mengaitkannya dengan materi sehingga siswa dapat menyimpulkan. Selanjutnya menghitung skor permainan untuk menentukan pemenang dan memberikan penghargaan.

Kemudian siswa melakukan evaluasi aspek kognitif, mengisi lembaran skala sikap, dan menyusun alur perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

Selanjutnya kegiatan konfirmasi siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal yang belum dimengertinya.

3) Kegiatan akhir

Siswa dibimbing untuk menyimpulkan pembelajaran secara keseluruhannya dan siswa istirahat.

B. Kerangka Teori

Permasalahan yang muncul di kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara Kota Padang berdasarkan observasi peneliti adalah guru mengajar secara konvensional yaitu hanya menciptakan pembelajaran satu arah yaitu berpusat pada guru, sehingga gurulah yang aktif (*teacher center learning*). Selanjutnya guru belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi melainkan guru mengajar dengan metode ceramah saja. Selain itu belum adanya kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Tindakan guru di atas mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena berpusat pada guru sehingga kreatifitas belajar siswa kurang berkembang. Interaksi satu arah yang diciptakan guru menimbulkan efek kejenuhan bagi siswa. Selain itu, tidak adanya permainan menyebabkan pembelajaran monoton dan tidak menyenangkan apalagi pada jam terakhir pembelajaran dan hasil belajar siswa banyak yang belum mencapai KKM atau rendah.

Fenomena di atas setelah didiskusikan dengan guru kelas maka akan di laksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a mach*. Dimulai dengan merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) IPS pada KD 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta

pengalaman menggunakannya. Di dalam RPP terdapat tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Pada kegiatan awal siswa menunjukkan kesiapannya untuk memulai pembelajaran pada kegiatan awal ini. Kesiapan itu berupa mengkondisikan kelas, kebersihan kelas, berdoa, dan mengabsen. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *appersepsi* yaitu membangkitkan skemata siswa tentang pelajaran hari ini dengan tanya jawab tentang pengetahuan siswa mengenai teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi atau dengan bernyanyi, selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran sekarang.

Kemudian kegiatan inti yang dibagi menjadi tiga yaitu, eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada kegiatan eksplorasi siswa disuguhkan dengan gambar contoh teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Kemudian siswa mengamatinya dan bertanya jawab tentang gambar tersebut. Sehingga siswa dapat menyebutkan pengertian dan contoh lain dari teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya kegiatan elaborasi, pada kegiatan ini pembelajaran sudah masuk pada langkah-langkah *cooperative learning* tipe *make a match*. Langkah-langkahnya dapat dirinci sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu di rumah yang berisi beberapa konsep atau topik tentang teknologi produksi, komunikasi, dan

transportasi. Kartu tersebut terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban. Kartu-kartu tersebut dirancang semenarik mungkin. Mulai dari pemilihan warna, bentuk dan ukurannya. Kemudian siswa dibagi ke dalam kelompok yaitu kelompok pembawa kartu-kartu berisi soal-soal dan kelompok pembawa kartu-kartu jawaban.

2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu soal atau kartu jawaban yang berisi tentang materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Kartu yang didapat sesuai dengan kelompoknya.
3. Tiap siswa mendapat jawaban/soal dari kartu yang dipegang. Untuk mendapat jawaban bagi kelompok yang memegang kartu soal dan untuk mendapat soal bagi kelompok yang memegang kartu jawaban, maka siswa mengumpulkan semua kartu-kartu yang ada pada kelompoknya untuk mengisi LKK yang ada. Kemudian siswa mengisi LKK dengan bantuan buku sumber. Adanya LKK bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mencari konsep materi pembelajaran tentang materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta untuk mempercepat menemukan jawaban/ soal dari kartu yang mereka pegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal/jawaban). Setelah masing-masing anggota kelompok menemukan jawaban bagi pemegang kartu soal dan soal bagi pemegang kartu jawaban, maka siswa langsung mencari pasangan kartunya.

5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Bagi siswa yang sudah mendapat pasangan kartunya, maka ia harus memisahkan diri pada tempat yang telah ditentukan. Poin yang diberikan bagi siswa yang mampu menemukan pasangan kartunya sebelum batas waktu adalah 10 dan bagi siswa yang tidak dapat menemukan pasangan kartunya diberi poin 0.
6. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, kemudian kembali ke langkah 2 dan seterusnya.
7. Demikian seterusnya sampai permainan selesai. Permainan ini terdiri dari tiga babak. Setiap kelompok akan bergantian menjadi kelompok pembawa kartu soal dan pembawa kartu jawaban.
8. Kesimpulan/penutup. Pada kesimpulan siswa akan diminta untuk mengemukakan pendapatnya yang dibantu oleh LKK yang dibuat dan mengaitkannya dengan materi sehingga siswa dapat menyimpulkan. Selanjutnya menghitung skor permainan untuk menentukan pemenang dan memberikan penghargaan.

Kemudian siswa melakukan evaluasi aspek kognitif, mengisi lembaran skala sikap, dan menyusun alur perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

Selanjutnya kegiatan konfirmasi siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal yang belum dimengertinya. Kemudian kegiatan

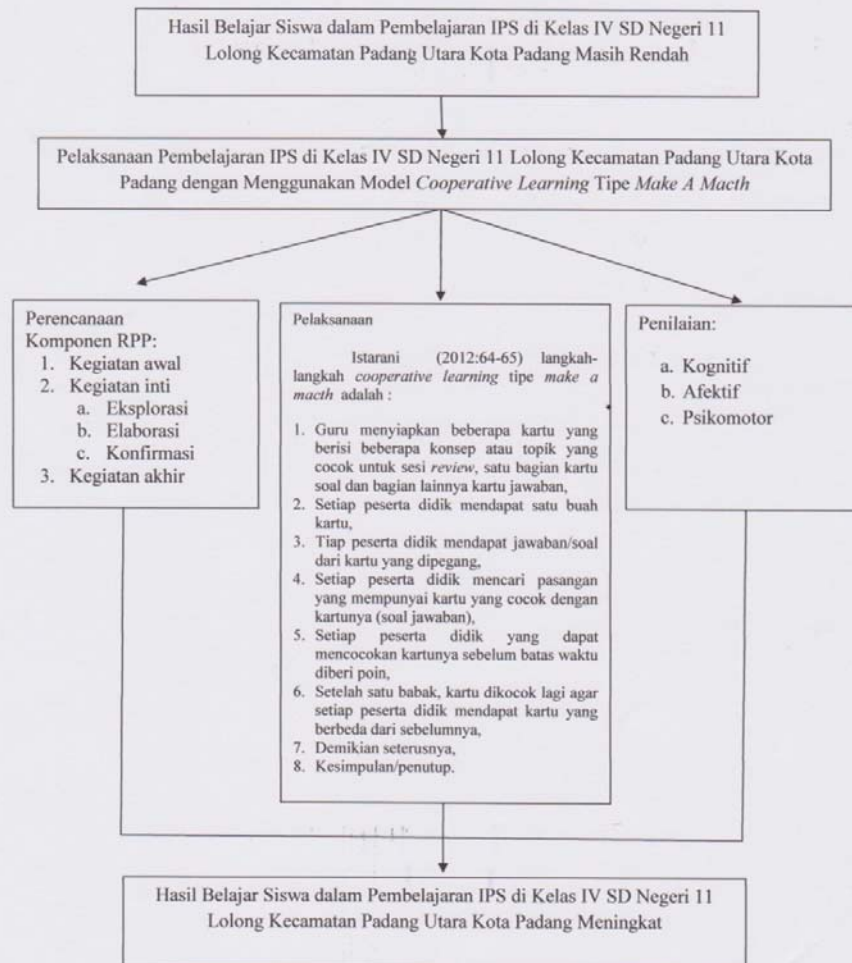
akhir yaitu siswa dibimbing untuk menyimpulkan pembelajaran secara keseluruhannya dan siswa istirahat.

Kemudian penilaian aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor direkapitulasi sehingga terlihat peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan model *cooperative learning* tipe *make a match*.

Berikut adalah bagan kerangka teori:

Bagan 2.1 Kerangka Teori Penelitian Tindakan Kelas

Kerangka Teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan simpulan dan saran, simpulan berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada siswa kelas IV SD Negeri 11 Lolong, saran berisi sumbangan pemikiran peneliti dengan hasil penelitian.

A. Simpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada siswa kelas IV SD Negeri 11 Lolong maka disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan pembelajaran

Perencanaan pembelajaran IPS memuat komponen, a) identitas, b) standar kompetensi, c) kompetensi dasar sebagai acuan perumusan indikator, d) indikator yang ingin dicapai, e) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, f) materi IPS yang perlu disampaikan kepada siswa untuk ketercapaian tujuan pembelajaran, g) penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* yang tertuang dalam kegiatan pembelajaran, h) sumber dan media pembelajaran yang digunakan, i) penilaian guna mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dan, j) evaluasi.

2. Pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* menurut Istarani (2012:46) yaitu (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) setiap siswa memikirkan jawaban atas soal dari kartu yang dipegang, (4) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), (5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, (6) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, (7) kesimpulan.

3. Hasil belajar

Hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada siswa kelas IV SD Negeri 11 Lolong, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang meningkat. Hal itu dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan didapatkan 19 orang yang tuntas dengan persentase 67,9% dan 9 orang belum tuntas dengan persentase 32,1% dengan nilai rata-rata aspek kognitif 74,3 sedangkan ketuntasan 71,4%, nilai rata-rata aspek afektif 71,1 sedangkan ketuntasan 39,3% dan nilai rata-rata aspek psikomotor 67,9 sedangkan ketuntasan 32,1%. Pada siklus I pertemuan 2 didapatkan 20 orang yang tuntas dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa

71,4% dan 8 orang belum tuntas dengan persentase 28,6% dengan nilai rata-rata aspek kognitif 73,3 sedangkan ketuntasan 75%, nilai rata-rata aspek afektif 75,6 sedangkan ketuntasan 64,3% dan nilai rata-rata aspek psikomotor 74,6 sedangkan ketuntasan 71,4% dan siklus II didapatkan 25 orang yang tuntas dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa 89,3% dan 3 orang belum tuntas dengan persentase 10,7% dengan nilai rata-rata aspek kognitif 83,4 sedangkan ketuntasan 96,4%, nilai rata-rata aspek afektif 86,9 sedangkan ketuntasan 92,9% dan nilai rata-rata aspek psikomotor 86,6 sedangkan ketuntasan 85,7%. Hal ini membuktikan pelaksanaan penelitian di SD Negeri 11 Lolong, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang berhasil.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti menyarankan agar dapat dipertimbangkan untuk bisa dilaksanakan:

1. Diharapkan guru dapat merancang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* dalam mata pelajaran IPS, pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, kemudian dijabarkan menjadi indikator dan tujuan pembelajaran serta disinkronkan dengan langkah-langkah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match*.

2. Diharapkan guru dapat melaksanakan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* guna peningkatan hasil belajar siswa.
3. Diharapkan hasil belajar siswa meningkat setelah guru melaksanakan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match*

DAFTAR RUJUKAN

- Aderusliana. 2007. *Konsep Dasar Evaluasi Hasil Belajar* (online) <http://aderusliana.wordpress.com/2007/11/05/konsep-dasar-evaluasi-hasil-belajar/> diakses pada tanggal 12 November 2013.
- Amin syaiful. 2009. *Metode Make a match*. (online) <http://s4iful4min.blogspot.com/2011/02/metode-make-match-tujuan-persiapan-dan.html> diakses pada tanggal 12 November 2013.
- Basrowi,Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian kualitatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Budhy, Dhydiet Setya. 2013. *Evaluasi Teknik Pembelajaran Olahraga* (online) <http://kafeilmu.co.cc/tema/skripsi-evalusai-teknik-pembelajaran-orahlaga.html> diakses pada tanggal 23 Februari 2014.
- Burhanudin, Afid. 2013. *Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (online) <http://afidburhanuddin.wordpress.com/2013/05/21/penelitian-kuantitatif-dan-kualitatif/> diakses pada tanggal 12 November 2013.
- Darmansyah. 2009. *PTK Pedoman Praktis Bagi Guru dan Dosen*. Padang : UNP PRESS.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Pusat Kurikulum BALITBANG.
- Hanafiah, Nanang. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : Refika Aditama.
- Huda Miftahul. 2012. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Yoyakarta : Pustaka Belajar.
- Iskandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung : ALFABETA.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada.
- Kellough, Richard Dean.1994. *A Resource Guide for Teaching: K-12*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Kusuma Wijaya. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta : PT Indeks
- Nurasma. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang : UNP PRESS.
- _____. 2008. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang : UNP PRESS.
- Nursa'adah. 2010. *Pemakaian Model Make A Mact diSertaiPicture and PICTURE dalam TIK* (<http://nursaadahyunita.files.wordpress.com>) di akses tanggal 12 November 2013.

- Massofa. 2012. <http://massofa.files.wordpress.com> (online) di akses tanggal 12 November 2013
- Muslich Mansur. *Melaksanakan PTK itu Mudah (classroom action research) Pedoman Praktis bagi Guru Profesional*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta :PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- _____. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana.
- _____. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Sardjiyo. 2008. *Pendidikan IPS di SD Jakarta* : Universitas Terbuka.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Solihatin, Etin. 2011. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Suprijono. 2009. <http://oramaido.blogspot.com/2013/09/upaya-peningkatan-minat-dan-hasil.html> (online) diakses pada tanggal 12 November 2013.
- Suryosubroto. 2010. *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Taneo. 2009. <http://oramaido.blogspot.com/2013/09/upaya-peningkatan-minat-dan-hasil.html> (online) pada tanggal 12 November 2013.
- Taniredja Tukiran. 2012. *Model - Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta : Kencana.
- _____. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif*. Jakarta : Kencana.
- _____. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul Aziz. 2008. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta : Universitas Terbuka.