

# PENGGUNAAN METODE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS II SD<sup>1)</sup>

Oleh:  
Siti Qodriyatun<sup>1)</sup>, Suhartono<sup>2)</sup>, Ngatman<sup>3)</sup>

**Abstract:** *The using of Make a Match method for Improving Social studies result 2<sup>nd</sup> grade student at Elementary School. This study aims to: improve learning result on Social studies of 2<sup>nd</sup> grade students Elementary School. The research was conducted in three cycles. The subjects were all students of 2<sup>nd</sup> grade Elementary School Klegenrejo with total 23 students. Data sources in this research is students, peers, researcher and document. Data collection techniques used observation, questionnaires, documentation and testing. The validity of data used triangulation techniques and the sources. The qualitative and quantitative analysis were used to analyst the data. The results showed that the use of the Make a Match method can improve learning result on Social studies.*

**Keywords:** *Make a Match, Learning Result, Social studies.*

**Abstrak:** Penggunaan Metode *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II SD. Penelitian ini bertujuan: meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas II SD. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Klegenrejo yang berjumlah 23 siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa, teman sejawat, peneliti dan dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan tes. Validitas data menggunakan teknik triangulasi metode dan sumber. Analisis data yang digunakan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan metode *Make a Match*, dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas II.

**Kata Kunci:** *Make a Match, Hasil Belajar, IPS.*

---

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi dewasa ini, perkembangan dan kemajuan serta perubahan di bidang pengetahuan dan teknologi terasa sangat cepat. Perubahan dan perkembangan ini dipacu oleh derasnya arus informasi yang sangat kompleks. Hal ini secara langsung ataupun tidak langsung berdampak bagi manusia Indonesia. Untuk mengantisipasi dampak positif maupun dampak negatif dari kemajuan pengetahuan dan teknologi, maka perlu ditingkatkan mutu sumber daya manusia Indonesia yang terampil, handal dan bermoral tinggi. Sumber daya manusia tersebut dapat ditingkatkan melalui bidang pendidikan. Dalam usaha meningkatkan

pendidikan, bukan hanya segi kuantitas saja yang perlu diperhatikan, melainkan juga segi kualitasnya. Keberhasilan pendidikan di antaranya dipengaruhi oleh proses pembelajarannya. Jika proses pembelajaran dapat diterima dan terserap oleh siswa maka menunjang keberhasilan pendidikan.

Di dalam proses pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling terkait dan saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: guru, siswa, materi, tujuan, metode, dan media. Guru merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena hanya guru yang mampu menguasai dan mengetahui keadaan siswa dan kelasnya. Siswa dalam kegiatan pembelajaran aktif

berperan sebagai subjek bukan sebagai objek, sehingga mereka akan ikut aktif dalam kegiatan belajar bukan hanya duduk diam dan memperhatikan guru yang sedang mengajar. Hal ini membuat kurangnya aktivitas siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan belajar. Kurangnya aktivitas siswa dapat disebabkan oleh cara guru menyampaikan materi pembelajaran mungkin secara monoton, media yang kurang menarik atau metode sama yang digunakan oleh guru dalam mengajar siswa, sehingga anak cepat merasa bosan. Salah satu tugas guru dalam pembelajaran aktif adalah menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa berkembang secara optimal. Salah satunya adalah dengan cara mengubah metode pembelajaran di dalam kegiatan belajar.

Berbagai macam metode yang digunakan guru dalam kegiatan belajar. Salah satunya yaitu metode ceramah, hampir semua materi yang disampaikan guru kepada siswa menggunakan metode ceramah, akan tetapi jika kegiatan belajar menggunakan metode ceramah terus, siswa akan merasa bosan karena siswa hanya duduk saja dan mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini khususnya pada mata pelajaran IPS.

Sapriya mengemukakan bahwa istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan (2011). Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik. Dengan mempelajari IPS siswa dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau, sehingga siswa diharapkan mempunyai bekal yang dapat digunakan untuk menghadapi segala tantangan dalam kehidupannya di masa yang akan datang.

Sebagian besar siswa beranggapan IPS merupakan pelajaran yang termasuk mudah karena IPS mempelajari tentang apa yang terjadi di lingkungan sekitar siswa. Namun hal ini sangat bertolak belakang dengan apa yang terjadi di lapangan, banyak

siswa menganggap IPS sangat membosankan karena siswa harus menghafal setumpuk materi yang tidak bisa dikatakan sedikit, akibatnya mereka malas dan enggan untuk mempelajari IPS. Pembelajaran dapat dikatakan tuntas jika siswa mampu menguasai 75% dari materi pelajaran dan dapat melanjutkan ke materi berikutnya. Di SD Negeri Klegenrejo masih banyak siswa yang beranggapan IPS merupakan materi yang sulit dan membosankan, sehingga ketika ulangan hasil yang dicapai kurang memuaskan atau masih banyak yang nilainya dibawah KKM. Hal ini disebabkan karena minat baca mereka masih kurang dan ketika guru sedang menjelaskan banyak anak yang bercanda sendiri dengan teman sebangkunya. Hal ini terbukti pada hasil ujian semesteran, siswa kelas II yang berjumlah 25 anak yang tuntas hanya 64% atau 16 anak. Sedangkan siswa yang nilainya dibawah KKM atau belum tuntas yaitu 36% atau 9 anak.

Survei dan pengamatan sekilas yang peneliti lakukan ketika mengajar IPS siswa kelas II banyak yang berbicara dengan temannya atau menggoda teman yang lain agar perhatiannya tertuju pada dirinya, selain itu ketika peneliti bertanya pada siswa yang mengalami kesulitan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial hampir mendapatkan jawaban yang sama yaitu malas membaca, hafalan materi yang membosankan, tidak menarik dan berbagai alasan lain yang bermuara pada rendahnya minat baca siswa terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Untuk mengatasi masalah di atas, peneliti tertarik menggunakan salah satu metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yaitu dengan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Terdapat banyak model pembelajaran kooperatif di antaranya yaitu, STAD (*Student Teams Achievement Devisions*), GI (*Group Investigations*), Jigsaw, NHT (*Number Head Together*), *Make a Match* (mencari pasangan), dan TGT (*Team Games Tournament*). Model kooperatif (*cooperative learning*) adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang

anggotanya terdiri dari empat sampai enam siswa dengan struktur kelompok yang *heterogen*. Pembelajaran kooperatif dicirikan oleh struktur tugas, tujuan, dan penghargaan kooperatif. Dengan hal baru yang berbeda, diharapkan aktivitas siswa akan lebih besar dan pembelajaran aktif akan berjalan.

Dari berbagai macam model pembelajaran kooperatif di atas, peneliti tertarik menggunakan metode *Make a Match* untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Alasan menggunakan metode *Make a Match* yaitu merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat diterapkan pada semua mata pelajaran pada setiap tingkatan kelas. Metode pembelajaran ini dilaksanakan dengan cara bermain mencari pasangan, sehingga dengan cara bermain siswa tidak akan merasa bosan, jenuh, dan malas untuk belajar. Berkaitan dengan hal tersebut, maka diharapkan memudahkan siswa untuk memahami dan menerima materi yang disampaikan dan hasil yang diperoleh siswa juga meningkat. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Metode *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II SD Negeri Klegenrejo Tahun Ajaran 2012/2013".

Siswa kelas II sekolah dasar yang berusia sekitar 7-8 tahun masih berada dalam tahapan perkembangan kognitif operasional konkret (*concrete operational*) atau fase kanak-kanak tengah dan akhir, sehingga anak membutuhkan suasana pembelajaran yang nyata. Prinsip yang relevan dalam penciptaan lingkungan belajar bagi anak adalah pengembangan pengajaran yang menyediakan anak untuk bereksplorasi, berpikir, dan memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain (guru, teman-temannya atau pihak lain). Kemampuan guru di dalam memanipulasi objek fisik menjadi objek berpikir anak, akan selalu dituntut dalam pengembangan pengajarannya. Metode *Make a Match* dapat menjembatani konsep abstrak menjadi nyata dalam pembelajaran siswa. Selain itu, metode *Make a Match* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan

karena di dalamnya ada unsur permainan, sehingga mungkin cocok untuk diterapkan pada siswa kelas II dalam pembelajaran IPS.

Rusman (2011: 223) menyebutkan bahwa teknik *Make a Match* (mencari pasangan) adalah salah satu dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curra. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang mendapatkan kartunya diberi poin.

Rusman (2011: 223) menyebutkan langkah-langkah teknik *Make a Match* 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 kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, (c) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban), (d) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, (e) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, dan (f) kesimpulan.

Menurut Suprijono (2011: 94) langkah-langkah metode *Make a Match* yaitu: (a) Guru membagi komunitas kelas menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan, kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu berisi jawaban-jawaban, dan kelompok ketiga adalah kelompok penilai, (b) Aturlah posisi kelompok-kelompok tersebut berbentuk huruf U. Upayakan kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan, (c) Jika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari

pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok, (d) Beri kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi, hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban, (e) Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok penilai kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok, dan (f) Setelah penilaian dilakukan, aturlah sedemikian rupa kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memposisikan dirinya menjadi kelompok penilai.

Beberapa kelebihan dari metode *Make a Match* yaitu: (1) mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan; (2) materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa; (3) cocok untuk tugas yang sederhana; dan (4) dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Sedangkan beberapa kekurangan atau kelemahan dari metode *Make a Match* yaitu: (1) memungkinkan adanya keributan didalam kelas; (2) sedikit ide yang muncul; (3) jika ada perselisihan tidak ada penengah, (4) diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan; (5) waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran, dan guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Perlu diketahui, tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun menilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya juga peserta didik kelompok penilai. Mereka juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan-jawaban. Berdasarkan kondisi inilah guru memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengonfirmasikan hal-hal yang mereka telah lakukan yaitu memasang pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian.

IPS yang kurang menarik perhatian siswa serta penyampain materi yang terlalu

membebani siswa sehingga menghasilkan produk atau hasil belajar yang masih jauh dari harapan, kiranya penggunaan metode *Make a Match* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran IPS.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan metode *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas II SDN Klegenrejo tahun ajaran 2012/2013?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas II SDN Klegenrejo tahun ajaran 2012/2013 dengan metode *Make a Match*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di 1 Sekolah Dasar pada semester II tahun ajaran 2012/2013, yakni bulan Januari 2013 sampai dengan bulan Mei 2013. Subjek dalam penelitian ini yaitu: siswa kelas II SDN Klegenrejo yang berjumlah 23 siswa.

Sumber data penelitian ini adalah siswa, teman sejawat, peneliti dan dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan tes. Sedangkan alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi, dokumen, dan lembar evaluasi.

Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik meliputi observasi, angket, dan tes untuk sumber data yang sama. Sedangkan triangulasi sumber meliputi siswa, peneliti, dan teman sejawat atau observer. Triangulasi sumber dilakukan dengan pengecekan kembali data yang telah diperoleh melalui ketiga sumber tersebut untuk menarik suatu kesimpulan tentang hasil tindakan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis interaksi untuk menganalisis data hasil penelitiannya. Data yang diperoleh dari lapangan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif yaitu data yang bisa dianalisis secara diskriptif. Data ini dapat diperoleh dengan melihat hasil evaluasi siswa. Sedangkan data kualitatif yaitu data tentang hasil, observasi, dan dokumentasi siswa terhadap proses pembelajaran. Data tersebut diolah dengan model interaksi dengan langkah-langkahnya yaitu: reduksi

data, penyajian data, dan menarik kesimpulan atau verifikasi.

Indikator kinerja penelitian tindakan kelas ini meliputi langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *Make a Match* sebanyak 80%, dan hasil belajar siswa sebanyak 80% .

Prosedur penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus dua pertemuan. Pada siklus pertama materi yang dipelajari adalah tentang kedudukan anggota keluarga. Pada siklus kedua materi yang dipelajari adalah tentang peran anggota keluarga. Sedangkan pada siklus ketiga materi yang dipelajari adalah tentang tugas-tugas orang tua di rumah dan menceritakan kegiatan sehari-hari anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan tiga siklus dan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2013 sampai dengan bulan Maret 2013. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru menentukan materi dan mempersiapkan media pembelajaran. Selain itu, guru juga menyampaikan materi pembelajaran pada siswa dengan berbagai macam metode. Pada kegiatan inti, guru menggunakan metode *Make a Match* untuk membahas materi yang dipelajari yaitu guru membagi komunitas kelas menjadi tiga kelompok, setelah itu guru mengatur bentuk kelompok, kemudian membagikan kartu *Make a Match* kepada siswa yang menjadi kelompok pemegang kartu soal maupun kelompok pemegang kartu jawaban, kemudian siswa diberi tugas untuk mencari pasangan kartu *Make a Match*. Setelah menemukan pasangan kartunya siswa diminta untuk berdiri berdekatan. Selanjutnya kelompok penilai menilai hasil pasangan kartu, jika kelompok penilai tidak mengetahui hasil pasangan kartunya, guru membantu kelompok penilai untuk mengkonfirmasi hasil pasangan kartu.

Setelah itu guru membagikan hadiah atau penghargaan kepada siswa yang menemukan pasangan kartunya kurang dari batas waktu yang ditentukan. Kemudian setelah satu babak, kartu dikocok dan pergantian kelompok. Lalu bersama guru, siswa membahas dan menyimpulkan hasil pasangan kartu.

Selama proses pembelajaran guru memberikan penilaian kepada siswa. Pada kegiatan akhir, guru menyimpulkan materi dan mengadakan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari.

Semakin baiknya langkah pembelajaran yang diterapkan, maka siswa aktif dalam pembelajaran yang berpengaruh terhadap evaluasi atau hasil belajar siswa. Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran masih kurang baik, terbukti dengan masih rendahnya persentase keaktifan dan kerjasama siswa dalam pembelajaran. Namun, untuk hasil evaluasi atau ketuntasan pada penilaian hasil yang dicapai siswa cukup baik. Karena keaktifan siswa masih kurang, maka masih perlu diperbaiki pada siklus II. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II terjadi peningkatan. Keaktifan dan kerjasama mengalami peningkatan, tetapi hasil belajar atau evaluasi mengalami penurunan. Setelah dianalisis penyebabnya adalah materi yang disampaikan oleh guru termasuk sulit dan membuat siswa bingung, sehingga siswa sulit untuk memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru, jadi walaupun keaktifan siswa meningkat tetapi siswa kurang memahami materi sehingga hasilnya menurun. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian siklus III. Hasil siklus III memuaskan dan sudah mencapai target penelitian sehingga peneliti mengakhiri penelitian tindakan kelas ini. Keaktifan siswa juga mengalami peningkatan dan mencapai target penelitian. Berikut tabel 1 persentase pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Make a Match* siklus I-III:

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Penilaian Proses Siklus I-III

Persentase Ketuntasan			Keterangan
Siklus I	Siklus II	Siklus III	
69%	73%	81%	Meningkat

Penilaian atau observasi pelaksanaan pembelajaran dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan tabel 1, persentase pelaksanaan pembelajaran selalu mengalami kenaikan setiap siklusnya dan dapat mencapai indikator capaian 80%.

Dengan meningkatnya keaktifan siswa berpengaruh terhadap evaluasi atau hasil belajar yang dicapai siswa. Adapun tabel 2 berisi tentang hasil evaluasi siswa dari siklus I-III.

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I-III

Persentase Ketuntasan		
Siklus I	Siklus II	Siklus III
86%	83%	100%
Meningkat	Menurun	Meningkat

Ketuntasan hasil evaluasi atau hasil belajar siswa tiap siklusnya ada yang mengalami peningkatan. Namun ada pula yang mengalami penurunan. Hasil evaluasi pada siklus I sudah mencapai target atau capaian kerja yaitu minimal 80%. Namun setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II, hasil evaluasi menurun. Hal ini disebabkan karena materi pembelajaran siklus II tentang peran anggota keluarga dan perubahan peran anggota keluarga termasuk sulit sehingga siswa kurang memahami dan mengerti materi tersebut. Selanjutnya, pada siklus III hasil siswa mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan karena materi yang disampaikan oleh guru tentang tugas-tugas orang tua di rumah dan menceritakan kegiatan sehari-hari anak termasuk mudah karena berhubungan kegiatan anak sehari-hari sehingga siswa mudah untuk memahami dan mengerti tersebut.

Penggunaan metode *Make a Match* dalam pembelajaran IPS di kelas II SD melalui 3 siklus dalam 6 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan pembelajaran

disesuaikan dengan skenario pembelajaran yang sudah ditentukan, dengan melakukan perbaikan-perbaikan langkah penggunaan metode *Make a Match* dalam setiap pertemuan dan antar siklus berdasarkan hasil refleksi dari pengamatan dan penilaian observer.

Dengan menggunakan metode *Make a Match*, guru sudah mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, hal ini sesuai dengan pendapat Huda bahwa siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan (2012), aktif, variatif dan mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Guru mampu membangkitkan rasa persaingan yang memicu semangat belajar siswa. Selain itu, hasil belajar kelompok berpasangan juga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat Lie bahwa belajar kelompok berpasangan dapat meningkatkan partisipasi siswa (2004). Dari hasil pengamatan yang diperoleh beberapa sumber data, pembelajaran siklus III dapat disimpulkan sudah berjalan dengan sangat baik, efektif, dan maksimal. Dengan melihat keadaan tersebut, peneliti merasa bahwa metode *Make a Match* pada siklus III pertemuan II sudah tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I sampai siklus III bahwa penggunaan metode *Make a Match* sangat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar IPS.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian tindakan kelas yang berjudul "Penggunaan Metode *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II SD Negeri Klegenrejo Tahun Ajaran 2012/2013", maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas II SD. Hal ini dapat diketahui dari perolehan nilai siswa mengalami kenaikan setiap siklusnya, sehingga ketuntasan belajar siswa pada siklus III mencapai 80% atau mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Berdasarkan simpulan dan implikasi tersebut, ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, yaitu: (1) Guru dalam melaksanakan KBM sebaiknya menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajarannya, agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran dan ketuntasan belajar yang diharapkan dan guru hendaknya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa tidak merasa jenuh terhadap pembelajaran IPS; (2) Penggunaan metode *Make a Match* hendaknya didukung oleh semangat siswa dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa maksimal dan siswa hendaknya dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dan kreatif agar hasil yang dicapai maksimal; dan (3) Penelitian Tindakan Kelas ini perlu ditindaklanjuti dengan dilakukan pada subjek dan tempat penelitian yang berbeda untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penggunaan metode *Make a Match*. Hal ini diperlukan agar diperoleh hasil penelitian yang lebih baik dan akurat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. (2012). *Cooperative Learning Metode, Tehnik, Struktur Dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lie, A. (2004). *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.