

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Langkah-langkah pembelajaran IPS pada materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia dengan menggunakan model *Cooperative Learning type Make a Match* dapat di gambarkan melalui paparan sebagai berikut : Langkah pertama guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik tentang materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia. Kartu tersebut dibagi menjadi dua bagian, sebagian kartu berisi soal dan bagian kartu yang lain berisi jawaban . tiap siswa mendapat satu kartu yang bertuliskan soal/jawaban. Kemudian siswa diminta untuk memikirkan soal/ jawaban dari kartu yang dipegangnya. Setelah siswa dapat mengetahui jawabannya, tiap siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang telah ditentukan diberi poin berupa nilai tambah, adapun untuk siswa yang terlambat menemukan pasangan/ jawabannya di beri hukuman, hukuman yang diberikan bisa berupa suruhan untuk menyanyikan lagu Nasional, hal ini untuk memotivasi siswa agar lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran. Setelah satu babak, kartu di acak lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan dilanjutkan dengan memberikan evaluasi berupa soal tes uraian.
2. Pada siklus I aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi dengan menggunakan model *Cooperative Learning* teknik *Make*

*a Match* pada siklus I belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Hal tersebut dikarenakan siswa masih belum terbiasa atau bingung dengan cara belajar seperti ini. Pada saat kegiatan mencari pasangan berlangsung hanya ada 26 pasangan yang berhasil menemukan jawaban/ soal, sedangkan 6 siswa yang lainnya berhasil menemukan pasangan lebih dari batas waktu yang telah diberikan, konsekuensinya yaitu keenam siswa tersebut mendapat hukuman yaitu dengan menyanyikan lagu wajib nasional diiringi dengan tepuk tangan dari teman-temannya. Pelaksanaan tindakan pada siklus II, secara keseluruhan sudah terlaksana dengan baik. Siswa mulai terbiasa dengan model pembelajaran *Make a Match* yang diterapkan guru. Siswa tampak bersemangat mengikuti pelajaran. Dalam batas waktu yang ditentukan yaitu selama lima menit siswa berhasil menemukan pasangannya. siswa mampu memusatkan perhatian pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, saat pembelajaran berlangsung semua siswa tampak aktif, pada tahap pelaporan hasil diskusi sudah terlaksana dengan baik, hal ini terlihat semua siswa merasa percaya diri saat mengajukan dan menanggapi pertanyaan. Pembelajaran berlangsung menyenangkan.

3. penerapan model *Coopretive Learning type Make a Match* sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa, sesuai dengan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, pada siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 61,56 dengan ketuntasan belajar mencapai 62%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas lebih meningkat menjadi 83,28 dengan ketuntasan belajar sebesar 85%.

## **B. Rekomendasi**

Ada beberapa rekomendasi yang dapat penulis sampaikan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi guru, model *Coopretive Learning type Make a Match* dapat dijadikan alternative bagi gur untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada mata pelajaran IPS dan mata pelajaran yang lain. Pembelajaran dengan menggunakan Model *CooperativeLearning type Make a Match* dapat dikembangkan dengan berbagai variasi kegiatan yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas, pemahaman dan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa .
2. Bagi lembaga PGSD, diharapkan dapat lebih serius dalam membina dan membimbing mahasiswa dalam menerapkan model-model pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga nantinya diharapkan dapat menciptakan lulusan yang memiliki kompetensi yang sesuai dengan profesinya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning type Make a Match* harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi pembelajaran, situasi dan belajar siswa, tingkat perkembangan dan kemampuan belajar siswa, waktu yang tersedia dan kebutuhan siswa itu sendiri.