

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang diperoleh selama melakukan penelitian tindakan kelas, tentang penerapan model cooperative learning tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswakeselas IV pada pembelajaran IPS di SD yang telah diuraikan pada bab sebelumnya diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD, pada dasarnya sistematika RPP ini sama dengan sistematika RPP yang digunakan guru pada prasiklus, namun perbedaan terletak pada kegiatan inti. Terjadi beberapa perubahan di setiap siklusnya. Pada siklus I, peraturan dan batasan waktu yang diberikan belum terlaksana dengan baik. Hal tersebut diperbaiki pada siklus II dengan membuat peraturan. Sedangkan pada langkah-langkah *make a match* pun terjadi beberapa perubahan diantaranya pembagian kelompok dilakukan secara heterogen. Pada siklus I dan siklus II dibagi dua kelompok besar yaitu kelompok A memegang kartu pertanyaan sedangkan kelompok B memegang kartu jawaban. Namun pada siklus I membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif karena beberapa siswa masih mengobrol dengan temannya.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS ternyata lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran prasiklus. Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus yang disesuaikan dengan langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *make a match* yang dikembangkan oleh peneliti yaitu: pembagian kelompok, mencari pasangan, pelaporan setiap pasangan, dan presentasi serta konfirmasi jawaban. Langkah pembagian kelompok, siswa dibagi ke dalam dua kelompok, kelompok A dan kelompok B, masing-masing kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Langkah mencari kelompok. Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi menemukan kartu yang cocok. Langkah

pelaporan setiap pasangan. Setelah menemukan pasangan, siswa wajib melaporkan kepada guru, guru akan mencatat nama-nama siswa di kertas. Langkah presentasi dan konfirmasi jawaban, siswa mempresentasikan hasil mencocokkan kartunya di depan kelas dan guru mengkonfirmasi jawaban siswa supaya tidak terjadi kekeliruan.

3. Penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SD. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya mencapai KKM. Hasil belajar siswa pada prasiklus yaitu dari 36 siswa terdapat 24 siswa yang memiliki nilai dibawah KKM. KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75 dengan rincian 12 siswa yang sudah tuntas atau 33%. Sedangkan masih terdapat 24 siswa atau 66% yang hasil belajarnya belum mencapai ketuntasan. Pada hasil belajar siswa pada siklus I yaitu dari 36 siswa terdapat 13 siswa yang memiliki nilai dibawah KKM. KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75 dengan rincian 23 siswa yang sudah tuntas atau 63,8% dengan 13 siswa atau 36,1% yang hasil belajarnya belum mencapai ketuntasan. Sedangkan hasil belajar pada siklus II yaitu dari 36 siswa terdapat 4 siswa yang memiliki nilai dibawah KKM. KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75 dengan rincian 32 siswa yang sudah tuntas atau 88,8% dengan 4 siswa atau 11% yang hasil belajarnya belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan temuan dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* terbukti dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SD.

B. Rekomendasi

Keberhasilan penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS kelas IV SD sebagaimana telah diuraikan mengaplikasikan beberapa rekomendasi yang disampaikan kepada:

1. Guru
 - a. Pada langkah 1 pembagian kelompok, siswa harus dibagi secara heterogen. Peraturan yang dibuat harus dilaksanakan dengan baik supaya siswa disiplin dalam pembelajaran.

- b. Penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* atau model pembelajaran lainnya akan lebih baik jika dilengkapi dengan pemberian hadiah atau reward berupa stiker bintang, jempol atau stiker *good*.
2. Sekolah
 - a. Mengingat model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat mengaktifkan seluruh indera dan melibatkan aktivitas fisik dan pikiran siswa dalam pembelajaran sambil bermain, maka hendaknya pihak sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang luas supaya menunjang pembelajaran lebih optimal.
 - b. Pihak sekolah diharapkan supaya mengembangkan kurikulum dan memotivasi guru dalam mengimplementasikan kurikulum agar kurikulum itu dikembangkan dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi, sehingga kurikulum dapat berjalan secara efektif melalui proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

3. Peneliti Lain

Karena penelitian ini terbatas hanya berkenaan dengan materi mengenal masalah sosial di lingkungan sekitar di kelas IV SD, satu kompetensi dasar dan pada pembelajaran IPS, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam materi pelajaran lainnya dan di kelas lainnya.