

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VB SDN Tegallame Kecamatan Naringgul Kabupaten Cianjur yang telah diuraikan pada bab IV maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran IPS dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, karena dalam model pembelajaran *make a match* materi pembelajaran disajikan dengan cara yang menarik sehingga siswa belajar lebih aktif dalam suasana yang menyenangkan, yang akhirnya motivasi belajar siswa terbangkitkan. Hal ini dapat dibuktikan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *make a match* mengalami peningkatan. Karena jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajarnya akan meningkat.
2. Dengan penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran IPS pada materi perjuangan para tokoh daerah dalam mengusir Belanda dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil analisis data berikut : pada siklus I pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* mencapai nilai rata-rata 64,4 dan ketuntasan belajar baru mencapai 52 %, akan tetapi sudah mengalami peningkatan nilai rata-rata

dan ketuntasan belajar dari pembelajaran sebelum penerapan model pembelajaran *make a match*. Peningkatan rata-rata tes hasil belajar tersebut adalah sebesar 9,4 angka yaitu dari rata-rata 55 sebelum penerapan model pembelajaran *make a match* menjadi 64,4 pada siklus satu/sesudah penerapan model pembelajaran *make a match*, ketuntasan belajar mengalami peningkatan 16% yaitu dari 36 % sebelum penerapan model pembelajaran *make a match* menjadi 52 % pada siklus satu/sesudah penerapan model pembelajaran *make a match*. Sedangkan pada siklus II mencapai nilai rata-rata 80,88 dan ketuntasan belajar mencapai 76 %.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah penerapan model pembelajaran *make a match* pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan jika dibandingkan dengan aktivitas siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *make a match*. Adapun hasil observasi tersebut adalah siswa yang mendapatkan nilai “baik sekali” (A) = 3 siswa (12%), yang mencapai nilai “baik” (B) = 7 siswa (28%), yang mencapai nilai “cukup/sedang” (C) = 11 siswa (44 %), dan yang mendapat nilai “kurang” (D) = 4 siswa (16%). Pada siklus satu ini siswa yang memperoleh nilai baik sekali dan baik baru mencapai 40 %. Pada siklus II yang mencapai nilai “baik sekali” (A) = 12 siswa (48%), yang mencapai nilai “baik” (B) = 8 siswa (32%), yang mencapai nilai “cukup/sedang” (C) = 3 siswa (12 %), dan yang mendapat nilai “kurang” (D) = 2 siswa (8%). Pada siklus dua ini yang memperoleh nilai baik sekali dan baik mengalami peningkatan sebesar 40% dari siklus I 40 % menjadi 80 % pada siklus II.

Demikian juga aktivitas guru semakin meningkat, yaitu mampu mengelola kelas dengan baik, menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Di samping manfaat yang dirasakan oleh siswa, pembelajaran kooperatif metode *make a match* berdasarkan temuan di lapangan mempunyai sedikit **kelemahan** yaitu:

- a. Ada kemungkinan siswa mendapat kartu soal/jawaban yang sama sehingga siswa tidak memperoleh pengalaman baru
- b. Guru harus membimbing siswa dalam melakukan kegiatan dan menjelaskan langkah-langkah pembelajarannya sampai dipahami oleh siswa
- c. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- d. Guru perlu mempersiapkan bahan dan alat yang memadai

B. Rekomendasi

Sehubungan dengan hasil temuan penelitian tindakan kelas di kelas VB SDN Tegallame Kecamatan Naringul Kabupaten Cianjur, maka rekomendasi yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* harus memperhatikan jumlah siswa di dalam kelas, karena jika jumlah siswa terlalu banyak guru akan mengalami

kesulitan dalam melakukan penilaian proses juga suasana kelas akan menjadi ribut.

2. Untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* maka dapat dilakukan dengan cara membuat beberapa pertanyaan dengan satu jawaban/jawaban yang sama
3. Agar pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan maka bagi peneliti yang menggunakan model pembelajaran *make a match* sebaiknya mengadakan variasi lain dalam setiap sesi misalkan untuk sesi pertama siswa dibagi dalam dua kelompok besar. Kelompok yang satu mendapatkan pertanyaan dan yang satu lagi mendapatkan jawaban untuk sesi kedua kartu dikocok dan diletakan secara acak kemudian siswa bebas mengambil kartu tersebut dan banyak lagi trik atau variasi yang dapat dikembangkan dalam penerapan model pembelajaran *make a match*.
4. Alokasi waktu agar tepat dengan yang sudah direncanakan maka peneliti harus memberikan batasan waktu dalam setiap sesi. Misalnya untuk setiap sesi siswa harus mampu menemukan pasangan/jawaban dalam waktu 2 menit.
5. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu alternatif yang layak untuk dikembangkan dalam mengatasi masalah rendahnya motivasi dan hasil pembelajaran siswa di sekolah dasar.