

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA TENTANG PESAWAT SEDERHANA MELALUI MODEL MAKE A MATCH UNTUK SISWA KELAS.V SDN BINTURU KECAMATAN KELUA KABUPATEN TABALONG

ASPUL ANWAR

SDN Binturu Kabupaten Tabalong

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas V SDN Binturu materi Pesawat Sederhana dengan menggunakan model pembelajaran Make a Match. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah metode analisis data kualitatif, yang intinya menekankan pada usaha penggambaran hal-hal apa saja yang berhubungan dengan meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa secara mendalam. Analisis kualitatif ini peneliti menekankan pada pendalaman pokok permasalahan khususnya tentang aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa materi Pesawat Sederhana sehingga bisa diketahui dan dianalisa permasalahan yang ada untuk diadakan refleksi untuk mencari alternatif pemecahannya. Proses penelitian ini dimulai pada bulan April 2012 sampai Juni 2012 pada 26 orang siswa kelas V SDN Binturu Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aktivitas guru kelas V SDN Binturu selama menggunakan model pembelajaran Make a Match meningkat, (2) aktivitas siswa kelas V SDN Binturu selama menggunakan model pembelajaran Make a Match meningkat, (3) hasil belajar siswa kelas V SDN Binturu selama menggunakan model pembelajaran Make a Match meningkat. Peneliti menyarankan guru di Sekolah Dasar hendaknya menggunakan model pembelajaran Make a Match untuk materi-materi yang sesuai karena dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa serta hasil belajar siswa.

ata kunci: aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar, model Make a Match

Menurut H.M. Surya (2005:1.34) berdasarkan perkembangan *holistik* anak, maka karakteristik anak usia SD memahami sesuatu dengan cara konkret dan masih menghayati pengalamannya sebagai suatu totalitas. Pada mata pelajaran IPA kelas V semester 2, siswa belajar pesawat sederhana. Jika diajak berbicara tentang pesawat sederhana, siswa akan menerapkan penggunaan alat-alat sederhana sebagai suatu keseluruhan yang memudahkan dalam membantu pekerjaan sehari-hari.. Anak akan memberi pemaknaan *holistik* tentang pesawat sederhana yang memudahkan pekerjaan tanpa menggunakan alat-alat yang modern/rumit.. Oleh karena itu dalam pemahaman konsep IPA, siswa akan membuat sendiri tentang prinsip-prinsip pesawat sederhana dalam penggunaan alat-alat rumah tangga dalam kehidupan sehari-hari.

Kendala pembelajaran di SDN Binturu adalah siswa yang tidak terlalu antusias dalam belajar. Saat guru menerangkan, siswa cenderung tidak terlalu mendengarkan dan malas mencatat banyak pelajaran. Berdasarkan hasil ulangan harian pada tahun ajaran 2011/2012, siswa kelas V yang berjumlah 26 orang hanya mampu mendapat rata-rata kelas 62 dimana ada 4 orang siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 60. Pada tahun ajaran tersebut guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi.

Berdasarkan fakta diatas, penting untuk mencari cara agar siswa dapat memahami konsep pesawat sederhana pada tahun ajaran 2012/2013. Salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan meningkatkan kegembiraan belajar di kelas. Menurut H.M. Surya (2005:8.28), bermain merupakan salah satu sisi dari kehidupan anak secara keseluruhan, bermain merupakan ciri kegiatan belajar anak SD. Guru perlu mencari model pembelajaran yang tepat untuk karakteristik peserta didik kelas V SDN Binturu sehingga kegiatan pembelajaran tidak terpusat pada guru (*teacher centered*) melainkan membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran (*student centered*).

Jumlah peserta didik SDN Binturu yaitu 26 orang dan ruang kelas yang luas membuat model pembelajaran Make a Match (Mencari pasangan dari soal/jawaban yang tepat pada temannya) pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Binturu dapat diterapkan. Model pembelajaran Make a Match sendiri belum pernah dilaksanakan di SDN Binturu dan akan coba diterapkan pada kesempatan ini. Penggunaan model pembelajaran Make a Match sendiri dipilih setelah melihat hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh Tarmizi Ramadhan (2008) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran Make a Match mampu meningkatkan keberhasilan pembelajaran dari hanya 20% pada akhir siklus I menjadi 87,50% pada siklus II.

Menggunakan model pembelajaran Make a Match karena mempertimbangkan kelebihanannya yaitu :

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.

Penggunaan model pembelajaran Make a Match diharapkan dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar perubahan pesawat sederhana pada siswa kelas V SDN Binturu tahun ajaran 2011/2012.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas, dengan subyek penelitian siswa kelas V SDN Binturu, jalan A. Yani RT 04 Kecamatan Kelua Kabupaten Tabalong Provinsi Kalimantan Selatan, pada semester 2 Tahun Ajaran 2011/2012. Jumlah siswa yang menjadi subyek penelitian adalah 26 orang siswa terdiri dari siswa laki-laki sebanyak 18 orang dan perempuan sebanyak 8 orang. Desain penelitian terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi yang diikuti perencanaan ulang.

Materi mata pelajaran IPA kelas V semester 2 materi Pesawat sederhana, Standar mendeskripsikan perubahan kenampakan bumi b) mendeskripsikan perubahan kenampakan bumi dari hari ke hari. Contoh prosedur kegiatan pembelajaran seperti pada Tabel 1.

Tabel 1: SKKD dan Prosedur Kegiatan Pembelajaran materi Pesawat sederhana

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Skenario Kegiatan Belajar Mengajar
Memahami hubungan antara gaya, gerak, dan energi serta fungsinya.	Menjelaskan pesawat sederhana yang membuat pekerjaan lebih mudah dan cepat.	Pertemuan 1 : Alokasi Waktu 2 jp a. Mengucapkan salam b. Absensi siswa c. Apperpepsi d. Menjelaskan tujuan pembelajaran e. Melakukan Tanya jawab f. Melakukan permainan Make a Match, mengisi LKS, tanya jawab (45 menit)
		g. Membimbing siswa menarik Kesimpulan kesimpulan dan mengerjakan soal (15 menit) Pertemuan 2 : Alokasi Waktu 2 jp a. Melakukan tanya jawab tentang kenampakan bumi saat siang dan malam (5 menit) b. Melakukan permainan Make a Match, mengisi LKS, tanya jawab (50 menit) c. Membimbing siswa menarik kesimpulan dan mengerjakan soal (15 menit)

Tindakan direncanakan berlangsung 1 siklus dibagi kedalam 2 kali pertemuan, siklus 2 hanya dilaksanakan jika pada siklus 1 indikator pencapaian keberhasilan tidak tercapai. Materi yang diajarkan yaitu pada materi yang indikatornya gagal dicapai pada siklus 1. Instrumen pengumpul data berupa; (1) lembar kerja siswa dalam permainan Make a Match, (2) tes untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, (3) lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru pembelajaran di kelas, (4) lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa pembelajaran di kelas, (5) lembar hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN

Kegiatan pembelajaran pada siklus I pada pertemuan pertama dan kedua menerapkan model pembelajaran Make a Match. Pada setiap pertemuan terjadi peningkatan aktivitas guru yang merupakan hasil pengamatan observer. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada Tabel 2. Peningkatan aktivitas guru berpengaruh pada peningkatan aktivitas siswa yang masuk kategori aktif jika dilihat dari antusias dan keterlibatan dalam pembelajaran. Hasil penilaian aktivitas siswa secara individu tertera pada Tabel 3 sementara secara klasikal tertera pada Tabel 4.

Penerapan model pembelajaran Make a Match merupakan sesuatu yang baru bagi siswa, karena itu pada pertemuan pertama siklus I siswa masih terlihat ragu-ragu dalam kegiatan terutama jika harus berpasangan dengan lawan jenisnya, sehingga perlu pembiasaan pada pertemuan kedua. Berdasarkan hasil evaluasi pada LKS dan soal latihan pada pertemuan pertama didapat hasil yang dipaparkan pada Tabel 5.

Tabel 2 Penilaian Aktivitas Guru

No	KEGIATAN	Keterlaksanaan Dalam Pembelajaran							
		Pertemuan 1				Pertemuan 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Memotivasi siswa di awal pembelajaran			√				√	
2	Menuliskan topik pembelajaran			√				√	
3	Menyebutkan indikator pembelajaran		√					√	
4	Menjelaskan peraturan bermain make a match			√					√
5	Memberikan instruksi yang jelas dalam			√					√
6	Memberikan penghargaan kepada siswa yang			√				√	
7	Memberikan semangat kepada siswa yang lambat			√				√	
8	Memberikan kesempatan siswa berdiskusi			√				√	
9	Menjadi fasilitator saat diskusi kelas berlangsung			√				√	
10	Memberikan dan mencatat nilai permainan			√				√	
11	Memberikan evaluasi / tes		√					√	
12	Membimbing siswa menarik kesimpulan		√					√	
SKOR TOTAL		33 (Aktif)				38 (Sangat Aktif)			

Tabel 3 Penilaian Aktivitas Individu Siswa

No	Nama Siswa	Pertemuan 1						Pertemuan 2					
		Kriteria				Skor		Kriteria				Skor	
		A	B	C	D			A	B	C	D		
1.	AR	3	3	1	1	8	Aktif	3	3	3	2	11	Sangat Aktif
2.	AD	2	2	1	1	7	Aktif	3	3	1	2	9	Aktif
3.	AF	2	2	1	1	7	Aktif	3	3	1	1	8	Aktif
4.	AH.F	1	1	1	2	7	Aktif	2	3	1	2	8	Aktif
5.	AR	2	2	1	2	8	Aktif	2	3	1	2	8	Aktif
6.	AN	3	3	1	2	9	Aktif	3	3	3	2	11	Sangat Aktif
7.	ARFI	3	3	1	1	8	Aktif	2	3	3	2	10	Sangat Aktif
8.	DW	3	3	2	1	9	Aktif	3	3	2	2	10	Sangat Aktif
9.	FT	2	2	1	1	7	Aktif	2	3	2	1	8	Aktif

10.	HR	1	1	1	1	6	Cukup Aktif	2	3	1	1	7	Aktif
11.	IP	3	3	1	2	9	Aktif	3	3	2	2	10	Sangat Aktif
12.	ML	3	3	1	1	8	Aktif	3	3	2	2	10	Sangat Aktif
13.	MS	3	3	1	1	8	Aktif	3	3	3	2	11	Sangat Aktif
14.	M.RA	2	2	1	1	7	Aktif	3	3	1	2	9	Aktif
15.	MN	2	2	1	1	7	Aktif	3	3	1	1	8	Aktif
16.	M.Y	1	1	1	2	7	Aktif	2	3	1	2	8	Aktif
17.	NH	2	2	1	2	8	Aktif	2	3	1	2	8	Aktif
18.	NR	3	3	1	2	9	Aktif	3	3	3	2	11	Sangat Aktif
19.	RAF	3	3	1	1	8	Aktif	2	3	3	2	10	Sangat Aktif
20.	RJL	3	3	2	1	9	Aktif	3	3	2	2	10	Sangat Aktif
21.	SDH	2	2	1	1	7	Aktif	2	3	2	1	8	Aktif
22.	SR	1	1	1	1	6	Cukup Aktif	2	3	1	1	7	Aktif
23.	SHD	3	3	1	2	9	Aktif	3	3	2	2	10	Sangat Aktif
24.	SG	3	3	1	1	8	Aktif	3	3	2	2	10	Sangat Aktif
25.	TFK	3	3	1	2	9	Aktif	3	3	2	2	10	Sangat Aktif
26.	Y.SF	3	3	1	1	8	Aktif	3	3	2	2	10	Sangat Aktif
Rata-rata Kelas							7,75 (Aktif)						9,17 (Aktif)

Kriteria		Benar/cepat	Kurang	Lambat
A	Kecepatan membentuk kelompok	3	2	1
B	Kesuaian Konsep	3	2	1
C	Respon, memberikan contoh lain	3	2	1
D	Keaktifan siswa	3	2	1
Jumlah Skor Maksimal		12		

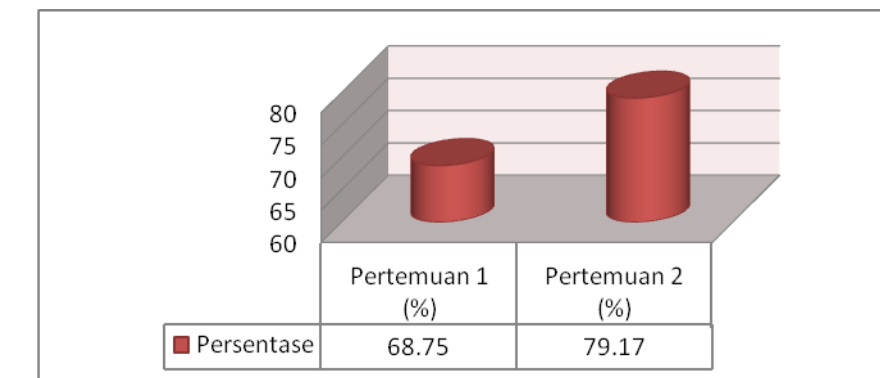
Tabel 4 Penilaian Aktivitas Siswa secara Klasikal

No	KEGIATAN	Keterlaksanaan dalam pembelajaran							
		Pertemuan 1				Pertemuan 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Keaktifan Siswa mengikuti pelajaran			√				√	
2	Mengikuti instruksi guru			√					√
3	Kecepat siswa menemukan kelompok tanpa		√					√	
4	Keaktifan siswa berdiskusi dalam kelompok		√					√	
5	Melaporkan hasil diskusi dengan baik			√			√		
6	Aktif merespon dan memberikan contoh lain			√				√	
7	Menyimpulkan hasil diskusi kelas			√				√	
SKOR TOTAL		19 (Aktif)				21 (Aktif)			

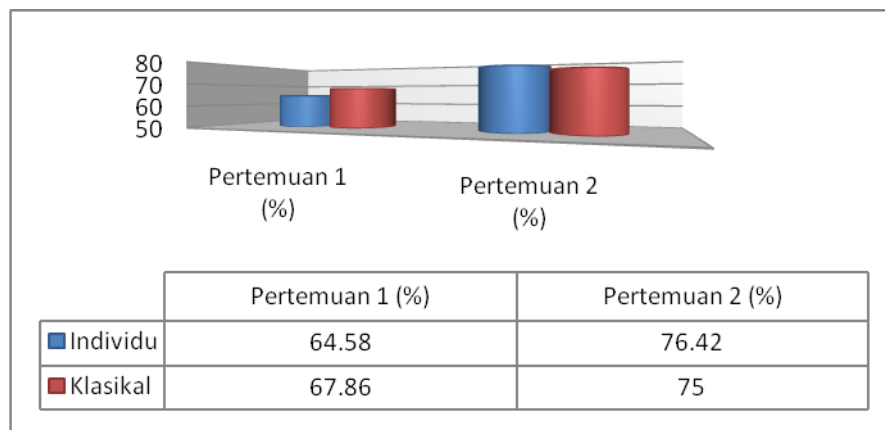
Tabel 4 Hasil Evaluasi LKS dan Soal Latihan

No	Nama Siswa	Pertemuan 1					Pertemuan 2				
		Nilai Awal		Nilai Akhir		Kategori	Nilai Awal		Nilai Akhir		Kategori
		LKS	Lati	Total	Rata		LKS	Lati	Total	Rata2	
1.	AR	100	65	165	82,5	Tuntas	100	95	195	97,5	Tuntas
2.	AD	75	70	145	72,5	Tuntas	88	100	188	94	Tuntas
3.	AF	100	55	155	77,5	Tuntas	100	80	180	90	Tuntas
4.	AH.F	100	60	160	80	Tuntas	100	70	170	85	Tuntas
5.	AR	100	60	160	80	Tuntas	100	70	170	85	Tuntas
6.	AN	100	90	190	95	Tuntas	100	100	200	100	Tuntas

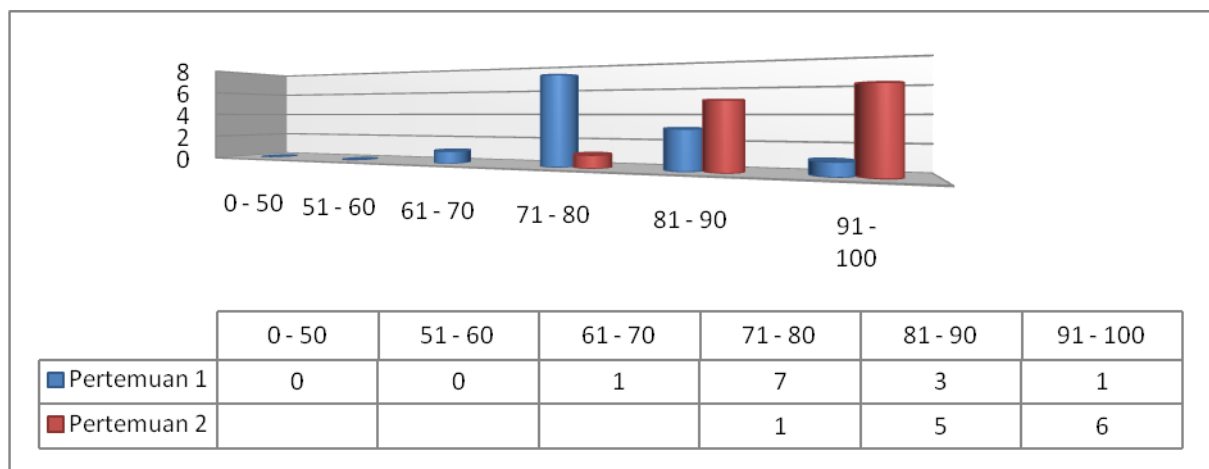
7.	ARFI	100	55	155	77,5	Tuntas	75	90	165	82,5	Tuntas
8.	DW	100	80	180	90	Tuntas	100	95	195	97,5	Tuntas
9.	FT	100	60	160	80	Tuntas	100	70	170	85	Tuntas
10.	HR	100	30	130	65	B.	100	40	140	70	Tuntas
11.	IP	100	80	180	90	Tuntas	100	100	200	100	Tuntas
12.	ML	100	60	160	80	Tuntas	100	100	200	100	Tuntas
13.	MS	100	65	165	82,5	Tuntas	100	95	195	97,5	Tuntas
14.	M.RA	75	70	145	72,5	Tuntas	88	100	188	94	Tuntas
15.	MN	100	55	155	77,5	Tuntas	100	80	180	90	Tuntas
16.	M.Y	100	60	160	80	Tuntas	100	70	170	85	Tuntas
17.	NH	100	60	160	80	Tuntas	100	70	170	85	Tuntas
18.	NR	100	90	190	95	Tuntas	100	100	200	100	Tuntas
19.	RAF	100	55	155	77,5	Tuntas	75	90	165	82,5	Tuntas
20.	RJL	100	80	180	90	Tuntas	100	95	195	97,5	Tuntas
21.	SDH	100	60	160	80	Tuntas	100	70	170	85	Tuntas
22.	SR	100	30	130	65	B.	100	40	140	70	Tuntas
23.	SHD	100	80	180	90	Tuntas	100	100	200	100	Tuntas
24.	SG	100	60	160	80	Tuntas	100	100	200	100	Tuntas
25.	TFK	100	55	155	77,5	Tuntas	75	90	165	82,5	Tuntas
26.	Y.SF	100	80	180	90	Tuntas	100	95	195	97,5	Tuntas
TOTAL		1.175	765		80,8	Tuntas	1.16	1.01		90,54	Tuntas
Rata-rata		97,92	63,7		3		96,9	84,1			



Gambar 1 Perbandingan Aktivitas Guru



Gambar 2 Perbandingan Aktivitas Siswa



Gambar 3 Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Paparan data tersebut memaparkan peningkatan aktivitas siswa dalam pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus I yaitu: (1) secara individu sebesar 11,84% (2) secara klasikal sebesar 7,14%. Tingkat kelulusan siswa pada pertemuan 1 sebesar 91,67% sementara pada pertemuan 2 menjadi 100%. Pencapaian indikator telah terpenuhi di siklus I maka siklus II tidak perlu dilaksanakan.

PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Make a Match adalah salah satu model yang dapat dipilih dalam mengajarkan materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit di Sekolah Dasar khususnya yang memiliki siswa tidak terlalu banyak. Model pembelajaran ini cocok untuk karakteristik siswa SD yang masih suka bermain dan model ini belum pernah dilakukan oleh guru sebelumnya. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran model ini dapat efektif, guru harus menyiapkan kartu-kartu yang inovatif dan memuat materi pelajaran dengan jelas sehingga tidak membingungkan siswa, juga harus didukung dengan lembar kerja siswa. Dalam melaksanakan model pembelajaran ini sebaiknya permainan Make a Match dilakukan lebih dari 2 kali agar siswa dapat benar-benar menyerap materi pelajaran yang diajarkan. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rohendi D, dkk (2010) bahwa aktivitas guru meningkat karena guru melaksanakan fungsinya dengan baik sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk berkelompok dan mengerjakan LKS, mengamati serta membimbing kegiatan siswa.

Hmelo S.C.E & Barrows, H.S (2006) menyatakan bahwa sebagai fasilitator merupakan keterlibatan dinamis dari kepercayaan, tujuan dan pengetahuan guru. Sebagai fasilitator harus memberikan kepercayaan yang kuat agar siswa mengambil tanggung jawab dalam pembelajaran dan membangun pengetahuan yang bermanfaat bagi siswa. Guru sebagai fasilitator melihat pembelajaran sebagai aktivitas yang masuk akal. Guru sebagai fasilitator memberikan pertanyaan yang dapat membangun pemikiran dan membuat siswa bertanggung jawab dalam pembelajaran secara wajar.

Pembelajaran menggunakan model Make a Match memungkinkan siswa belajar berinteraksi baik dengan teman yang berasal dari suku yang berbeda serta jenis kelamin yang berbeda. Model ini membuat mereka dapat memahami kesetaraan antar individu, meningkatkan antusiasme belajar dengan suasana menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Mulyarsih (2010) bahwa peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang ditandai dengan kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran, kesungguhan siswa dalam menanggapi apersepsi guru, keaktifan siswa dalam mencocokkan kartu dan mendiskusikannya, antusiasme siswa dalam mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, kedisiplinan

dan bersemangatnya siswa dalam mengerjakan semua tugas yang diberikan guru, dan keberanian siswa untuk membacakan hasil diskusinya.

Hasil penelitian Depaz I & Moni R.W (2008) menunjukkan bahwa dengan pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan belajar dengan teman sebaya. Pembelajaran teman sebaya membuat siswa berhasil belajar dari satu sama lain dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Pembelajaran teman sebaya berhasil mengatasi ketidakpahaman siswa, membuat siswa lebih kritis dan aktif dalam pembelajaran.

Peningkatan aktivitas guru serta aktivitas siswa menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa dalam materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit. Peningkatan hasil belajar terjadi karena pembelajaran kooperatif membuat siswa bekerja bersama dalam kelompok sehingga prestasi dan resensi siswa meningkat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Abu R.B & Flowers. J (1997) bahwa pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan keterampilan antar individu dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif efektif meningkatkan prestasi dan resensi siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian Ermawati N. (2011) bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran dikemas menjadi pembelajaran yang sangat menyenangkan.

Paparan diatas diperkuat oleh penelitian Zaheer A. & Nasir M (2010) yang menyebutkan pembelajaran kooperatif memberikan pembelajaran menyenangkan dan merupakan strategi pembelajaran efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar dan memberikan pengalaman belajar positif daripada pembelajaran model konvensional. Pembelajaran ini memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dengan teman sekelas seperti mengembangkan keinginan bekerjasama dan saling peduli satu sama lain.

Pembelajaran kooperatif menurut Zakaria E, dkk (2010) dapat meningkatkan prestasi belajar. Alasan peningkatan prestasi belajar karena keterlibatan siswa dalam menjelaskan dan menerima penjelasan dari konsep sehingga dapat lebih mudah dimengerti. Pembelajaran kooperatif memberikan lebih banyak ruangan kesempatan pada siswa untuk berdiskusi, menyelesaikan masalah, mencari solusi, memberikan ide dan membantu satu sama lain.

Pembelajaran menggunakan model Make a Match dapat juga digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia, misalnya: menyusun petunjuk penggunaan barang/obat atau menyusun pantun acak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

(1) Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model Make a Match pada siswa kelas IV SDN Binturu terhadap materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit dapat meningkat dan masuk dalam kategori sangat aktif. (2) Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model Make a Match dapat meningkat dan masuk dalam kategori aktif. (3) Hasil belajar siswa telah melampaui kriteria ketuntasan yaitu secara individual siswa mendapat nilai 70 dan secara klasikal mendapatkan nilai 70 mencapai 85% dari jumlah siswa. Dimana pada akhir pembelajaran nilai rata-rata kelas siswa 90,54 dengan ketuntasan belajar 100%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan (1) Guru di Sekolah Dasar hendaknya menggunakan model pembelajaran Make a Match untuk materi-materi yang sesuai karena dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa serta hasil belajar siswa. (2) Diharapkan guru-guru Sekolah Dasar dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mengolah pembelajaran menggunakan berbagai macam model pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik bagi siswa, dapat memberikan pengalaman langsung yang berkesan bagi siswa. Hal ini dengan sendirinya akan meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Yayasan Adaro Bangun Negeri yang telah membiayai penelitian. Penulis merupakan *beneficiaries* melalui program pemberdayaan YABN.

DAFTAR RUJUKAN

- Abu R.B & Flowers J 1997. *The Effect of Cooperative Learning Methods on Achievement, Retention, and Attitudes of Home Economics Student in North Carolina*. Journal of Vocational and Technical Education Volume 13, Number 2. Spring: Virginia. <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JVTE/v13n2/Abu.html> diakses tanggal 22 Juli 2012
- Depaz I & Moni R.W. 2008. Using Peer Teaching to Support Co-operative Learning in Undergraduate Pharmacology. Bioscience Education e-journal Volume 11. The University of Queensland. Brisbane, Queensland, Australia. <http://www.bioscience.heacademy.ac.uk/journal/vol11/beej-11-8.pdf>, diakses tanggal 22 Juli 2012
- Hmelo-Silver, Cindy E. and Barrows, Howard S. 2006. *Goals and Strategies of a Problem-based Learning Facilitator*. Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning: Vol. 1: Iss. 1, Article 4. The Purdue University Libraries. West Lafayette. <http://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1004&context=ijpbl>, diakses tanggal 22 Juli 2012
- Mulyarsih. 2010. *Peningkatan Prestasi Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match pada Siswa kelas IV SDN Harwowinangun 01, Tersono Batang*. Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar Volume 1 Nomor 1. Universitas Negeri Semarang. Semarang. <http://journal.unnes.ac.id/index.php/kreatif/article/view/1674>, diakses tanggal 21 Juli 2012
- Nani Ermawati. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Kelas V SD Negeri 01 Bedana Kabupaten Banjarnegara*. Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar Volume 1 Nomor 2. Universitas Negeri Semarang. Semarang. <http://journal.unnes.ac.id/index.php/kreatif/article/view/1684/1890>, diakses tanggal 22 Juli 2012
- Ramadhan, Tarmizi. 2008. *Pembelajaran Kooperatif "Make a Match"*, (online) (<http://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match/>) diakses 25 November 2011.
- Rohendi, in, Sri P.A. 2010. *Penerapan Cooperative Learning Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK) Volume 3 Nomor 1. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. diakses tanggal 21 Juli 2012
- Surya, H.M. 2005. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Tim Pembimbing PTK/PTS FKIP UNLAM. 2012. *Panduan Program Peningkatan Kompetensi Guru dan Kepala Sekolah: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) & Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Zaheer, A & Mahmood N. 2010. Effects of Cooperative Learning vs. Traditional Instruction on Prospective Teachers' Learning Experience and Achievement. Journal of Faculty of Educational Sciences Volume 43 Number 1. Pakistan: Ankara University. <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/40/1342/15555.pdf>, diakses tanggal 22 Juli 2012.
- Zakaria E, Lu Chung Chin and Md. Yusoff Daud. 2010. *The Effects of Cooperative Learning on Students' Mathematics Achievement and Attitude towards Mathematics*. Journal of Social Sciences 6 (2): 272-275, 2010. Selangor: University Kebangsaan Malaysia. <http://ukm.academia.edu/mdyusoffdaud/>, diakses tanggal 22 Juli 2012