

Penerapan Model *Make a Match* dengan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan.

**Nurhalimah Pasaribu
SD Negeri 0103 Sibuhuan**

Abstrak

Pembelajaran IPA di SD diharapkan dapat mendorong siswa untuk aktif dan rasa ingin tahu. Dalam pembelajaran aktivitas siswa kurang, guru cenderung monoton, masih menggunakan ceramah sehingga hasil belajar siswa rendah. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dapat meningkat melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan?. Model *Make a Match* dengan media *Flashcard* merupakan salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan keterampilan guru, aktivitas siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard*. Model *Make a Match* dengan media *Flashcard* dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan aktivitas siswa dengan memanfaatkan kartu soal dan jawaban sebagai media bermain sambil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 25 kategori baik, pada siklus II mendapatkan skor 27 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa siklus I mendapatkan total skor 15,9 dengan kategori cukup kemudian meningkat pada siklus II mendapatkan total skor 25,65 dengan kategori baik. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 65,6 dengan persentase klasikal 53,8%, siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 83,5 dengan persentase klasikal 84,6%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Make a Match* dengan media *Flashcard* dinyatakan berhasil. Saran bagi guru sebaiknya lebih kreatif lagi dalam menciptakan permainan yang beragam sehingga siswa merasa senang dan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Model *Make a Match* dengan media *Flashcard* tidak hanya diterapkan dalam pembelajaran IPA saja melainkan pada mata pelajaran lainnya. Hal ini dikarenakan selain dapat meningkatkan aktivitas siswa, model ini juga dapat meningkatkan keterampilan guru dan hasil belajar.

Kata kunci : Aktivitas siswa, Model *Make a Match* dengan media *Flashcard*, Mata Pelajaran IPA

PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) RI no 22 tahun 2006 tentang standar isi satuan pendidikan dasar menengah, menjelaskan IPA merupakan cara mencari tahu tentang

alam secara sistematis, berisi penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, prinsip, proses penemuan, digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Jadi,

pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung dengan mengembangkan ketrampilan proses dan sikap ilmiah.

Dalam KTSP SD/MI (2007:484) mata pelajaran IPA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan serta keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) mengembangkan pengetahuan pemahaman konsep yang bermanfaat sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; (4) mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah sehingga dapat membuat keputusan; (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; (6) meningkatkan kesadaran menghargai alam sebagai salah satu ciptaan Tuhan; (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsepsi, dan ketrampilan sebagai dasar melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Berdasarkan temuan Depdiknas (2007) dalam naskah akademik kajian kebijakan mata pelajaran IPA masih banyak permasalahan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil laporan beberapa lembaga internasional, perkembangan pendidikan di Indonesia masih rendah. Ini terbukti dari hasil TIMSS (*Trends Internasional in Mathematics and*

Science Study) menunjukkan kemampuan siswa Indonesia dalam bidang IPA berada pada urutan ke-38 (dari 40 negara), masih minimnya pembelajaran IPA di SD belum melibatkan konsep-konsep ilmiah, baru terbatas pengungkapan gejala-gejala alam berupa fakta, seharusnya pembelajaran itu menekankan pemberian pengalaman langsung, kontekstual, berpusat pada siswa, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator dengan memperkenalkan kerja ilmiah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD 0103 Sibuhuan, peneliti menemukan permasalahan di kelas V, dimana hasil belajar IPA masih belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Nilai terendah 52, nilai tertinggi 81 dan nilai rata-rata 66,53. Data menunjukkan dari 26 siswa, 10 siswa (38,46%) mendapat nilai di atas KKM (≥ 70), 16 siswa (61,54%) mendapat nilai di bawah KKM (< 70). Hasil belajar siswa rendah disebabkan dalam pembelajaran aktivitas siswa kurang, cepat bosan, masih merasa malu ketika guru meminta untuk tampil di depan kelas karena tidak ada rasa percaya diri. Selain itu guru cenderung monoton, masih menggunakan ceramah, kurang bisa membangkitkan motivasi belajar, belum menggunakan media/alat peraga dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi yang disampaikan sulit dipahami oleh siswa, dan menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan latar belakang, permasalahan perlu diatasi. Pemecahan masalah dengan menerapkan model pembelajaran inovatif sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar

siswa. Berdasarkan diskusi dengan guru kelas IV, untuk memecahkan masalah pembelajaran IPA, bersama tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan menggunakan model pembelajaran inovatif agar menyenangkan, siswa aktif, dan kreatif. Untuk memperbaiki, peneliti mengembangkan model *Make a Match* menggunakan media *Flashcard*.

Model *Make a Match* dikembangkan oleh Lorna Curran (dalam Huda, 2011:135), mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana menyenangkan. Model *Make a Match* bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran di tingkatan kelas. Model *Make a Match* dikembangkan secara khusus meningkatkan proses pembelajaran siswa karena mempunyai beberapa kelebihan: (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.

Flashcard adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 x 30 cm. Kelebihan media *flashcard*: (1) mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya seukuran postcard, (2) praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini, (3) mudah diingat karena kartu ini

sangat menarik, berisi huruf atau angka, simpel, merangsang otak lebih lama mengingat pesan pada kartu, (4) sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, dalam bentuk permainan (Indriana, 2011:68-69).

Berdasarkan latar belakang dilakukan penelitian tentang "Penerapan Model *Make a Match* dengan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan Tahun Ajaran 2016/2017.

METODE PENELITIAN

Rancangan dalam penelitian ini adalah PTK. Dalam pelaksanaannya terdapat empat tahap penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Arikunto (2011:18), menjelaskan pelaksanaan tindakan merupakan penerapan isi rancangan mengenai tindakan kelas. Pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard*. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam dua siklus, siklus 1 dan 2. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Observasi adalah kegiatan pengamatan, dilakukan oleh pengamat. Kegiatan observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan untuk mengadakan pengamatan langsung pada kegiatan pembelajaran IPA guna menyesuaikan data dan informasi yang diperoleh.

Setelah mengkaji kegiatan pembelajaran yang berlangsung yaitu aktivitas belajar siswa dan keterampilan guru serta melihat ketercapaian indikator kinerja siklus

pertama, peneliti mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama. Peneliti bersama tim kolaborasi membuat perencanaan untuk menindak lanjuti siklus pertama untuk dilaksanakan pada siklus kedua. Peneliti melihat apakah indikator kinerja yang telah ditetapkan telah tercapai atau belum. Jika belum tercapai, peneliti melanjutkan siklus berikut sampai mencapai indikator kinerja yang ditetapkan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 0103 Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan tahun pelajaran 2016/2017. Jumlah siswa yang diteliti sebanyak 26, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Selain itu, guru mata pelajaran IPA kelas IV juga menjadi subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan pada penelitian ini meliputi teknik tes dan non tes.

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif pembelajaran IPA model *Make a Match* dengan media *Flashcard* dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata, median, skor terendah dan skor tertinggi. Data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk persentase. Pada penelitian kali ini, batas minimal nilai ketuntasan peserta didik berpedoman pada KKM yang terdapat pada kebijakan SD Negeri 0103 Sibuhuan. Untuk mata pelajaran IPA telah ditetapkan KKM siswa yaitu 70. Jadi ketuntasan belajar siswa dapat dicapai ≥ 70 secara individu, apabila siswa mendapat $< 70\%$ maka siswa tersebut

belum tuntas dan harus mengikuti remedial.

Melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan. Indikator keberhasilannya adalah:

- a. Aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ($20 \leq \text{skor} < 26,5$).
- b. Dalam pembelajaran IPA 80% siswa kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 70 .

HASIL dan PEMBAHASAN

Penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hasil belajar IPA dapat ditingkatkan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, masing-masing siklus dua kali pertemuan. Berikut akan dipaparkan hasil penelitian peningkatan aktivitas siswa kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan pembelajaran IPA melalui Penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcar*

Dari hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* siklus I pertemuan I di atas, diperoleh jumlah keseluruhan yaitu 15. Sehingga diperoleh skor rata-rata 1,9 dengan persentase 51%. Hasil observasi aktivitas siswa untuk siklus I pertemuan I masuk dalam kriteria cukup.

Kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran, diperoleh jumlah skor 43. Hal ini ditunjukkan 15 siswa mendapat skor 1, 7 siswa mendapat skor 2, 2 siswa mendapat skor 3, 2 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 1,7, berarti sebagian besar siswa telah duduk di tempat duduk masing-masing, membawa peralatan, tetapi ada beberapa siswa yang belum belajar sebelumnya sehingga siswa tidak menyiapkan materi.

Memperhatikan media pembelajaran berupa gambar diperoleh jumlah skor. 60. Ada 6 siswa mendapat skor 1, 10 siswa mendapat skor 2, 6 siswa mendapat skor 3, 4 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2,3. Dalam mengikuti pembelajaran sebagian siswa berbicara dengan teman di dekatnya, dan ada yang bermain sendiri. Ketika guru menjelaskan aturan main *Make a Match* dengan media *Flashcard* sebagian besar siswa telah paham, siswa samangat belajar melalui model *Make a Match* dengan media *Flashcard*. Keaktifan siswa dalam pembelajaran diperoleh jumlah skor 41. Hal ini ditunjukkan 14 siswa mendapat skor 1, 10 siswa mendapat skor 2, 1 siswa mendapat skor 3, 1 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 1,6. Dalam mengikuti pelajaran siswa komunikatif dalam mencari pasangan sehingga setiap siswa telah menemukan pasangannya masing-masing. Namun beberapa siswa kurang cepat dalam mencari pasangannya dan tidak mau berdiskusi dengan pasangannya. Mengikuti permainan *Make a Match* dengan media *Flashcard* diperoleh jumlah skor 54. Hal ini ditunjukkan 6

siswa mendapat skor 1, 14 siswa mendapat skor 2, 4 siswa mendapat skor 3, 2 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2. Ketika pembelajaran berlangsung, siswa dapat menemukan pasangannya sesuai dengan waktu yang diberikan karena siswa mencari pasangan secara aktif. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tertib dan masih menukarkan kartunya.

Melaksanakan kerja kelompok yaitu berdiskusi dengan pasangannya diperoleh jumlah skor 48. Hal ini ditunjukkan 10 siswa mendapat skor 1, 12 siswa mendapat skor 2, 2 siswa mendapat skor 3, 2 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 1,8. Setiap pasangan sudah menyampaikan pendapat menggunakan bahasa mudah dipahami, dan hasil yang disampaikan tepat. Tetapi siswa belum dapat menyampaikan pendapat dengan suara yang keras dan belum semua pasangan berani menyampaikan isi kartu di depan kelas.

Mengerjakan tugas/evaluasi diperoleh jumlah skor 54. Hal ini ditunjukkan 8 siswa mendapat skor 1, 12 siswa mendapat skor 2, 2 siswa mendapat skor 3, 4 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2. Dalam pembelajaran siswa telah mengerjakan evaluasi sesuai petunjuk, dan secara individu. Namun ada beberapa siswa yang masih membuka buku dan belum mengumpulkan evaluasi tepat waktu. Berdasarkan data hasil penelitian siklus I pertemuan I mengenai hasil belajar IPA melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* diperoleh:

Tabel 4.1
Daftar Distribusi Frekuensi Hasil
Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kualifikasi
22- 33	2	7,7%	Tidak Tuntas
34- 45	5	19,3%	Tidak Tuntas
46- 57	2	7,7%	Tidak Tuntas
58- 69	2	7,7%	Tidak Tuntas
70- 81	13	50%	Tuntas
82-93	1	3,8%	Tuntas
94- 100	1	3,8%	Tuntas
Jumlah	26	100%	

Tabel 4.4
Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I

No	Pencapaian	Siklus I Pertemuan I
1.	Nilai rata-rata	62,3
2.	Nilai terendah	30
3.	Nilai tertinggi	100
4.	Siswa yang belum tuntas	11
5.	Siswa yang Tuntas	15
6.	Persentase ketuntasan belajar	57,7%

Berdasarkan tabel yang sudah dipaparkan di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar IPA melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* siswa kelas IV diperoleh nilai rata-rata pada kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan I yaitu 62,3 dengan ketuntasan belajar klasikal 57,7% yaitu 15 siswa tuntas belajar dengan mendapatkan nilai ≥ 70 dan masih ada 11 atau 42,3% siswa belum tuntas. Pada siklus I pertemuan I nilai tertinggi yaitu 100 nilai terendah 30.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I pertemuan I diperoleh data berupa catatan lapangan, hasil observasi aktivitas siswa, hasil observasi keterampilan guru, dan hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes tertulis pada evaluasi saat pembelajaran IPA melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* perlu dianalisis kembali

bersama guru pamong sebagai kolaborator untuk bahan pertimbangan memperbaiki pembelajaran untuk siklus I pertemuan II.

Aktivitas siswa secara keseluruhan sudah masuk dalam kategori cukup. Ada beberapa indikator yang perlu ditingkatkan diantaranya: kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran ada beberapa siswa yang belum belajar sebelumnya sehingga siswa tidak menyiapkan materi, menanggapi apersepsi dengan menjawab pertanyaan dari guru perlu ditingkatkan karena pada saat guru memberikan pertanyaan masih terdapat siswa yang diam tidak memperhatikan, keaktifan siswa dalam pembelajaran karena beberapa siswa kurang cepat dalam mencari pasangannya, siswa masih merasa malu ketika maju di depan kelas.

Siklus I pertemuan I rata-rata hasil belajar siswa yaitu 62,3 dengan ketuntasan belajar klasikal 57,7% yaitu 15 siswa tuntas belajar dengan mendapatkan nilai ≥ 70 dan masih ada 11 atau 42,3% siswa belum tuntas sehingga perlu ditingkatkan untuk pertemuan selanjutnya. Berdasarkan hasil refleksi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* perlu diperbaiki dengan melanjutkan ke siklus I pertemuan II karena indikator keberhasilan yang diinginkan belum terpenuhi secara menyeluruh, masih ada kekurangan setiap variabel sehingga perlu ditingkatkan.

Sesuai dengan kekurangan yang masih ada, maka perlu diadakan revisi. Hal yang perlu diperbaiki pada siklus I pertemuan II adalah :

Kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran perlu ditingkatkan dengan cara memberikan PR agar siswa belajar sebelumnya sehingga sudah menyiapkan materi. Sebaiknya siswa diberikan motivasi agar mau menjawab pertanyaan dari guru, aktif dalam mencari pasangannya, mau berdiskusi dengan pasangan, serta tidak malu untuk maju kedepan kelas.

Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I yaitu 62,3 dengan ketuntasan belajar klasikal 57,7% yaitu 15 siswa tuntas belajar dengan mendapatkan nilai ≥ 70 dan masih ada 11 atau 42,3% siswa belum tuntas. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu 80% siswa tuntas belajar dengan memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 70 .

Dari hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* siklus I pertemuan II di atas, diperoleh jumlah keseluruhan yaitu 16,7. Sehingga diperoleh skor rata-rata 2,1 dengan persentase 52,1%. Hasil observasi aktivitas siswa untuk siklus I pertemuan II masuk dalam kriteria cukup.

Siswa kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan, datanya berupa aktivitas siswa. Jumlah siswa yang diteliti sebanyak 26, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Guru mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan, datanya berupa hasil observasi dan catatan lapangan tentang kegiatan pembelajaran.

Dari hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui penerapan model *Make a*

Match dengan media *Flashcard* memperoleh jumlah keseluruhan yaitu 23,8. Sehingga diperoleh skor rata-rata 3 dengan persentase 74,9%%. Hasil observasi aktivitas siswa untuk siklus II pertemuan I masuk dalam kriteria baik. Kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran, diperoleh jumlah skor 87. Hal ini ditunjukkan 1 siswa mendapat skor 1, 2 siswa mendapat skor 2, 10 siswa mendapat skor 3, 13 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,3, berarti sebagian besar siswa telah duduk di tempat duduk masing-masing, membawa peralatan, sudah belajar sebelumnya, tapi ada beberapa siswa tidak menyiapkan materi.

Menanggapi apersepsi dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru diperoleh jumlah skor 65. Hal ini ditunjukkan 2 siswa mendapat skor 1, 12 siswa mendapat skor 2, 9 siswa mendapat skor 3, 3 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2,5. Siswa telah memperhatikan guru, menjawab pertanyaan yang diberikan, memahami apersepsi, tapi belum berani mengungkapkan pendapat.

Memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang diberikan diperoleh jumlah skor 81. Hal ini ditunjukkan 3 siswa mendapat skor 1, 16 siswa mendapat skor 2, 5 siswa mendapat skor 3, 2 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2,2. Sebagian besar siswa telah fokus, mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi ada beberapa siswa belum berani bertanya tentang materi dan belum menjawab pertanyaan guru secara individu.

Memperhatikan media pembelajaran berupa gambar

diperoleh jumlah skor. 87. Hal ini ditunjukkan 2 siswa mendapat skor 1, 3 siswa mendapat skor 2, 5 siswa mendapat skor 3, 6 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,3. Dalam mengikuti pembelajaran sebagian siswa tidak berbicara dengan teman di dekatnya, tapi ada beberapa yang bermain sendiri. Ketika guru menjelaskan aturan main *Make a Match* dengan media *Flashcard* sebagian besar siswa telah memahaminya, sehingga siswa terlihat sangat semangat belajar melalui model *Make a Match* dengan media *Flashcard*.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran diperoleh jumlah skor 80. Hal ini ditunjukkan 2 siswa mendapat skor 1, 4 siswa mendapat skor 2, 10 siswa mendapat skor 3, 10 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2,5. Dalam mengikuti pelajaran siswa komunikatif dalam mencari pasangan sehingga setiap siswa telah menemukan pasangannya masing-masing, cepat dalam mencari pasangannya, tetapi beberapa siswa tidak mau berdiskusi dengan pasangannya.

Mengikuti permainan *Make a Match* dengan media *Flashcard* diperoleh jumlah skor 78. Hal ini ditunjukkan 2 siswa mendapat skor 1, 6 siswa mendapat skor 2, 8 siswa mendapat skor 3, 10 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3. Ketika pembelajaran berlangsung, siswa dapat menemukan pasangannya sesuai waktu yang diberikan karena siswa mencari pasangan secara aktif, mengikutinya dengan tertib, tetapi masih ada beberapa siswa menukar kartunya.

Melaksanakan kerja kelompok yaitu berdiskusi dengan pasangannya

diperoleh jumlah skor 84. Hal ini ditunjukkan 2 siswa mendapat skor 1, 4 siswa mendapat skor 2, 6 siswa mendapat skor 3, 14 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,2. Setiap pasangan sudah berani menyampaikan isi kartu di depan kelas, menggunakan bahasa mudah dipahami, dan hasil yang disampaikan tepat. Namun siswa belum dapat menyampaikan pendapat dengan suara yang keras.

Mengerjakan tugas/ evaluasi diperoleh jumlah skor 84. Hal ini ditunjukkan 6 siswa mendapat skor 2, 8 siswa mendapat skor 3, 12 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,2. Dalam pembelajaran siswa telah mengerjakan evaluasi sesuai petunjuk, mengumpulkan evaluasi tepat waktu, mengerjakan secara individu. Namun ada beberapa siswa yang masih membuka buku.

Hasil belajar IPA melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* siswa kelas IV diperoleh nilai rata-rata pada kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan I yaitu 81,5 dengan ketuntasan belajar klasikal 80,8% yaitu 21 siswa tuntas belajar dengan mendapatkan nilai ≥ 70 dan masih ada 5 atau 19,2% siswa belum tuntas. Pada siklus II pertemuan I nilai tertinggi yaitu 100 nilai terendah 40.

Berdasarkan hasil penelitian siklus II Pertemuan I diperoleh data berupa catatan lapangan, hasil observasi aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes tertulis pada evaluasi saat pembelajaran IPA melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* perlu dianalisis kembali bersama guru pamong sebagai kolaborator untuk bahan pertimbangan memperbaiki

pembelajaran selanjutnya. Adapun refleksinya adalah sebagai berikut :

Aktivitas siswa secara keseluruhan sudah masuk dalam kategori baik. Namun ada indikator yang perlu ditingkatkan, yaitu: memperhatikan penjelasan guru tentang daur air dan peristiwa alam. Siklus II pertemuan I rata-rata hasil belajar siswa yaitu 81,5 dengan ketuntasan belajar klasikal 80,8% yaitu 21 siswa tuntas belajar dengan mendapatkan nilai ≥ 70 dan masih ada 5 atau 19,2% siswa belum tuntas sehingga perlu ditingkatkan untuk pertemuan selanjutnya. Berdasarkan hasil refleksi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* perlu diperbaiki dengan melanjutkan ke siklus II pertemuan II karena indikator keberhasilan yang diinginkan belum terpenuhi secara menyeluruh, masih ada kekurangan setiap variabel sehingga perlu ditingkatkan.

Dari hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* siklus II pertemuan II di atas, diperoleh jumlah keseluruhan yaitu 27,5. Sehingga diperoleh skor rata-rata 3,4 dengan persentase 84,5%. Hasil observasi aktivitas siswa untuk siklus II pertemuan II masuk dalam kriteria sangat baik.

Kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran, diperoleh jumlah skor 95. Hal ini 9 siswa mendapat skor 3, 17 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,7, berarti sebagian besar siswa telah duduk di tempat duduk masing-masing, membawa peralatan, sudah belajar sebelumnya, dan

menyiapkan materi yang akan dipelajari.

Menanggapi apersepsi dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru diperoleh jumlah skor 81,5. Hal ini ditunjukkan 1 siswa mendapat skor 1, 6 siswa mendapat skor 2, 7 siswa mendapat skor 3, 12 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,2. Siswa telah memperhatikan guru, memahami apersepsi, menjawab pertanyaan yang diberikan, dan berani mengungkapkan pendapat.

Memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang diberikan diperoleh jumlah skor 86. Hal ini ditunjukkan 1 siswa mendapat skor 1, 3 siswa mendapat skor 2, 9 siswa mendapat skor 3, 13 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,3. Sebagian besar siswa telah mendengarkan penjelasan dari secara fokus, berani bertanya tentang materi, tetapi ada beberapa siswa belum berani menjawab pertanyaan dari guru secara individu.

Memperhatikan media pembelajaran berupa gambar diperoleh jumlah skor. 96. Hal ini ditunjukkan 2 siswa mendapat skor 2, 4 siswa mendapat skor 3, 20 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,7. Dalam mengikuti pembelajaran sebagian siswa tidak berbicara dengan teman di dekatnya dan tidak bermain sendiri. Ketika guru menjelaskan aturan main *Make a Match* dengan media *Flashcard*, sebagian besar siswa telah memahaminya dan sangat samangat belajar.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran diperoleh jumlah skor 88. Hal ini ditunjukkan 2 siswa mendapat skor 1, 2 siswa mendapat skor 2, 6 siswa mendapat skor 3, 16 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,4. Dalam mengikuti pelajaran siswa komunikatif dalam mencari pasangan sehingga setiap siswa telah menemukan pasangannya masing-masing, cepat dalam mencari pasangannya, tetapi beberapa siswa tidak mau berdiskusi dengan pasangannya.

Mengikuti permainan *Make a Match* dengan media *Flashcard* diperoleh jumlah skor 85. Hal ini ditunjukkan 1 siswa mendapat skor 1, 5 siswa mendapat skor 2, 6 siswa mendapat skor 3, 14 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,3. Ketika pembelajaran berlangsung, siswa dapat menemukan pasangannya sesuai dengan waktu yang diberikan karena siswa mencari pasangan secara aktif, tertib, tetapi masih ada beberapa siswa yang menukar kartunya.

Melaksanakan kerja kelompok yaitu berdiskusi dengan pasangannya diperoleh jumlah skor 89. Hal ini ditunjukkan 1 siswa mendapat skor 1, 2 siswa mendapat skor 2, 8 siswa mendapat skor 3, 15 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,4. Setiap pasangan sudah berani menyampaikan isi kartu di depan kelas, hasil yang disampaikan tepat, dan menggunakan bahasa mudah dipahami. Namun beberapa siswa belum dapat menyampaikan dengan suara keras.

Mengerjakan tugas/ evaluasi diperoleh jumlah skor 90. Hal ini ditunjukkan 2 siswa mendapat skor

2, 10 siswa mendapat skor 3, 14 siswa mendapat skor 4. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,4. Dalam pembelajaran siswa telah mengerjakan evaluasi sesuai petunjuk, mengumpulkan tepat waktu, mengerjakan secara individu. Namun ada beberapa siswa yang masih membuka buku.

Peningkatan aktivitas siswa siklus I 49,68%, siklus II 80,15%. Terjadi peningkatan ketuntasan klasikal pada hasil belajar siswa dari Pra siklus sampai dengan siklus II. Keterampilan guru dari siklus I sampai siklus II. Persentase keterampilan guru siklus I 78%, siklus II 84%. Persentase hasil belajar siklus I 53,8% dan siklus II 84,6%.

Pembahasan didasarkan pada hasil observasi dan hasil belajar siswa serta refleksi setiap siklus pada proses pembelajaran IPA melalui model *Make a Match* dengan media *Flashcard*: Bila ditinjau dari hasil observasi, aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui model *Make a Match* dengan media *Flashcard* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan I dan II jumlah skor rata-rata aktivitas siswa 15 dan 16,8 termasuk dalam kategori cukup. Pada siklus II pertemuan I dan II jumlah skor rata-rata aktivitas siswa 23,8 dan 27,3 termasuk dalam kategori baik dan sangat baik.

Pada siklus I pertemuan I jumlah skor rata-rata aktivitas siswa 15 dan siklus I pertemuan II jumlah skor rata-rata aktivitas siswa 16,8. Peningkatan terjadi karena pada siklus I pertemuan II banyak siswa yang telah belajar sebelumnya sehingga dapat menanggapi apersepsi dengan menjawab

pertanyaan dari guru. Dalam mengikuti permainan *make a match dengan* media *flashcard* siswa telah mengikutinya dengan tertib, dan ketika melaksanakan kerja kelompok yaitu berdiskusi dengan pasangannya siswa telah menyampaikan pendapatnya dengan tepat. Namun ada beberapa indikator yang jumlah skor rata-ratanya menurun, diantaranya yaitu: kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran, memperhatikan media pembelajaran berupa gambar, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini di karenakan siswa tidak semangat belajar melalui metode *make a match* dengan media *flashcard* dan siswa belum komunikatif dalam mencari pasangannya. Pada indikator memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang diberikan dan mengerjakan tugas/ evaluasi, jumlah skor rata- rata yang diperoleh tidak berubah.

Hasil observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan I memperoleh jumlah skor rata-rata 23,8 dan siklus II pertemuan II memperoleh jumlah skor rata-rata 27,3. Peningkatan terjadi karena saat menanggapi apersepsi dengan menjawab pertanyaan dari guru, memperhatikan penjelasan guru tentang materi, memperhatikan media pembelajaran berupa gambar, keaktifan siswa dalam pembelajaran, mengikuti permainan *make a match dengan* media *flashcard*, melaksanakan kerja kelompok yaitu berdiskusi dengan pasangannya, siswa telah mengikuti pembelajaran dengan tertib. Namun ada beberapa indikator yang jumlah skor rata- ratanya mengalami penurunan yaitu kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran, mengerjakan tugas/ evaluasi. Hal ini

dikarenakan siswa tidak mengerjakan evaluasi secara individu.

Kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran siklus I pertemuan I memperoleh skor 1,7 pertemuan II skor meningkat menjadi 1,9. Siklus II pertemuan I meningkat menjadi 3,3 dan pertemuan II memperoleh skor 3,7. Sebagian besar siswa telah duduk di tempat duduk masing- masing, membawa peralatan, sudah belajar sebelumnya. Kegiatan siswa ini sesuai dengan Diedrich (dalam Hamalik, 2011:172), persiapan siswa termasuk dalam kegiatan emosional, antara lain meliputi minat, membedakan, berani, tenang.

Menanggapi apersepsi dengan menjawab pertanyaan dari guru siklus I pertemuan I memperoleh skor 1,7 pertemuan II skor meningkat menjadi 2,2. Siklus II pertemuan I meningkat menjadi 2,5 dan pertemuan II memperoleh skor 3,2. Siswa telah memperhatikan guru, memahami apersepsi, menjawab pertanyaan yang diberikan. Rifa'i (2009:82) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses penting perubahan perilaku setiap orang yang mencakup perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, bahkan persepsi seseorang.

Memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang diberikan siklus I pertemuan I memperoleh skor 1,9 pertemuan II skor tetap 1,9. Siklus II pertemuan I meningkat menjadi 2,2 dan pertemuan II memperoleh skor 3,3. Sebagian besar siswa telah mendengarkan penjelasan dari secara fokus, mendengarkan penjelasan guru, berani bertanya tentang materi, tetapi ada beberapa siswa belum berani menjawab pertanyaan dari guru secara individu.

Sardiman (2011:20) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru.

Memperhatikan media pembelajaran berupa gambar siklus I pertemuan I memperoleh skor 2,3 pertemuan II skor menurun menjadi 2,2. Siklus II pertemuan I meningkat menjadi 3,3 dan pertemuan II memperoleh skor 3,7. Dalam mengikuti pembelajaran sebagian siswa tidak berbicara dengan teman di dekatnya. Ketika guru menjelaskan aturan main *Make a Match* dengan media *Flashcard* sebagian besar siswa telah paham, siswa semangat belajar melalui model *Make a Match* dengan media *Flashcard*. Namun ada beberapa yang bermain sendiri. Media pembelajaran adalah alat/ wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran (Sugandi, 2007:30).

Keaktifan siswa dalam pembelajaran siklus I pertemuan I memperoleh skor 1,6 pertemuan II skor meningkat menjadi 2. Siklus II pertemuan I meningkat menjadi 3,1 dan pertemuan II memperoleh skor 3,4. Dalam mengikuti pelajaran siswa komunikatif dalam mencari pasangan sehingga setiap siswa telah menemukan pasangannya masing-masing, cepat dalam mencari pasangannya, serta berdiskusi dengan pasangannya. Menurut Lorna Curran (dalam Huda, 2011:135), yaitu siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Model *Make a Match* ini bisa diterapkan untuk

semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Mengikuti permainan *Make a Match* dengan media *Flashcard* siklus I pertemuan I memperoleh skor 2 pertemuan II skor meningkat menjadi 2,3. Siklus II pertemuan I meningkat menjadi 3 dan pertemuan II memperoleh skor 3,3. Siswa dapat menemukan pasangannya sesuai dengan waktu yang diberikan karena siswa mencari pasangan secara aktif, tertib, tetapi masih ada beberapa siswa menukar kartunya dalam mengikuti permainan *Make a Match* dengan media *Flashcard*.

Menurut Sardiman (2011:20) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Belajar akan lebih baik jika si subjek belajar mengalami atau melakukannya.

Melaksanakan kerja kelompok yaitu berdiskusi dengan pasangannya siklus I pertemuan I memperoleh skor 1,8 pertemuan II skor meningkat menjadi 2,2. Siklus II pertemuan I meningkat menjadi 3,2 dan pertemuan II memperoleh skor 3,4. Setiap pasangan sudah berani menyampaikan isi kartu di depan kelas, hasil yang disampaikan tepat, dan menggunakan bahasa mudah dipahami. Namun siswa belum dapat menyampaikan pendapat dengan suara yang keras. *Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni, 2011:15).

Mengerjakan tugas/ evaluasi siklus I pertemuan I memperoleh skor 2 pertemuan II skor tetap 2. Siklus II pertemuan I meningkat

menjadi 3,2 dan pertemuan II memperoleh skor 3,5. Dalam pembelajaran siswa telah mengerjakan evaluasi sesuai petunjuk, dan waktu mengerjakan secara individu. Namun ada beberapa siswa yang masih membuka buku dan belum mengumpulkan evaluasi tepat waktu. Menurut Djamarah (2008:113) evaluasi dapat memberikan data yang akurat, sehingga dapat ditindak lanjuti dengan memprogramkan kegiatan belajar mengajar yang baik.

Aktivitas siswa dalam pelajaran IPA melalui model *Make a Match* dengan dengan media *Flashcard* didukung oleh pendapat Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2011:89-91) pendidikan modern lebih menitik beratkan pada aktivitas sejati, dimana siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan sikap dan nilai. Aktivitas siswa tersebut terdiri dari:

Hasil belajar siswa yang telah dipaparkan diatas didapatkan dari mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru pada setiap akhir kegiatan pembelajaran. Menurut Sugandi (2008: 63) hasil belajar merefleksikan keluasaan, kedalaman, dan kompleksitas (secara bergradasi) dan digambarkan secara jelas serta dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu. Sedangkan pendapat Lorna Curran (dalam Huda, 2011:135), yaitu siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Model *Make a Match* ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Kemudian menurut Indriana (2011:13- 69) *Flashcard* adalah

media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran dengan postcard atau sekitar 25 x 30 cm. Oleh karena itu pembelajaran IPA melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang diterapkan karena terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

Penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan, aktivitas siswa meningkat setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan I dan II jumlah skor rata-rata aktivitas siswa 15 dan 16,8 termasuk dalam kategori cukup. Rata-rata jumlah skor yang diperoleh siklus I yaitu 15,9 dengan kategori Cukup. Pada siklus II pertemuan I dan II, jumlah skor rata-rata aktivitas siswa 23,8 dan 27,3 termasuk dalam kategori baik dan sangat baik. Rata-rata jumlah skor yang diperoleh siklus II yaitu 25,65 dengan kategori baik. Peningkatan ini terjadi karena guru telah menggunakan media sesuai kebutuhan siswa yaitu *Flashcard* sehingga siswa dapat bermain sambil belajar. Melalui media ini siswa

menjadi termotivasi mengikuti pembelajaran.

Penerapan model *Make a Match* dengan media *Flashcard* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan, hasil belajar siswa meningkat setiap siklusnya. Nilai rata-rata siklus I pertemuan I yaitu 62,3 dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 30, dan ketuntasan belajar 57,7%, sedangkan 42,3% tidak tuntas. Setelah dilaksanakan siklus I pertemuan II nilai rata-rata menjadi 68,8, dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 30, dan ketuntasan belajar 61,5%, sedangkan 38,5% tidak tuntas (KKM ≥ 70). Nilai rata-rata siklus I yaitu 65,6 dengan persentase ketuntasan klasikal yaitu 53,8%. Kemudian pada siklus II pertemuan I ketuntasan belajar siswa naik menjadi 80,8%, yang tidak tuntas 19,2% dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 40, dan nilai rata-rata naik menjadi 81,5. Selanjutnya siklus II pertemuan II, 88,5% mengalami ketuntasan belajar dan hanya 11,5% yang tidak tuntas, dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 50, dan nilai rata-rata 85,4. Nilai rata-rata siklus II yaitu 83,5 dengan persentase ketuntasan klasikal yaitu 84,6%.

Saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

- a. Sebaiknya model *Make a Match* tidak hanya diterapkan dalam pembelajaran IPA saja melainkan pada mata pelajaran lainnya. Hal ini dikarenakan selain dapat meningkatkan aktivitas siswa, model ini juga dapat meningkatkan keterampilan guru dan hasil belajar.

- b. Media *Flashcard* sangat cocok digunakan untuk anak SD dan sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik perkembangan siswa.
- c. Model *Make a Match* sebaiknya dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternative untuk melaksanakan pembelajaran inovatif, agar siswa merasa senang dan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharudin dan Wahyuni, Esa Nur. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- BSNP. 2007. *Standar Isi Mata Pelajaran SD/ MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Depdiknas. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPA*. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008: *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamid dan Herrhyanto. 2008. *Statistika dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hastami, Diah. 2011. *Peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model pembelajaran Make a Match pada siswa kelas V SDN Tandang02 Semarang*. Semarang: Unnes.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Lapono, Nabisi. dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Departemen Pendidikan Nasional.
- M. Iskandar, Srini .2001. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Bandung: CV Maulana.
- Masruroh, Hanik. 2011. *Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Oro-oro Dowo*. SD. Departemen Pendidikan Nasional.
- Rakhmad, Nur. 2012. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Metode Make a Match pada siswa kelas VI SD Gisikdrono 02 Semarang*. Semarang: Unnes.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, Robert. E.2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.
- Sugandi, Achmad. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Suketiyarno dan Wardono. 2009. *STATISTIKA*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Usman, Moh. Uzer. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.