

PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KETERAMPILAN SOSIAL¹⁾

Lessie Novitasari²⁾, Pargito³⁾, Darsono⁴⁾

The purposes of this research were describing and analyzing, the application of learning by the use of make a match model to improve the social skills of students and students achievement. The type of this research is classroom research. Components of students social skills in the research include, ability to control himself in the act, talk and behave, abide by the rules applied according to the place where it belongs, understanding the different opinion, able to communicate well, effectively and politely, able to apply togetherness values in a group, understanding the rights of his own as well as from other. The results of the learning implementation make a match models in the Sociology subject can improve social skill and students' achievement. It can be seen from the average percentage of social skill and learning achievement students' in every cycle.

Tujuan penelitian ini antara lain: mendeskripsikan dan menganalisis penerapan pembelajaran dengan menggunakan model make a match untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Komponen keterampilan siswa dalam penelitian ini meliputi, mampu mengendalikan diri dalam bersikap, berucap dan berperilaku, mematuhi aturan-aturan yang berlaku sesuai dengan tempat dimana berada, memahami perbedaan pendapat, mampu berkomunikasi dengan baik, efektif dan santun, mampu menerapkan nilai-nilai kebersamaan dalam kelompok, memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain. Hasil dari penerapan model pembelajaran make a match pada pelajaran Sosiologi dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase keterampilan sosial dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus ke siklus.

Kata kunci: hasil belajar, keterampilan sosial, model make a match

¹⁾ Tesis Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

²⁾ Mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung. (E-Mail: lessie_novitasari@yahoo.co.id. Hp 085368729072

³⁾ Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Tel.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624

⁴⁾ Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Tel.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624

PENDAHULUAN

Masalah dalam penelitian ini adalah masih sedikitnya guru yang menggunakan model pembelajaran, sehingga siswa menjadi kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pembelajaran masih terpusat pada guru. Guru tidak dibenarkan mengajar dengan kemalasan. Anak didikpun diwajibkan mempunyai kreativitas yang tinggi dalam belajar, bukan selalu mentaati perintah guru. Kedua unsur manusiawi ini juga beraktivitas tidak lain karena ingin mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Jati Agung salah satunya adalah perbaikan sarana prasarana. Seperti buku-buku Sosiologi yang menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran. Diharapkan dengan dilengkapinya sarana prasarana yang menunjang maka hasil belajar sosiologi siswa dapat meningkat. Dengan meningkatnya hasil belajar siswa berpengaruh pada peningkatan keterampilan sosial siswa.

Kenyataannya hasil belajar sosiologi siswa SMA Negeri 1 Jati Agung masih rendah. Hasil observasi penulis bulan Juni 2014 pada daftar dokumen guru Sosiologi kelas X, ditemukan masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan pemerintah untuk mata pelajaran Sosiologi yaitu sebesar 75. Berikut disajikan tabel distribusi nilai ulangan harian siswa kelas X tahun 2013.

Tabel 1. Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS

Nomor	Nilai (interval)	Jumlah	Persentase (%)
1	> 85	0	0
2	76 - 85	3	8,57%
3	66 - 75	13	37,14%
4	56 - 65	0	0
5	45 - 55	0	0
6	<45	19	54,27%

**Sumber: Dokumentasi Nilai Ulangan Harian Sosiologi Kelas X SMA Jati
Agung Tahun 2013**

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang nilainya mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya 45,64% yaitu siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75. Sedangkan sisanya 54,36% siswa memperoleh nilai di bawah KKM.

Hasil observasi penulis pada saat guru sosiologi mengajar pada bulan Juli 2014 ternyata masih menggunakan metode ceramah atau masih bersifat konvensional. Guru sebagai pusat pembelajaran sehingga masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi. Seringkali ketika diberi kesempatan untuk bertanya siswa hanya diam, sementara siswa belum mengerti materi yang disampaikan.

(Hosim, 2010:82) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar, selanjutnya dari informasi tersebut, guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Menurut (Dimiyati dan Mudjiono dalam Munawar, 2009:98) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil proses belajar atau proses pembelajaran yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu dari sisi siswa dan sisi guru. Hasil belajar ditinjau dari sisi siswa, merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat pra belajar, sedangkan hasil belajar ditinjau dari sisi guru, merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

(Cartledge dan Milburn dalam Maryani, (2011:17) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif. Keterampilan sosial merupakan kompetensi yang sangat penting untuk

dimiliki setiap orang termasuk didalamnya siswa, agar supaya dapat memelihara hubungan sosial secara positif dengan keluarga, teman sebaya, masyarakat dan pergaulan di lingkungan yang lebih luas.

Indikator yang dipergunakan untuk mengukur keberhasilan program pembelajaran IPS yang bermuatan keterampilan sosial adalah sebagai berikut: 1) Mampu mengendalikan diri dalam bersikap, berucap dan berperilaku. 2) Mematuhi aturan-aturan yang berlaku. 3) Memahami perbedaan pendapat. 4) Mampu berkomunikasi dengan baik, efektif dan santun. 5) Mampu menerapkan nilai-nilai kebersamaan dalam kelompok. 6) Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain.

Model pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) termasuk ke dalam model *cooperative learning*. Pembelajaran *cooperative* merupakan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan guru (Suprijono, 2009:54). Teknik belajar mengajar mencari pasangan (*make a match*) yang dikembangkan oleh (Curran dalam Sugiyanto, 2010:49) salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Penelitian ini bertujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa di kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan dengan model *make a match*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu peneliti berusaha untuk menerapkan suatu tindakan sebagai upaya perbaikan untuk mengatasi masalah yang ditemukan. Karakteristik dari penelitian ini seperti diungkap dalam (Pargito, 2011:26) adalah: Kegiatan penelitian ini muncul dari permasalahan praktis yang ditemui oleh guru di dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif setiap komponennya seperti guru sebagai peneliti sekaligus pelaksana proses pembelajaran, dengan kelas dan

observer. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dilaksanakan dalam rangkaian beberapa siklus.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan, yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan, berjumlah 35 siswa. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan instrumen yang berupa perangkat tes dan lembar observasi aktivitas siswa. Sedangkan data-data hasil penelitian tindakan kelas dikumpulkan melalui observasi dan tes. Indikator keberhasilan keterampilan sosial yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah:

Tabel Target Keterampilan Sosial Belajar yang Diamati

No	Keterampilan sosial yang Diamati	Target (%)
1.	Mampu mengendalikan diri dalam bersikap, berucap dan berperilaku	2,66 (kategori baik)
2.	Mematuhi aturan-aturan yang berlaku	2,66 (kategori baik)
3.	Memahami perbedaan pendapat	2,66 (kategori baik)
4.	Mampu berkomunikasi dengan baik, efektif dan santun	2,66 (kategori baik)
5.	Mampu menerapkan nilai-nilai kebersamaan dalam kelompok	2,66 (kategori baik)
6.	Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain	2,66 (kategori baik)

Hasil belajar dikatakan berhasil apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75, selanjutnya nilai tersebut dikonversi skala 4 dengan 10 interval. Adapun konversi nilai pengetahuan, keterampilan dan sikap adalah sebagai berikut:

Tabel Konversi Nilai Pengetahuan, Keterampilan, Sikap (Berdasarkan Permendikbud No.81A Tahun 2013)

Predikat	Nilai Kompetensi		
	Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
A	4.00	4.00	SB
A -	3.66-3.99	3.66-3.99	
B +	3.33-3.67	3.33-3.67	B
B	3.00-3.32	3.00-3.32	
B -	2.66-2.99	2.66-2.99	
C +	2.33-2.65	2.33-2.65	C
C	2.00-2.32	2.00-2.32	

C -	1.66-1.99	1.66-1.99	D
D +	1.34-1.65	1.34-1.65	
D	<1.33	<1.33	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menjawab pertanyaan penelitian yaitu Penerapan pembelajaran Model *Make A Match* pada pembelajaran sosiologi untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa

Siklus 1

Pada siklus I peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut: 1) peneliti menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar dan materi yang akan disampaikan. 2) Membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan materi yang telah ditentukan. 3) Menyusun skenario pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* yang meliputi: a. Kegiatan awal, meliputi apersepsi dan penjelasan tujuan pembelajaran. b. Kegiatan inti, guru menyiapkan dua macam kartu, kartu bagian pertama berisi soal/pertanyaan dan kartu bagian kedua berisi jawaban, kemudian guru mengocok semua kartu sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban. Guru membagikan kartu itu kepada semua siswa, setelah itu siswa diberi waktu untuk mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. c. Penutup, refleksi dan evaluasi.

Pada awal pembelajaran siswa terlihat ramai dan kurang memperhatikan petunjuk dari guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam proses kegiatan pembelajaran *Make A Match*, hanya sedikit siswa yang mencari jawaban/pasangan dengan semangat dan sesuai dengan soal/pertanyaan dan masih ada banyak siswa yang mencari jawaban dengan bermain-main. Pada siklus pertama ini masih sedikit yang aktif dalam pembelajaran ini karena mereka tidak tahu jawaban dari pertanyaan yang mereka dapat sehingga mereka hanya bermain-main, membuat gaduh suasana dikelas dan mengejek teman yang tidak bisa menjawab pertanyaan atau menemukan pasangannya. Waktu yang diberikan untuk menjawab pertanyaan yang ada dikertas tidak digunakan semaksimal mungkin oleh siswa. Tabel di bawah ini menunjukkan data keterampilan sosial siswa.

Tabel Data Keterampilan Sosial Siswa Sikus 1

No.	Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat baik	3,34 – 4,00	2	5,71
2.	Baik	2,34 – 3,33	24	68,57
3.	Cukup	1,34 – 2,33	9	25,71
4.	Kurang	< 1,33	0	0
Jumlah			35	100

Sumber: Data hasil penelitian 2014

Berdasarkan hasil observasi keterampilan sosial siswa pada siklus I keterampilan sosial siswa kriteria sangat baik 2 siswa atau 5,71%, siswa kriteria baik 24 siswa atau 68,57%, siswa kriteria cukup 9 siswa atau 25,71%. Pada siklus I ini masih banyak siswa yang tidak melakukan indikator-indikator keterampilan sosial yang diinginkan. Berdasarkan hasil observasi dari 6 Indikator keterampilan sosial siswa, yaitu indikator mampu berkomunikasi dengan baik, efektif dan santun sehingga perlu mendapatkan perhatian khusus. Peneliti mengharapkan pada siklus berikutnya, keterampilan sosial siswa dapat ditingkatkan menyangkut semua indikator yang diteliti.

Setelah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran mencari pasangan (*Make A Match*), peneliti memberikan tes kepada siswa untuk mengukur sejauhmana tingkat hasil belajar siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan. Berikut data hasil belajar siswa pada siklus I

Tabel Data Hasil Belajar Siklus I Menggunakan Nilai Konversi Skala 1-4

No.	Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
1	A	4.00	9	25,71
2	A -	3.66-3.99	3	8,57
3	B +	3.33-3.65	3	8,57
4	B	3.00-3.3,2	4	11,43
5	B -	2.66-2.99	0	0,00
6	C +	2.33-2.65	3	8,57

7	C	2.00-2.32	2	5,71
8	C -	1.66-1.99	3	8,57
9	D +	1.34-1.65	1	2,86
10	D	<1.33	7	20,00
Jumlah			35	100

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil belajar siklus I memperoleh nilai konversi terendah 0,8, nilai tertinggi 4, dengan jumlah siswa tuntas atau mendapat nilai diatas 2,66 atau sama dengan 4 berjumlah 19 siswa dan siswa yang belum tuntas 16 siswa.

Siklus II

Pada siklus kedua ini kegiatan pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Tahap pelaksanaan dengan model *make a match* adalah sebagai berikut: a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik. b) Setiap siswa mendapat satu buah kartu. c) Guru membagi kartu tersebut menjadi dua bagian yang sama. d) Pada sebagian kartu ditulis pertanyaan tentang materi yang akan diajarkan, setiap kartu berisi satu pertanyaan. e) Pada sebagian kartu yang lain, ditulis jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat. f) Guru mengocok semua kartu sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban. g) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. h) Siswa yang menemukan pasangan sebelum waktu yang ditentukan akan mendapat poin. i) Selama proses pembelajaran, *observer* mengamati kegiatan yang dilakukan guru dan memberi penilaian terhadap perencanaan pembelajaran dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran (IPKG. 1 dan 2). j) Guru mengamati dan memberikan penilaian terhadap keterampilan sosial siswa selama proses pembelajaran. k) Guru memberikan klarifikasi dan kesimpulan. l) Proses terakhir model pembelajaran ini adalah dengan memberikan evaluasi pada akhir pembelajaran.

Pada proses kegiatan pembelajaran pada siklus II ini dengan model mencari pasangan (*Make A Match*), mulai banyak siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar, tertib selama proses pembelajaran, berkomunikasi dengan baik,

efektif dan santun antara siswa yang satu dengan yang lainnya, mampu mengendalikan diri dalam bersikap, berucap dan berperilaku sehingga suasana kelas terlihat kondusif sesuai dengan apa yang direncanakan dan waktu yang tersedia digunakan oleh siswa semaksimal mungkin untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data hasil keterampilan sosial siswa dan peran guru diperoleh data sebagai berikut:

Tabel Data Keterampilan Sosial Siswa

No.	Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat baik	3,34 – 4,00	4	11,43
2.	Baik	2,34 – 3,33	24	68,57
3.	Cukup	1,34 – 2,33	7	20,00
4.	Kurang	< 1,33	0	0,00
Jumlah			35	100

Sumber: Data hasil penelitian 2014

Hasil observasi keterampilan sosial siswa pada siklus 2, keterampilan sosial siswa kriteria sangat baik 4 siswa atau 11,43%, siswa kriteria baik 24 siswa atau 68,57%, siswa kriteria cukup 7 siswa atau 20,00%.

Setelah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran mencari pasangan (*Make A Match*), peneliti memberikan tes kepada siswa untuk mengukur sejauhmana tingkat hasil belajar siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan. Berikut adalah data hasil belajar siswa siklus II.

Tabel Data Hasil Belajar Siklus II Menggunakan Konversi Skala 1-4

No	Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
1	A	4.00	9	25,71
2	A -	3.66-3.99	3	8,57
3	B +	3.33-3.65	4	11,43
4	B	3.00-3.,2	11	31,43
5	B -	2.66-2.99	0	0,00

6	C +	2.33-2.65	4	11,43
7	C	2.00-2.32	1	2,86
8	C -	1.66-1.99	2	5,71
9	D +	1.34-1.65	1	2,86
10	D	<1.33	0	0,00
Jumlah			35	100

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil belajar siklus II peroleh nilai rendah 1,44, nilai tertinggi 4, dengan jumlah siswa tuntas atau mendapat nilai sesuai dengan KKM berjumlah 27 siswa dan siswa yang belum tuntas 8 siswa.

Siklus III

Penerapan model ini dimulai dari siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya dan siswa yang telah menemukan pasangannya atau dapat mencocokkan kartunya akan diberikan poin. Model pembelajaran ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya. Pembelajaran menggunakan kartu ini dapat melatih ketelitian, kecermatan dan ketepatan serta kecepatan siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya.

Pada siklus ketiga ini pada proses kegiatan pembelajaran *Make A Match*, siswa begitu antusias mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran terlihat sesuai dengan indikator yang diinginkan, siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, mampu mengendalikan diri dalam bersikap, berucap dan berperilaku, mematuhi aturan-aturan yang berlaku, memahami perbedaan pendapat, mampu berkomunikasi dengan baik, efektif dan santun, mampu menerapkan nilai-nilai kebersamaan dalam kelompok, memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dan waktu yang tersedia digunakan oleh siswa semaksimal mungkin untuk melakukan semua indikator dalam keterampilan sosial. Pada Siklus ketiga ini terjadi peningkatan keterampilan sosial siswa sesuai dengan yang diinginkan.

Berdasarkan data hasil keterampilan sosial siswa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel Data Keterampilan Sosial Siswa

No.	Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat baik	3,34 – 4,00	7	20,00
2.	Baik	2,34 – 3,33	25	71,43
3.	Cukup	1,34 – 2,33	3	8,57
4.	Kurang	< 1,33	0	0,00
Jumlah			35	100

Sumber: Data hasil penelitian 2014

Hasil observasi keterampilan sosial siswa pada siklus 3 keterampilan sosial siswa kriteria sangat baik 7 siswa atau 20,00%, siswa kriteria baik 25 siswa atau 71,43%, siswa kriteria cukup 3 siswa atau 8,57%.

Setelah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran mencari pasangan (*Make A Match*), peneliti memberikan tes kepada siswa untuk mengukur sejauhmana tingkat hasil belajar siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan. Berikut adalah data hasil belajar siswa.

Tabel Data Hasil Belajar Siklus III Menggunakan Nilai Konversi Skala 1-4

No.	Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
1	A	4.00	5	14,29
2	A -	3.66-3.99	9	25,71
3	B +	3.33-3.65	8	22,86
4	B	3.00-.3,2	9	25,71
5	B -	2.66-2.99	3	8,57
6	C +	2.33-2.65	1	2,86
7	C	2.00-2.32	0	0,00
8	C -	1.66-1.99	0	0,00
9	D +	1.34-1.65	0	0,00
10	D	<1.33	0	0,00
Jumlah			35	100

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil belajar siklus III diperoleh nilai rendah 2,4 dan nilai tertinggi 4 dengan jumlah siswa tuntas atau mendapat nilai sesuai dengan KKM berjumlah 30 siswa dan siswa yang belum tuntas 5 siswa.

Pada siklus ketiga ini penelitian dihentikan karena telah memenuhi tolak ukur keberhasilan dari pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sosiologi.

Berdasarkan hasil temuan peneliti di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan model *Make A Match* sangat cocok dalam kegiatan pembelajaran Sosiologi, dengan demikian temuan peneliti di lapangan sesuai dengan kajian teori yang mengatakan bahwa keunggulan dari teknik belajar mengajar mencari pasangan (*Make A Match*) menurut (Curran dalam Sugiyanto, 2010:49) adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model *Make A Match* ini merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan pada siswa dalam meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas.

Indicator mampu mengendalikan diri dalam bersikap, berucap dan berperilaku dari siklus 1 yang awalnya hanya 69,64%, pada siklus II meningkat menjadi 79,64% dan pada siklus III mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu 86,79%. Ini menandakan bahwa siswa mampu mengendalikan diri dalam bersikap, berucap dan berperilaku dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa X IIS SMA Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase keterampilan sosial siswa yang meliputi mampu mengendalikan diri dalam bersikap, berucap dan berperilaku. Mematuhi aturan-aturan yang berlaku sesuai dengan tempat dimana berada. Memahami perbedaan

pendapat. Mampu berkomunikasi dengan baik, efektif dan santun. Mampu menerapkan nilai-nilai kebersamaan dalam kelompok. Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain. Peningkatan persentase rata-rata dari siklus pertama sampai dengan siklus ke tiga yaitu sebesar 15,04%. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa X IIS 1SMA Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase hasil belajar siswa dari setiap siklus. Peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 94,29% pada siklus ke tiga.

DAFTAR RUJUKAN

- Hosim. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maryani, Enok. 2011. *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Munawar. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.