

ABSTRAK

Pembelajaran IPS yang ada di SD Negeri Prampelan kelas IV A, guru masih menggunakan model pembelajaran yang berfokus pada guru dan tidak menambahkan metode maupun model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif serta sikap rasa ingin tahu siswa yang kurang dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPS melalui pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas IV A SD Negeri Prampelan, Kecamatan Sayung, Kabupaten Demak. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pembahasan dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV A SD Negeri Prampelan yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara, dokumentasi dan tes. Adanya peningkatan rasa ingin tahu siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan aspek minat belajar siswa dalam setiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh skor sebanyak 900 dengan persentase 75% termasuk kriteria rasa ingin tahu baik. Pada siklus II memperoleh skor sebanyak 1059 dengan persentase 88,25% termasuk kriteria rasa ingin tahu sangat baik. Adanya peningkatan prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan prestasi belajar pada setiap siklusnya. Pada siklus I dengan nilai rata-rata 73,89 dan persentase ketuntasan kelas 70,83 %. Pada siklus II dengan nilai rata-rata 85 dan persentase ketuntasan kelas 87,5%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPS di kelas IV A SD Negeri Prampelan. Saran dari peneliti yaitu hendaknya guru menggunakan media kartu yang menarik dan media pendukung lainnya agar pembelajaran lebih menarik dan siswa aktif dalam pembelajaran, hendaknya guru lebih mengkondisikan siswa ketika sudah menemukan pasangan kartunya agar berdiri bersebelahan sehingga guru bisa melihat jelas siapa yang belum menemukan pasangan, serta saat mencari dan bertukar pasangan agar pembelajaran terlaksana dengan maksimal dan baik.

Kata Kunci : Rasa Ingin Tahu, Prestasi Belajar, *Make A Match*