

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MATERI LEMBAGA PEMERINTAHAN PUSAT MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS IV SDN KALISALAK 02 SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Miftakhudin¹

SD Negeri Kalisalak 02, Kec. Margasari, Kab.Tegal

Email : miftakhudin1966@gmail.com

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar PKn materi lembaga pemerintahan pusat. Tak Kurang dari 55% siswa masih belum mencapai KKM yang ditentukan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kalisalak 02 dengan jumlah siswa 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Metode pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dokumentasi, wawancara. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan prosentase jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari kondisi awal sebelum tindakan 45% menjadi 65% pada siklus I dan menjadi 85% pada siklus II. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa melalui model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi lembaga pemerintahan pusat pada siswa kelas IV.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Make A Match*, PKn, Lembaga Pemerintahan Pusat.

Abstract: The background of this study is the low learning outcomes of PKn in subject materials central government institutions. Not less than 55% of students is still had not reached the KKM specified. The subject of this research is the fourth grade students of SD Negeri Kalisalak 02 with the number of students 20 students consisted of 10 male students and 10 female students. The method of data collection used tests, observation, documentation, and interviews. Based on the results of the research is showed that the percentage of complete number of students also experienced a significant increase from the initial conditions before the action 45% being 65% in cycle I and to 85% in cycle II. Thus, it can be concluded that through the model of learning *Make a Match* can improve the learning outcomes of PKn in subject materials central government institutions in students of class IV.

Keywords: Learning Outcomes, *Make a Match*, Pkn, Central Government Institutions.

PENDAHULUAN

Dari hasil belajar PKn dengan materi lembaga pemerintahan pusat siswa kelas IV SDN Kalisalak 02, menunjukkan bahwa tingkat penguasaan peserta didik terhadap tugas-tugas dalam kegiatan pembelajaran yang dituntut oleh kurikulum rata-rata masih rendah. Ketika guru menyampaikan pelajaran PKn di kelas IV dengan materi lembaga pemerintahan pusat, harapannya adalah semua siswa dapat menguasai materi dengan tuntas. Asumsi ini berdasarkan hasil evaluasi yang diharapkan oleh guru, namun kenyataan yang terjadi justru sebaliknya. Dari siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa, hanya 9 siswa

atau 45% yang mendapatkan nilai 70-80, sedangkan 11 siswa atau 55% memperoleh nilai antara 30-60 atau dibawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) antara lain: faktor dari guru, faktor dari siswa itu sendiri maupun faktor sarana dan prasarana. Faktor dari guru misalnya dalam pemberian materi pelajaran masih bersifat konvensional dan masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan tanya jawab. Faktor dari siswa yaitu siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan siswa akan merasa cepat bosan karena pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang menarik minat siswa. Sedangkan faktor sarana dan prasarana yaitu sekolah masih kurang memiliki buku sumber belajar yang akan digunakan untuk belajar siswa, selain itu guru tidak menggunakan alat peraga dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan model pembelajaran *make a match* agar siswa menjadi lebih tertarik untuk memperhatikan materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Penggunaan model pembelajaran *make a match* diharapkan dapat membantu guru agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga menumbuhkan semangat belajar siswa dalam membangun konsep-konsep pendidikan kewarganegaraan (PKn).

Hakikat Belajar

Belajar adalah suatu proses membangun makna atau pemahaman oleh pembelajar terhadap pengalaman dan informasi yang disaring dengan pandangan, pikiran pengetahuan yang dimiliki dan perasaan (Ma'mur, 2010). Selaras dengan pendapat diatas, Bahri dan Aswan (2010) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Selanjutnya menurut Slameto (2003), belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Sudjana, 2005). Menurut Suryabrata (2006), tiga hal pokok dalam belajar adalah : belajar itu membawa perubahan, perubahan itu adalah didapatkannya kecakapan baru, dan perubahan itu terjadi karena usaha. Tiga prinsip belajar menurut Suprijono (2009) yaitu : (1) belajar adalah perubahan perilaku, (2) belajar merupakan proses, (3) belajar merupakan bentuk pengalaman. Sedangkan menurut Sardiman (2006) belajar

memiliki tujuan mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan pengetahuan, dan pembentukan sikap.

Dari penjelasan beberapa ahli, pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh dari proses mendapatkan pengetahuan yang sebelumnya belum tau menjadi tau serta pengalaman individu itu sendiri dengan proses berinteraksi pada lingkungan.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2011) hasil belajar merupakan : 1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis; 2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang yang terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan; 3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri; 4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; 5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Dimiyati (2008) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak dari suatu interaksi dalam proses pembelajaran. “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya” (Sudjana, 2005). Sedangkan menurut Fudyartanto (2002) hasil belajar adalah penguasaan sejumlah pengetahuan dan keterampilan baru serta sikap baru ataupun memperkuat sesuatu yang telah dikuasai sebelumnya, termasuk pemahaman dan penguasaan nilai-nilai.

Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Huda (2009) *make a match* merupakan pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Siberman (2007), metode *make a match* adalah metode yang menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Sebagaimana model pembelajaran kooperatif yang lain, model *make a match* merupakan model pembelajaran berkelompok (*cooperative learning*). Model ini dapat membangkitkan semangat siswa dengan mengikutsertakan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan pembelajaran dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil dan mencari pasangan (Rusaman, 2012). Pembelajaran ini termasuk pembelajaran aktif dan merupakan salah satu teknik instruksional dari berpikir aktif yang dapat membantu peserta didik dalam hal mengingat apa yang telah mereka pelajari dan dapat menguji pemahaman peserta didik setelah guru menjelaskan materi pembelajaran.

Wahab (2007) menyatakan bahwa model pembelajaran *make and match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Sementara itu Suyatno (2009) model pembelajaran *make and match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan.

Make A-Match merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Model *Make A-Match* adalah bentuk pengajaran dengan cara mencari pasangan kartu yang telah dimiliki dan pasangan bisa dalam bentuk orang perorang apabila jumlah siswa banyak, kemudian berhadapan untuk saling menjelaskan makna kartu yang dimiliki (Nadjamudin, 1999). Dalam pembelajaran teknik *make a-match* terdapat unsur pencocokan kartu yang dimiliki dengan kartu lain yang sesuai. Teknik *make a-match* digunakan untuk memperdalam atau review materi yang telah dipelajari melalui latihan-latihan soal yang disajikan dalam kartu-kartu.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kalisalak 02 Kecamatan Margasari Kabupaten Tegal semester II tahun pelajaran 2015/2016. Jumlah siswa kelas IV adalah 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Desain dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam bentuk siklus (direncanakan 2 siklus). Setiap siklus terdiri dari empat tahapan rangkaian yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan/tindakan, tahap pengamatan (*Observasi*), dan tahap refleksi. Dalam satu siklus ada 3 kali pertemuan/tatap muka dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Pada Penelitian Tindakan Kelas ini, metode analisis data terdiri dari dua data yaitu analisis ketuntasan belajar analisis komparatif hasil belajar siswa. Analisis ketuntasan belajar adalah analisis untuk membandingkan data hasil belajar siswa yang tuntas dengan

siswa yang tidak tuntas. Sedangkan analisis komparatif dipakai untuk membandingkan nilai pra siklus dengan nilai siklus I dan siklus II.

Tes evaluasi yang dilakukan pada setiap siklusnya digunakan untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dikatakan berhasil apabila memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai ≥ 70

1. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar

Nilai rata-rata hasil belajar siswa diperoleh melalui tes formatif tiap siklus yang dilakukan pada akhir pertemuan. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah sebagai berikut

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai tiap siswa}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}}$$

2. Ketuntasan Belajar Klasikal

Nilai tes formatif yang didapatkan siswa pada akhir pembelajaran setiap siklusnya menjadi data untuk mencari ketuntasan belajar klasikal. Ketuntasan belajar klasikal siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{TKK} = \frac{\text{JST}}{\text{JSS}} \times 100\%$$

Keterangan:

TKK = Tingkat Ketuntasan Klasikal

JST = Jumlah Siswa Tuntas

JSS = Jumlah seluruh siswa

PEMBAHASAN

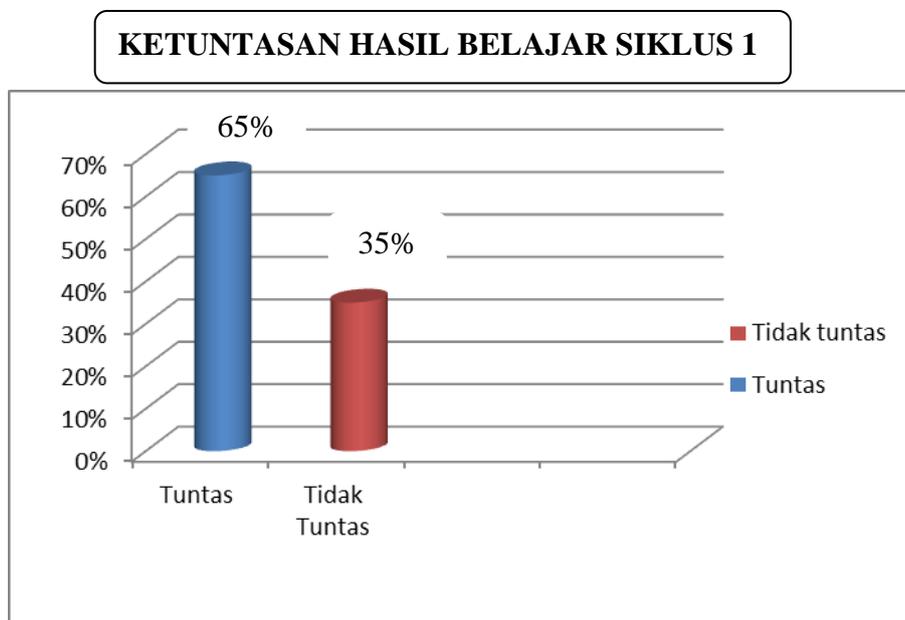
Kondisi Awal

Pada kondisi awal nilai rata-rata yang dicapai siswa setelah dilakukan tes formatif adalah 60. Dari 20 siswa, 5 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu 80 dan 2 siswa mendapatkan nilai terendah yaitu 30. Dengan KKM 70, hanya ada 9 siswa yang mendapat nilai di atas KKM dan 11 siswa mendapat nilai di bawah KKM. Prosentase siswa yang tuntas adalah 45% dan 55% tidak tuntas.

Siklus I

Hasil belajar siswa siklus I menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40 sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100. Nilai rata-rata kelas yang dicapai sudah mampu melebihi KKM, dimana nilai rata-rata kelas adalah 73,5. Sementara siswa yang tuntas belajar atau mendapatkan nilai di atas KKM adalah 13 siswa

sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah 7 siswa. Prosentase ketuntasan belajar pada siklus I adalah 65% siswa tuntas dan 35% tidak tuntas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang berikut



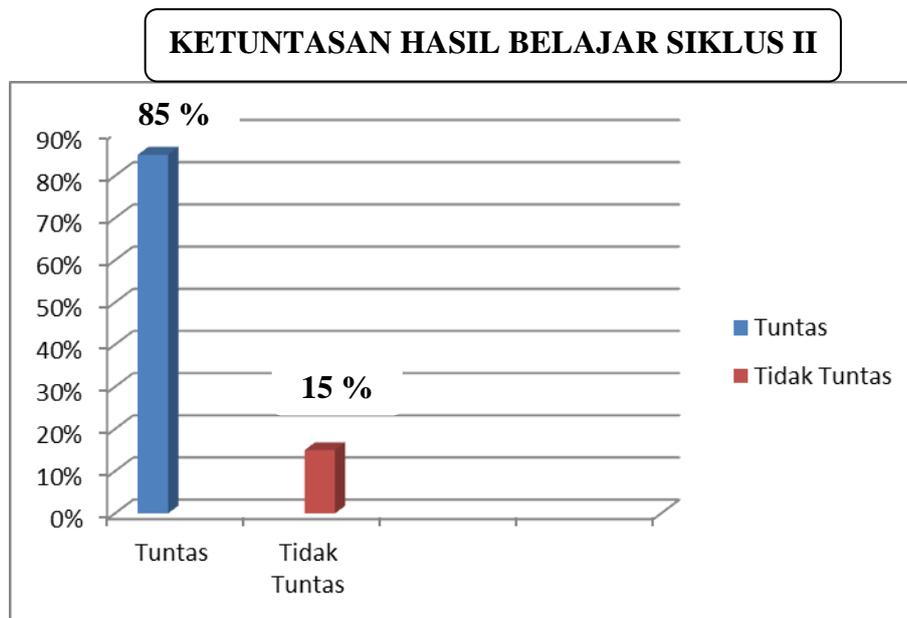
Gambar 1. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siklus I, nilai rata-rata yang dicapai siswa sudah mampu melampaui KKM tetapi masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hasil refleksi pada siklus I, masih ada beberapa aspek yang belum dilakukan dengan maksimal oleh guru yaitu membimbing siswa dalam membuat kesimpulan hasil belajar serta penggunaan alat peraga dalam pembelajaran. Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru juga masih rendah. Namun pada siklus I terlihat siswa mulai senang ketika mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban dan siswa mulai terbiasa dengan pembelajaran *Make a Match*.

Siklus II

Hasil belajar siswa siklus II seperti pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 60 sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100. Nilai rata-rata kelas yang dicapai sudah mampu melebihi KKM, dimana nilai rata-rata kelas adalah 85,5. Sementara siswa yang tuntas belajar atau mendapatkan nilai di atas KKM adalah 17 siswa sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah 3 siswa. Prosentase

ketuntasan belajar pada siklus II adalah 85% siswa tuntas dan 15% tidak tuntas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus II yang merupakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Make a Match, yang selanjutnya diadakan refleksi atas segala kekurangan dan kelebihan kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan pengamatan atau temuan oleh observer dengan peneliti pada siklus II. Kegiatan pembelajaran pada siklus II secara keseluruhan sudah berlangsung sesuai dengan harapan dan berjalan dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti membuat siswa lebih tertarik sehingga pembelajaran tampak lebih aktif dan antusias siswa lebih meningkat. Rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh guru mampu dilaksanakan dengan maksimal. Keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru terlihat lebih baik.

Berdasarkan observasi siklus II dengan menggunakan model pembelajaran Make a Match yang berlangsung dengan baik serta pencapaian hasil belajar siswa dan prosentase ketuntasan siswa yang sudah memenuhi target peneliti, maka penelitian pada siklus II ini berhasil.

Antar Siklus

Perolehan hasil belajar PKn materi Lembaga Pemerintahan Pusat pada siswa kelas IV SD Negeri Kalisalak 02 tahun pelajaran 2015/2016 menunjukkan kemajuan yang cukup signifikan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas dan prosentase ketuntasan pada tiap siklusnya. Perolehan hasil belajar siswa siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pras Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata	60	73,5	85,5
2	Jumlah Siswa yang Tuntas	9	13	17
3	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	11	7	3
4	Prosentase Ketuntasan	45%	65%	85%
5	Nilai Tertinggi	80	100	100
6	Nilai Terendah	30	40	60

Dari tabel hasil belajar tiap siklus, dapat dijabarkan bahwa pada pra siklus terdapat 9 siswa yang tuntas dengan prosentase 45% dan 11 siswa yang tidak tuntas dengan prosentase 55%. Nilai terendah pada pra siklus adalah 30 dan nilai tertinggi adalah 80 dengan nilai rata-rata kelas adalah 60. Hasil belajar siswa pada siklus I terdapat 13 siswa yang tuntas dengan prosentase 65 % dan 7 siswa tidak tuntas dengan prosentase 35%. Nilai terendah pada siklus I adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 100 dengan nilai rata-rata kelas 73,5. Sedangkan pada siklus II terdapat 17 siswa yang tuntas dengan prosentase 85% dan 3 siswa tidak tuntas dengan prosentase 15%. Nilai terendah pada siklus II adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 100 dengan nilai rata-rata kelas adalah 85,5. Upaya guru untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada 3 siswa tersebut adalah dengan program remedial.

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas setelah dilakukan tindakan mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari kondisi awal sebelum tindakan 60 menjadi 73,5 pada siklus I dan menjadi 85,5 pada siklus II. Prosentase jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari kondisi awal sebelum tindakan 45% menjadi 65% pada siklus I dan menjadi 85% pada siklus II.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru dan hasil belajar siswa pada tiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar tersebut

ditunjukkan dengan peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajarnya. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas guru dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan bahwa Model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi Lembaga Pemerintahan Pusat pada siswa kelas IV SD Negeri Kalisalak 02 semester II tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa dan prosentase ketuntasan siswa secara klasikal. Nilai rata-rata kelas sebelum penerapan model pembelajaran *Make a Match* adalah 60, meningkat menjadi 73,5 pada siklus I dan menjadi 85,5 pada siklus II. Peningkatan juga terjadi pada siswa yang tuntas. Sebelum penerapan model *Make a Match* jumlah siswa yang tuntas adalah 9 siswa dengan prosentase 45%, meningkat menjadi 13 siswa pada siklus I dengan prosentase 65%, dan meningkat menjadi 17 siswa pada siklus II dengan prosentase 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryono, dkk. 1998. *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2005. *Pendidikan Kewarganegaraan, Kurikulum dan silabus Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: depdiknas
- Fudyartanto. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Global Pustaka Utama.
- Lestari, Rian. 2012. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Mata Pelajaran IPA di kelas V SD”.PTK.Medan : UNIMED.
- Lie, A. 2003. *Cooperative Learning Mempraktikan Cooperative Learning di ruang-ruang kelas*.Jakarta : PT Gramedia.
- Rusaman. 2012. *Seri Manajemen Sekolah Mutu: Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Edisi kedua). Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: pustaka Pelajar.

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.