

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKn
SISWA KELAS III SDN TIMBUL SLOKO 01 DEMAK**

**Oleh: Fine Reffiane, Wahyu Ariyanto
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

Abstract

Learning model that is able to realize the situation of teaching and learning process in schools as more activities to enable students to read and solve problems on their own under the supervision and guidance of teachers. Selection of this model can be done through an active and creative collaboration between teachers and students. One model that can be done is an active learning model that is humane, participatory, and attention to the diversity of students in the learning process. Based on the results of the learning process Civics class III, then learning problems Civics is still a serious problem. This is evident from analysis of daily tests with an average value of only 55 who have not reached the minimum completeness criteria that has been set is 65. This indicates that the learning process Civics third grade students are less effective. Caused by several classical problems one of them because the learning model Civics less varied and rarely involve students in the learning process.

Student learning outcomes in the first cycle to obtain the average grade 65, increased in the second cycle be 79. The individual study results also increased from the first cycle to the second cycle. Classroom atmosphere becomes more pleasant and conducive, and not boring for students. This is because the use of the learning model Make A Match effective. Increased activity of students of the first cycle of 47% to 75% in the second cycle. Interest and motivation of students towards subjects Civics become higher so that students become more active and creative in the learning process. Teacher performance to be better in the learning process with a model of Make A Match.

Make A Match approach can improve student learning outcomes of the subjects Civics, active students in following the teaching Civics and student motivation against Civics, then the school can implement the same strategy for improving student learning outcomes in other subjects. It should be for Civics teachers to strive and implement a variety of models and a variety of learning methods, among others Make A Match making Civics as a lesson favored, exciting, and not boring for students.

Abstrak

Model pembelajaran yang mampu menjadikan situasi proses belajar-mengajar di sekolah sebagai kegiatan yang lebih mengaktifkan siswa untuk membaca dan memecahkan masalah sendiri dibawah pengawasan dan bimbingan guru. Pemilihan model ini dapat dilakukan melalui kerjasama yang aktif dan

kreatif antara guru dengan siswa. Salah satu model yang dapat dilakukan adalah model pembelajaran aktif yang humanis, partisipatif dan memperhatikan keragaman siswa dalam proses belajar-mengajar. Berdasarkan hasil proses pembelajaran PKn kelas III SD Negeri Timbul Sloko 01 Kabupaten Demak, maka masalah pembelajaran pelajaran PKn masih menjadi masalah serius. Hal ini terlihat dari analisis ulangan harian dengan nilai rata-rata hanya 55 yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 65. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran PKn siswa kelas III SD Negeri Timbul Sloko 01 Kabupaten Demak kurang efektif. Disebabkan oleh beberapa masalah klasik salah satu diantaranya karena model pembelajaran PKn kurang variatif dan jarang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa yang pada siklus I memperoleh rata-rata kelas 65, meningkat pada siklus II menjadi 79. Hasil belajar individu pun mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan kondusif, serta tidak membosankan bagi siswa. Ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran *Make A Match* yang efektif. Keaktifan siswa meningkat dari siklus I sebesar 47% menjadi 75% pada siklus II. Minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran PKn menjadi lebih tinggi sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kreatif di dalam proses pembelajaran. Kinerja guru menjadi lebih baik pada proses pembelajaran dengan model *Make A Match*.

Pendekatan *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn, dan motivasi siswa terhadap pelajaran PKn, maka sekolah dapat menerapkan strategi yang sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang lain. Sudah seharusnya bagi guru PKn untuk berupaya dan menerapkan berbagai model dan metode pembelajaran yang bervariasi antara lain *Make A Match* sehingga menjadikan PKn sebagai pelajaran yang disenangi, mengasyikkan, dan tidak membosankan bagi siswa.

Kata Kunci: *Make A Match*

Peranan guru sebagai pengajar dalam dunia pendidikan sangat penting kualitas kinerja guru sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, usaha meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran perlu mendapat perhatian dari penanggung jawab sistem pendidikan. Adanya usaha peningkatan kemampuan guru itu akan bisa memenuhi salah satu kompetensi guru. Dengan demikian diharapkan menghasilkan guru yang profesional untuk mencatat *out put* yang berkualitas. Diantaranya dengan membina komunikasi yang baik antara guru dengan siswa, guru dengan guru yang lain dan antara siswa.

Guru haruslah pandai mengelola model pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru masih menggunakan model pembelajaran ekspositori sehingga siswa masih kurang dalam hal kemampuan kerja sama, berpikir kritis dan sikap sosial. Selain itu, model ini juga membuat siswa merasa jenuh karena tidak bisa menumbuhkan kerjasama dan mengembangkan sikap sosial siswa

dalam kegiatan belajar mengajar, dimana kemampuan tersebut dapat berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kejenuhan siswa di SD itu perlu diatasi dengan adanya perubahan model pembelajaran yang digunakan guru.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Belajar menurut Djamarah (2006: 38) belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Belajar adalah berubah tingkah laku. Membawa perubahan perubahan individu yang belajar. belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamatannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Slameto, 2010: 2). Dari definisi tersebut terdapat istilah yang terdapat dalam definisi yaitu “perubahan“ dan “pengalaman“ dengan memperhatikan kedua kesamaan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar secara umum adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri orang yang belajar karena pengalaman.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk dimodifikasi dan berkembang disebabkan karena belajar. Seseorang belajar bila dapat asumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. dan perubahan tersebut membutuhkan waktu yang lama disertai dengan usaha sehingga mampu mengerjakan.

Menurut Djamarah (2006: 38) belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Belajar adalah berubah tingkah laku. Membawa perubahan perubahan individu yang belajar. Menurut Slameto (2010: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamatannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari definisi tersebut terdapat istilah yang terdapat dalam definisi yaitu “perubahan“ dan “pengalaman“ dengan memperhatikan kedua kesamaan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar secara umum adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri orang yang belajar karena pengalaman.

Menurut Sudjana (2008: 28) belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Oleh karena itu belajar adalah proses yang aktif, proses mereaksi terhadap semua

situasi yang ada disekitar individu, diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Menurut Hamalik (2004 :27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning of defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu secara sadar untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai perubahan hasil interaksi dengan lingkungan yang dimulai dengan memperoleh pengetahuan menyeluruh dan dilanjutkan pemahaman bagian-bagiannya secara mendalam yang berguna bagi individu yang bersangkutan. Dengan demikian belajar PKn berarti suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu secara sadar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap tentang individu, dan interaksi dengan lingkungan yang dimulai dengan memperoleh pengertian secara menyeluruh dan dilanjutkan dengan pemahaman bagian-bagian secara mendalam.

Menurut Winkel (Purwanto, 2008: 45) Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui beberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari belajar yang berupa perubahan tingkah laku yang relatif tetap. Meningkatkan hasil belajar siswa, merupakan suatu bentuk usaha yang tidak mudah untuk dilakukan siswa dengan berbagai macam perbedaan karakteristik satu dengan yang lain. Peningkatan ini diharapkan mampu membantu siswa dalam mempelajari secara luas tidak hanya teoritis disekolah. Menurut Dahar (Purwanto, 2008: 42) hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada dilingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisir untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori.

Model pembelajaran *Make A Match* dikembangkan oleh Lorna Curron. Strategi ini dapat dilakukan dengan cara siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Strategi ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan siswa (Isjoni, 2010: 77).

Teknik mencari pasangan atau *Make A Match* merupakan strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun materi barupun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa telah memiliki bekal pengetahuan. Problem yang diformulasikan memiliki multi jawaban dan soal yang akan diberikan. Contoh penerapan model pembelajaran *Make A Match* dalam kegiatan pembelajaran adalah ketika pembelajaran berlangsung guru memberikan soal beserta pasangan jawabannya secara acak kepada siswa yang kemudian siswa mencari pasangan dari jawaban atau soal yang telah diberikan. Kegiatan

pembelajaran harus membawa siswa dalam mencari pasangan jawaban atau soal yang telah diberikan oleh guru.

Penerapan model *Make A Match* (dalam Isjoni, 2010:77) dari beberapa temuan bahwa model *Make A Match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan siswa, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat mencari pasangan kartu (Isjoni, 2010: 77).

A. Simpulan

Berdasarkan perumusan masalah dan hasil penelitian dapat disimpulkan: Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan pendekatan pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan:

1. Hasil belajar siswa yang pada siklus I memperoleh rata-rata kelas 65, meningkat pada siklus II menjadi 79. Hasil belajar individu pun mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.
2. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan kondusif, serta tidak membosankan bagi siswa. Ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran *Make A Match* yang efektif. Keaktifan siswa meningkat dari siklus I sebesar 47% menjadi 75% pada siklus II.
3. Minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran PKn menjadi lebih tinggi sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kreatif di dalam proses pembelajaran.
4. Kinerja guru menjadi lebih baik pada proses pembelajaran dengan model *Make A Match*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BNSP. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*. Jakarta: BP Cipta Jaya.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. 2010. *Cooperative learning*. Bandung : Alfabeta.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudharto, dkk. 2009. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Pres.
- Sudjana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Wardhani, Igak dan Kuswaya Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winantaputra, Udin S. 2011. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.