

Increasing Activities and Learning Outcomes PPKn Through Make A Match Model Assisted Video Power Point

Erna Dwiarianti

SD Negeri Wates 5
ernadwiarianti@gmail.com

Article History

accepted 14/11/2020

approved 21/11/2020

published 26/11/2020

Abstract

The initial reflection of the teacher does not use the media, students do not pay attention to the teacher's explanation during learning. To solve this problem by applying the cooperative model type Make A Match assisted with Video Power Point. Make A Match or finding a partner is a cooperative learning technique that can develop student abilities and is able to create an active and fun learning atmosphere for students. The research objective was to increase the activities and learning outcomes of class III students in the PPKn lesson content. This research is a classroom action research consisting of three cycles with the stages of planning, implementing action, observing, and reflecting. The subjects of the research were third grade students of SDN Wates 5, Magelang City. Data collection techniques used tests and non-tests. Cycle I students who completed after evaluation 78%, cycle II 85%, and cycle III 93%.

Keywords: *activities and learning outcomes, make a match, video power point*

Abstrak

Refleksi awal guru kurang memanfaatkan media, siswa tidak memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini dengan menerapkan model Kooperatif tipe *Make A Match* Berbantuan Video Power Point. *Make A Match* atau mencari pasangan adalah teknik pembelajaran kooperatif yang bisa mengembangkan kemampuan siswa dan mampu menciptakan suasana belajar aktif serta menyenangkan bagi siswa. Tujuan penelitian untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III muatan pelajaran PPKn. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas terdiri tiga siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian siswa kelas III SDN Wates 5 Kota Magelang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Siklus I siswa yang tuntas setelah evaluasi 78 %, siklus II 85 %, dan siklus III 93 %.

Kata kunci: *aktivitas dan hasil belajar, make a match, video power point*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

PPKn selama ini masih dianggap mudah oleh siswa dan beranggapan bahwa PPKn kurang mementingkan aspek penalaran seperti pelajaran eksata, selain itu guru kurang memanfaatkan media yang tersedia sehingga siswa terlihat kurang bersemangat dan tidak aktif dalam pembelajaran, guru juga kurang memperhatikan karakter siswa dalam kegiatan belajar mengajar yaitu siswa masih suka bermain dan aktif bergerak sehingga siswa justru asyik bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru saat proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang baik menuntut siswa untuk lebih aktif sehingga proses belajar mengajar harus mencerminkan komunikasi dua arah, tidak sekedar pemberian informasi searah dari guru tanpa mengembangkan mental siswa. Siswa merupakan pusat dari kegiatan belajar mengajar, maka siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, mengajak siswa berpikir, berdiskusi dengan temannya, dan memahami materi pelajaran, namun kenyataan guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang variatif dan tidak memanfaatkan media sebagai alat bantu sehingga siswa merasa bosan dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran PPKn. Hal inilah yang menjadikan mata pelajaran PPKn kurang disukai oleh siswa.

Permasalahan ini juga terjadi di SDN Wates 5, berdasarkan observasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti ditemukan data bahwa siswa kelas III belum aktif dalam kegiatan belajar dan hasil belajar belum optimal pada mata pelajaran PPKn Materi Kewajiban dan Hakku di Sekolah, belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran PPKn sebesar 8 orang (57,14 %) mencapai KKM dan 6 orang (42,85 %) belum mencapai KKM.

Berdasar data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa belum menunjukkan hasil yang optimal, hasil belajar siswa masih rendah dan belum memenuhi KKM. Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah diuraikan, Pemecahan masalah yang telah diajukan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui dua (3) siklus. Masing – masing siklus dengan tahap perencanaan , pelaksanaan tindakan, evaluasi, dan refleksi. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III. Berdasarkan diskusi tim kolaborasi, berdasarkan akar penyebab masalah dan didasarkan pada kajian teori maka didapatkan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan model Model *Make A Match* Berbantuan Video Power Point

Menurut Sofan Amri dan Lif Khairu, 2010:182, Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang bisa mengembangkan kemampuan siswa. Metode ini sangat disenangi oleh siswa karena tidak menjemukan, guru memancing aktivitas siswa menggunakan media. Metode *Make A Match* adalah metode pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari. Setiap siswa menerima satu kartu. Kartu itu bisa berisi pertanyaan, bisa berisi jawaban. Selanjutnya mereka mencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu yang dipegang. Metode *Make A Match* dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, materi yang disampaikan akan lebih menarik perhatian siswa serta mampu memupuk kerjasama siswa dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran. Keunggulan teknik ini adalah mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

- 1) Siswa dapat belajar dengan aktif karena guru hanya berperan sebagai pembimbing, sehingga siswa yang mendominasi dalam aktivitas pembelajaran.
- 2) Siswa dapat mengidentifikasi permasalahan pada kartu yang ditemukannya.
- 3) Dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

- 4) Dengan penyelesaian soal (masalah), maka otak siswa akan bekerja lebih baik, sehingga proses belajar pun akan menjadi lebih baik.
- 5) Siswa dapat mengenal siswa lain, karena dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antar kelompok dan interaksi antar siswa untuk membahas soal dan jawaban yang dihadapi.

Menurut Ahli Huda,(2013:251) Langkah-langkah kooperatif pembelajaran tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah
2. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B
4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak
8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Menurut Lorna Curran (dalam Huda, 2014:251) *Make A Match* pertama kali di kembangkan pada tahun 1994, strategi *Make A Match* ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain: 1) pendalaman materi, 2) Penggalan materi, 3) *Edutiment*. Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini. Merujuk pada kajian teori tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk kajian yang sistematis, reflektif, dilakukan oleh pelaku tindakan (guru) dengan tujuan tertentu, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran secara kontinu. Menurut Kurt Lewin dalam Kunandar (2011: 42) penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahapan dasar yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode tes, metode dokumentasi, wawancara, dan catatan lapangan. Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif kualitatif dimana dalam penelitian ini selain penyajian hasil berupa data maupun angka. peneliti juga menentukan bagaimana cara pengolahan hasil penelitian yakni dengan membuat analisisnya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri Wates 5 Tahun Pelajaran 2020/2021 selama tiga siklus secara daring menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* Berbantuan Video PPT. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2020.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 9 November 2020. Siklus III dilaksanakan pada tanggal 20 November 2020. Untuk hasil belajar menggunakan tes melalui *Google form*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I membahas materi tentang kewajiban dan hak di sekolah. Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* Berbantuan Video Power Point, kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, masing – masing kelompok terdiri dari dua orang. Anggota A akan mendapatkan kartu pertanyaan dan anggota B yang akan menerima kartu jawaban. Setiap kelompok harus mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu jawaban yang dipegang oleh salah satu anggota. Berikut ini adalah hasil belajar peserta didik pada siklus I yang bisa dilihat pada tabel dan gambar diagram berikut.

Tabel.1 Perbandingan Rata – rata nilai dan prosentase nilai Siswa Siklus I

No	Keterangan	Rata- rata nilai kelas	Prosentase
1.	Pra Siklus	67,85	67,85 %
2.	Siklus I	76,42	76,42 %

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa pada tahap siklus I mengalami peningkatan dari nilai hasil belajar tahap pra tindakan. Pada tahap pra tindakan terdapat 6 siswa yang belum tuntas dengan KKM 70, prosentase 57,14 % meningkat menjadi 71,42 %. Peningkatan yang terjadi dari pra tindakan ke siklus I pertemuan I setelah dikenai tindakan yaitu meningkatnya 2 siswa yang sudah mencapai KKM pada aktivitas kegiatan pembelajaran muatan pembelajaran PPKn. Adapun nilai rata – rata kelas dari tahap pra tindakan juga mengalami peningkatan ke siklus I dari rata – rata 67,85 meningkat menjadi 76,42. Rata – rata nilai tersebut mengalami peningkatan sebesar 8,57. Prosentase rata – rata kelas pra tindakan 67,85 % meningkat pada siklus I menjadi 76,42 %, Jadi prosentase rata – rata nilai hasil belajar siswa dari pra tindakan ke siklus I naik menjadi 8,57%.

Berdasarkan refleksi pada siklus I, hasil belajar siswa pada muatan PPKn menunjukkan adanya peningkatan pada nilai siswa. Dari Pra Siklus siswa yang belum tuntas KKM sebanyak 6 siswa, pada siklus I berkurang menjadi 4 siswa. Dengan demikian kegiatan pembelajaran akan dilanjutkan pada tahap siklus II. Siklus II membahas materi tentang kewajiban dan hakku di sekolah dengan model pembelajaran kooperatif secara berurutan seperti siklus I. Berikut ini adalah hasil belajar peserta didik pada siklus II yang bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.Rekapitulasi ketuntasan nilai siswa pada Siklus II

No	Rentang Nilai	Frekuensi siswa		Nilai Huruf	Kategori
		Tuntas	Tidak Tuntas		
1.	90 – 100	9	-	A	Sangat baik
2.	79 – 89	2	-	B	Baik
3.	69 – 79	1	-	C	Cukup
4.	59 – 69	-	2	D	Kurang
	Jumlah	12	2		
	Prosentase	85,71 %	14,28 %		

Pada tahap Siklus II siswa yang sudah mencapai KKM berjumlah 12 orang dengan prosentase 85,71 %, masih ada siswa yang tidak mencapai KKM. Perubahan peningkatan dari siklus I ke tahap siklus II untuk siswa yang mencapai KKM sebanyak 2 orang dengan prosentase 14,28 %. Nilai rata – rata kelas 86,42 dan telah mencapai KKM yang menetapkan nilai 70 sebagai batas ketuntasan. Pada siklus II telah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Berdasarkan refleksi pada siklus II siswa yang mencapai KKM berjumlah 12 orang, 2 siswa belum mencapai KKM, oleh karena itu diadakan kegiatan pembelajaran tahap siklus III. Berikut ini adalah hasil belajar peserta didik pada siklus III yang bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi ketuntasan nilai siswa pada Siklus III

No	Rentang Nilai	Frekuensi siswa		Nilai Huruf	Kategori
		Tuntas	Tidak Tuntas		
1.	90 – 100	13	-	A	Sangat baik
2.	79 – 89	-	-	B	Baik
3.	69 – 79	-	-	C	Cukup
4.	59 – 69	-	1	D	Kurang
Jumlah		13	1		
Prosentase		92,85 %	7,15 %		

Tabel 4. Perbandingan Posentase siswa yang Sudah dan Belum Mencapai KKM pada Hasil Belajar (nilai) muatan PPKn pada Pra Siklus, Siklus I , Siklus II, dan Siklus III

No	Keterangan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		frekuensi	Prosentase (%)	frekuensi	Prosentase (%)	Frekuensi	Prosentase (%)	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	Siswa yang sudah mencapai KKM	8	57,14	10	71,42	12	85,71	13	92,85
2.	Siswa yang belum mencapai KKM	6	42,85	4	28,57	2	14,28	1	7,15

Pada siklus III, dari jumlah keseluruhan siswa, 14 orang mencapai KKM 13 orang dengan prosentase 92,85 %, siswa yang belum mencapai KKM, 1 orang dengan prosentasenya 7,15 %. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 12 orang dengan prosentase 85, 71 %. Sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 2 orang dengan prosentase 14,28 %. Pada siklus III ini 13 siswa bisa tuntas dengan hasil maksimal, yaitu terjadi peningkatan prosentase ketuntasan dari 85,71 % menjadi 92,85 % dengan kata lain prosentase ketuntasan mengalami kenaikan sebesar 7,14 %. Dari data yang telah disajikan di atas nilai siswa pada siklus III telah mengalami peningkatan yang pesat, karena dari 14 siswa, 13 siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan yaitu 70, dengan prosentasi 92,85 %.

Dari tiga siklus yang sudah dilaksanakan dapat dipastikan bahwa model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mupel PPKn Kelas III di SD Negeri Wates 5.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas III pada mupel PPKn materi Kewajiban dan Hakku di Sekolah. Peningkatan yang terjadi karena adanya kesan pembelajaran yang mendalam dari peserta didik terhadap materi yang diajarkan melalui model pembelajaran yang digunakan. Siswa akan selalu teringat akan materi yang diajarkan dikarenakan mereka menemukan dan membangun sendiri pengetahuan mereka pada saat kegiatan diskusi kelompok. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan salah satu model pembelajaran yang harus dikuasai guru adalah Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* karena model ini sangat cocok digunakan dalam keadaan pandemi seperti ini, apalagi dalam kondisi belajar dari rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Amin, S. (2011). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia*. Jakarta: BP. CIPTA JAYA.
- Arikunto, Suharsimi, & dkk. (2014). *Peneelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aryani, & Kusuma, I. (2010). *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Baharudin, Wahyuni, & Nur, E. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Saranan Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dimiyati dan mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, & Bahri, S. (2011). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamid, H.M.Akib,dkk. 2010. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Tebuka. Hamalik, Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriana, D. (2011). *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*. Yogyakarta: Divapress.
- Jamaroh. (2010). *Guru dan Anak didik dalam interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- S, A., Sadiman, Rahardjo, & Haryono, A. (Arief S., Sadiman, Rahardjo, & Haryono, Anung 2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Solihatini, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara Slameto.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.