

---

**The Improvement of Civic Education Instructional Quality Through *Make a Match* Model Assisted Picture Card Media**

**Leny Shela Purnianingrum**

SDIT Al-Hikmah Mayong  
leny090393@gmail.com

---

**Article History**

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

---

**Abstract**

*Purpose of research to improve the quality of Civic Education Instructional Quality Through *Make a Match* Model Assisted Picture Card Media. Research design used classroom action research, it conducted of three cycles with four stages: planning, running, observing, and reflecting. The techniques data collection used observation, test, documentation, interview and field notes. The techniques of data analyzed used Qualitative and quantitative descriptive. The research findings showed: (1) the skill of teacher improved in every cycle. In cycle I, the score was 28 with good criteria. In cycle II, the score was 32 with good criteria. In cycle III, the score was 35 with very good criteria, (2) Students activity showed improvement in every cycle. In cycle I, the score was 21,7 with enough criteria In cycle II, the score was 25,13 with good criteria. In cycle III, the score was 28,21 with good criteria, (3) Students learning outcome showed improvement in every cycle with classical comprehension in cycle I 63%, cycle II 76,32%, and cycle III 86,84%. Conclusion of the research is *make a match* Model Assisted Picture Card Media can improve the quality of civic education instructional.*

**Keywords:** *quality, intructional, civic education, make a match, picture card media*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang. Desain penelitian menggunakan penelitian Tindakan kelas dilaksanakan dalam 3 siklus dengan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dokumentasi, wawancara dan catatan lapangan. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 28 dengan kriteria baik, siklus II memperoleh skor 32 dengan kriteria baik dan siklus III memperoleh skor 35 dengan kriteria sangat baik, 2) aktivitas siswa siklus I memperoleh rata-rata skor 21,7 dengan kriteria cukup, siklus II memperoleh rata-rata skor 25,13 dengan kriteria baik dan siklus III memperoleh rata-rata skor 28,21 dengan kriteria baik, 3) hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal siklus I 63%, siklus II 76,32% dan siklus III 86,84%. Simpulan penelitian ini membuktikan model *make a match* berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

**Kata kunci:** *kualitas, pembelajaran, PKn, make a match, media kartu bergambar*

---



## PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsistensi untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (BNSP, 2006: 271).

Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan membentuk peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: a) Memahami konsep Pendidikan Kewarganegaraan. b) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab. c) Bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, serta anti korupsi. d) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain. e) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dan tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan informasi (BNSP, 2006: 271).

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran PKn di SDN Karanganyar 02 Kota Semarang terdapat beberapa kekurangan, diantaranya guru kurang melakukan variasi dalam pembelajaran, guru kurang memanfaatkan media untuk menunjang pembelajaran serta guru kurang memperhatikan siswa yang berbicara sendiri di kelas. Sementara dari siswanya sendiri menjadi kurang antusias, kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung pasif serta siswa lebih memilih berbicara sendiri. Hal ini menyebabkan materi yang diberikan oleh guru kurang dapat diterima siswa dengan baik, sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.

Hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn. Data hasil belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 menunjukkan banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 66. Terlihat dari 42 siswa yang ada di kelas, hanya 11 siswa (26%) yang tuntas, sedangkan 31 siswa lainnya (74%) nilainya masih di bawah KKM.

Untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, maka dilakukan penelitian tindakan kelas melalui model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang?

Penelitian ini menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model *Make a Match* diperkenalkan oleh Curran (dalam Eliya 2009). *Make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu model kooperatif yang bisa mengembangkan kemampuan siswa. Model ini sangat disenangi oleh siswa karena tidak menjemukan, guru memancing kreativitas siswa menggunakan media (Sofan Amri dan Lif Khairu, 2010: 182 dalam Muslimah, 2012).

Kelebihan dari model *make a match* adalah: (1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik. (2) Karena ada unsur permainan, maka model *make a match* lebih menyenangkan. (3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan meningkatkan motivasi belajar siswa. (4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi. (5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. (Huda, 2014: 253-254).

Menurut Surachman (1996: 28 dalam Suharti, 2009) menyatakan bahwa media kartu bergambar mampu meningkatkan perhatian, minat, meningkatkan daya kreasi, membuat isi pelajaran tidak mudah terlupakan, dan membuat proses belajar atau komunikasi berjalan lancar. Sedangkan Menurut Hamalik (1986:43 dalam Ritna 2013) berpendapat bahwa “Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran”.

Tujuan penelitian: untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang. Variabel penelitiannya yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus satu kali pertemuan dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2009). Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif berupa hasil belajar. Teknik analisis deskriptif kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, wawancara dan catatan lapangan. Adapun penyajian teknik analisis data tersebut adalah sebagai berikut:

### Data kuantitatif

Menentukan nilai rerata kelas dengan rumus : (Aqib, 2011: 40)

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan:

X= nilai rata-rata

$\sum X$  = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  = jumlah siswa

### Data Kualitatif

$$i = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah (R)}}{\text{jumlah interval kelas}}$$

Keterangan:

i = jarak interval

Rumus tersebut digunakan untuk menentukan klasifikasi berdasarkan skor dalam pembuatan kriteria penilaian terhadap keterampilan guru dan aktivitas siswa (Widoyoko, 2012:106-110)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Guru pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III**

No	Indikator	Skor yang diperoleh		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Mengkondisikan siswa agar siap dalam mengikuti pelajaran	2	3	4
2.	Memberikan variasi	3	4	4
3.	Menyampaikan materi dengan bantuan media kartu bergambar	3	3	4
4.	Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya materi yang belum jelas	1	2	2

5.	Mengelola kelas dengan membagi siswa menjadi 3 kelompok	4	4	4
6.	Membimbing siswa menemukan kartu pasangan <i>make a match</i>	2	3	3
7.	Membimbing siswa mempresentasikan kartu pasangan <i>make a match</i>	4	4	4
8.	Memberikan kesempatan siswa untuk menanggapi hasil presentasi	3	3	3
9.	Memberikan penguatan hasil kerja siswa	2	2	3
10.	Menyimpulkan dan menutup pelajaran	4	4	4
	<b>Jumlah Skor yang Diperoleh</b>	28	32	35
	<b>Persentase</b>	70%	80%	87,5%
	<b>Kategori</b>	Baik	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1, keterampilan guru pada siklus I, II dan III mengalami peningkatan. Peningkatan keterampilan guru mencakup delapan keterampilan dasar mengajar menurut Wardani (2004: 25-39) diantaranya: 1) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran, 2) Keterampilan bertanya, 3) Keterampilan memberikan penguatan, 4) Keterampilan mengadakan variasi, 5) Keterampilan menjelaskan, 6) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, 7) Keterampilan mengelola kelas, dan 8) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

**Tabel 2 Peningkatan Aktivitas Siswa pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III**

No	Indikator Aktivitas Siswa	Skor yang diperoleh		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran	84	85	103
2	Memperhatikan tampilan media kartu bergambar	103	109	117
3	Mendengarkan penjelasan dari guru	90	95	103
4	Mengajukan dan menjawab pertanyaan	50	56	69
5	Membentuk kelompok sesuai pembagian	115	118	129
6	Melaksanakan kegiatan belajar dan kerjasama secara berkelompok dengan model pembelajaran <i>make a match</i> .	106	110	122
7	Mempresentasikan pasangan kartu <i>make a match</i>	57	74	89
8	Menanggapi hasil diskusi	59	73	79
9	Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran	83	103	113
10	Mengerjakan soal evaluasi	122	128	141
	<b>Jumlah skor total yang diperoleh</b>	<b>869</b>	<b>951</b>	<b>1065</b>
	<b>Jumlah Rata-rata skor total</b>	<b>21,7</b>	<b>25,03</b>	<b>28,03</b>
	<b>Persentase</b>	<b>54,31%</b>	<b>62,57%</b>	<b>70,07%</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Cukup</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan aktivitas siswa pada siklus I, II dan III mengalami peningkatan. Indikator dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar sesuai dengan aktivitas siswa menurut Paul B.

Dierich (dalam Hamalik, 2013) yaitu: (a) Aktivitas *visual*. (b) Aktivitas lisan (*ora*). (c) Aktivitas mendengarkan. (d) Aktivitas menulis. (e) Aktivitas menggambar. (f) Aktivitas motorik. (g) Aktivitas mental. (h) Aktivitas emosional

**Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III**

No	Pencapaian	Skor yang diperoleh		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Nilai tertinggi	86	94	96
2	Nilai terendah	50	50	52
3	Siswa tuntas	25	29	33
4	Siswa tidak tuntas	15	9	5
5	Persentase Ketuntasan Klasikal	63%	76,32%	86,84%
6	Nilai Rata-rata	67,47	72,26	76,53

Berdasarkan tabel 3, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar. Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang awalnya hanya 67,47 pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 72,26 pada siklus II, dan meningkat menjadi 76,53 pada siklus III. Perolehan nilai setiap siswa, pada siklus I nilai tertinggi 86, kemudian meningkat menjadi 94 pada siklus II meningkat menjadi 96 pada siklus III. Sama halnya dengan perolehan nilai tertinggi, perolehan nilai terendah pun mengalami peningkatan dari 50 pada siklus I dan II meningkat menjadi 52 pada siklus III. Selain itu, peningkatan terjadi pada jumlah siswa yang tuntas pada mata pelajaran PKn, yaitu ada 25 siswa pada siklus I, meningkat menjadi 29 siswa pada siklus II dan meningkat lagi menjadi 33 siswa pada siklus III. Oleh sebab itu jumlah siswa yang tidak tuntas pun mengalami penurunan pada setiap siklus. Ada 15 siswa yang tidak tuntas pada siklus I, kemudian menurun menjadi 9 siswa pada siklus II dan akhirnya hanya 5 siswa yang tidak tuntas pada siklus III. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Bisa dilihat dari persentase pencapaian ketuntasan klasikal yaitu sebesar 63% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 76,32% pada siklus II dan mencapai 86,84% pada siklus III.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai kualitas pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang dapat disimpulkan keterampilan guru meningkat setiap siklus, pada siklus I memperoleh skor 28 dengan kriteria baik, siklus II memperoleh skor 32 dengan kriteria baik dan siklus III memperoleh skor 35 dengan kriteria sangat baik, aktivitas siswa meningkat setiap siklus, siklus I memperoleh rata-rata skor 21,7 dengan kriteria cukup, siklus II memperoleh skor 25,03 dengan kriteria baik dan siklus III memperoleh skor 28, 03 dengan kriteria baik, hasil belajar siswa meningkat tiap siklus, dengan ketuntasan klasikal siklus I 63%, siklus II 76,32 %, dan siklus III 86,84%.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z, Dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD,SLB, TK*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi, Dkk. 2008. *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, O. 2013. *PROSES BELAJAR MENGAJAR*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huda, M. 2011. *MODEL-MODEL PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muslimah, E, 2012. *Peningkatan Hasil Belajar Pkn Materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Siswa Kelas III SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Poerwanti.E, Dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Ritna. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Gambar Di SD Inpres III Tada*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako. Jurnal Nasional Vol. 1 No. 1. ([Http://Jurnal.Untad.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/JKTO/Article/View/2511/1655](http://Jurnal.Untad.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/JKTO/Article/View/2511/1655) Diunduh Senin, 13 April 2015 Pukul 20.00)
- Suharti. 2009. *Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Anak Tunagrahita Sedang Pada Kelas C1 Sdlb Negeri Purworejo Tahun Pelajaran 2008/2009*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Wardani. 2004. *Pemantapan Kemampuan Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widoyoko, E. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.