

***Increasing Students' Living Results in Class 1 Through Make A Match Learning Model***

**Hartatik**

SD Negeri 2 Girimarto  
hartatikbimo@gmail.com

---

**Article History**

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

---

**Abstract**

This research was carried out with the aim of describing the increase in learning outcomes of harmonious living material after being given learning with the Make A Match model in grade 1 odd semester students of SD Negeri 2 Girimarto. This research is a Classroom Action Research (CAR) which includes several stages, namely: planning, implementing actions, observing, and reflecting which are always carried out in each cycle. Data collection techniques in the form of observation documents and interviews. The results of the study with the average student learning outcomes initially 66 then increased to 75.33 in the first cycle and 80.66 in the second cycle. And with the percentage of student learning completeness initially 20% then increased to 53.33% in the first cycle and 86.66% in the second cycle. Thus, it can be concluded that the use of the Make A Match learning model is more effective in improving the learning outcomes of harmonious living material for Civics Class 1 odd semester students at SD Negeri 2 Girimarto for the 2020/2021 academic year, Girimarto District, Wonogiri Regency.

**Keywords:** *learning outcomes, Make A Match, PPKn*

**Abstrak**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar materi hidup rukun setelah diberikan pembelajaran dengan model *Make A Match* pada siswa kelas 1 semester ganjil SD Negeri 2 Girimarto. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) meliputi beberapa tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklusnya. Teknik pengumpulan data berupa dokumen observasi dan wawancara. Hasil penelitian dengan rata-rata hasil belajar siswa semula 66 kemudian meningkat menjadi 75.33 pada siklus I dan 80.66 pada siklus II. Dan dengan persentase ketuntasan belajar siswa semula 20% kemudian meningkat menjadi 53.33% pada siklus I dan 86.66% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi hidup rukun muatan pelajaran PPKn siswa kelas 1 semester ganjil SD Negeri 2 Girimarto tahun pelajaran 2020/2021 Kecamatan Girimarto, Kabupaten Wonogiri.

**Kata kunci :** hasil belajar, *Make A Match*, PPKn



## PENDAHULUAN

Dilatar belakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa sekolah dasar dan kurang menariknya model pembelajaran yang diterapkan guru, penelitian ini membahas penerapan model pembelajaran *Make A Match* yang berorientasi pada pengalaman langsung. Rendahnya hasil belajar siswa kelas 1 semester ganjil SD Negeri 2 Girimarto Kecamatan Girimarto, Kabupaten Wonogiri membuat guru harus mengetahui hal apa yang belum maksimal dalam pembelajaran. Kemampuan siswa berbeda-beda baik dari intelektualnya maupun semangat belajarnya. Tetapi masih banyak siswa kelas 1 SD Negeri 2 Girimarto yang hasil belajarnya masih di bawah KKM. Menurut Sardiman (2011) mengemukakan motivasi yang ada pada setiap orang itu memiliki ciri- ciri tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, denang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Berdasarkan indikator tersebut dapat dijadikan sebagai acuan nantinya, digunakan sebagai dasar kriteria penilaian bagi para siswa khususnya dalam waktu pembelajaran berlangsung.

Kadang guru menganggap bahwa siswa dianggap tidak berusaha untuk memahami materi yang telah disampaikan maka hasil belajarnya rendah. Sikap seperti ini kurang tepat. Karena belum tentu hanya siswa yang bersalah namun guru pun juga harus instropeksi diri terlebih dahulu. Seorang guru perlu melakukan inovasi-inovasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan berkesinambungan untuk memperbaiki pembelajaran. Guru harus mau belajar, berinovasi, dan berkembang agar dapat melaksanakan tupoksinya. Harus banyak belajar berbagai teknik mengajar dan berbagai model pembelajaran. Dicoba dalam pembelajaran agar tahu mana yang sesuai diterapkan untuk siswa. Guru pun harus selalu up to date dengan perkembangan teknologi agar siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan SD Negeri 2 Girimarto dari 15 siswa, terlihat pada proses pembelajaran yang berlangsung dimana siswa merasa bosan dan malas mengikuti pembelajaran. Keadaan tersebut bila tidak dilakukan perubahan, maka dipastikan hasil belajar siswa masih rendah, oleh karena itu perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi merupakan bagian yang terpenting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang optimal. Siswa memiliki potensi yang tinggi dalam suatu bidang pembelajaran, akan tetapi jika tidak ada motivasi dalam dirinya semua tidak akan tercapai secara optimal. Motivasi adalah sesuatu yang kompleks, motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa dapat dilakukan dengan cara pembelajaran model *Make A Match*. Pembelajaran ini akan menciptakan kondisi didalam kelas yang saling mendukung melalui belajar secara kooperatif dalam kelompok kecil dan siswa dapat memupuk kerja sama dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Berdasarkan uraian tersebut, maka guru tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan hasil belajar materi hidup rukun melalui model pembelajaran *Make A Match* pada siswa kelas 1 semester ganjil SD Negeri 2 Girimarto Kecamatan Girimarto, Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya, seberapa banyak peningkatan hasil belajar dan ketuntasan materi

hidup rukun setelah diberikan pembelajaran dengan model *Make A Match* siswa kelas 1 semester ganjil SD Negeri 2 Girimarto, Kecamatan Girimarto, Kabupaten Wonogiri tahun pelajaran 2020/2021?

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar materi hidup rukun setelah diberikan pembelajaran dengan model *Make A Match* pada siswa kelas 1 semester ganjil SD Negeri 2 Girimarto, Kecamatan Girimarto, Kabupaten Wonogiri tahun pelajaran 2020/2021.

### METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian yang dilakukan tergolong dalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini bersifat alamiah, yaitu pada objek normatif, tidak terdapat manipulasi peneliti. Kegiatan peneliti dimulai dari masalah nyata yang terjadi dalam proses pembelajaran, selanjutnya dicari solusi pemecahan masalahnya dan refleksi dengan perilaku nyata yang terstruktur (Sutama, 2019). Tempat pelaksanaan PTK ini yaitu di SD Negeri 2 Girimarto Kelas 1 yang berjumlah 15 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

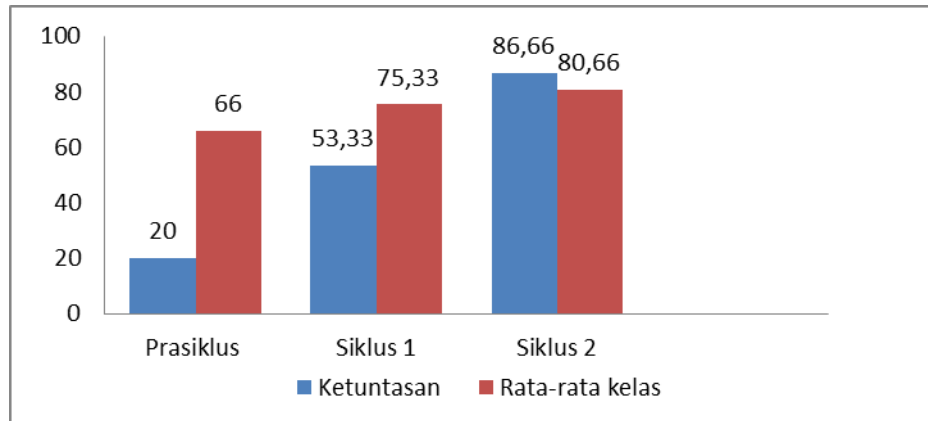
Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Pada penelitian ini untuk memperoleh data akurat pengumpulan data dilakukan dengan beberapa Teknik (Riduwan, 2012). Diantaranya : Melalui observasi yaitu mengumpulkan data dengan mengamati proses pembelajaran yang menerapkan model *Make A Match* materi hidup rukun muatan pelajaran PPKn. Alat yang digunakan berupa lembar pengamatan selama proses pembelajaran (observasi) dan melalui wawancara. Menurut Sugiyono (2012) mendefinisikan wawancara adalah saling bertukar informasi dan ide melalui dialog sehingga dapat dibangun sebuah makna. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui antusias, keaktifan, dan kerjasama diantara siswa serta seberapa efektifkah pembelajaran melalui model *Make A Match*.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan 2 siklus dengan melakukan kegiatan pra siklus terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi awal siswa kelas 1 semester ganjil SD Negeri 2 Girimarto materi hidup rukun muatan pelajaran PPKn. Pada prasiklus ada 3 siswa yang tuntas KKM, dengan ketuntasan 20% dan nilai rata-ratanya 66. Siklus I ada 8 siswa yang tuntas KKM dengan ketuntasan 53,33% dan nilai rata-rata 75,33. Sedangkan pada siklus II meningkat lagi menjadi 13 siswa yang tuntas KKM dengan ketuntasan 86,66% dan rata-rata 80,66. Dengan tabel dan grafik sebagai berikut :

**Tabel 1. Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa**

No	Siklus	Ketuntasan	Rata-rata
1	Pra siklus	20%	66
2	Siklus 1	53,33%	73,33
3	Siklus 2	86,66%	80,66



**Gambar 2. Grafik Peningkatan Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar**

Pada proses pembelajaran antusias, keaktifan dan kerjasama siswa semakin meningkat. Sehingga hasil belajar pun juga meningkat. Menurut Yusuf (2015) hasil belajar merupakan wujud pencapaian siswa, sekaligus merupakan lambang keberhasilan pendidik dalam membelajarkan siswa. Sedangkan menurut Purwanto (2014) hasil belajar adalah perubahan sikap dan tingkah laku manusia yang diakibatkan oleh suatu perubahan. Berdasarkan dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan seseorang setelah mendapatkan pengalaman belajarnya yang merupakan suatu lambang keberhasilan pendidik dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang mencapai KKM > 76.

Hasil belajar setiap siklus mengalami peningkatan, berdasarkan data di atas pada prasiklus 3 siswa tuntas KKM dengan nilai rata-rata 66. Siklus I meningkat menjadi 8 siswa yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata 75,33. Berdasarkan refleksi pada siklus I dapat disimpulkan kenaikan rata-rata nilai siswa sudah cukup baik meskipun belum dapat dikatakan memuaskan. Hal ini dikarenakan siswa sering berebut kartu sehingga suasana menjadi gaduh, guru belum melakukan bimbingan kelompok secara intensif, masih terdapat 7 siswa yang kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya hasil belajar pada siklus II meningkat sebanyak 13 siswa yang tuntas KKM dengan rata-rata 80,66. Walaupun masih ada 2 siswa yang belum tuntas KKM. Hasil ini sesuai dengan penelitian Dhestha Hazilla Aliputri (2018), hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi bagi siswa kelas IV SD N Wulung 1 Blora. Dalam kondisi awal hanya mencapai 51%, maka pada siklus pertama meningkat menjadi 90% dan pada siklus II meningkat menjadi 94%. Adapun penelitian ini di dukung dengan hasil penelitian (Kasminah, 2019), Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada skor dasar, dari 30 orang siswa, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 orang. Pada ulangan harian I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 23 orang siswa dan siswa yang tidak tuntas menjadi 7 orang siswa. Siklus II jumlah siswa yang tuntas adalah 28 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas 2 orang. Persentase ketuntasan klasikal pada skor dasar sebesar 56.6% selanjutnya meningkat pada siklus I menjadi 76.6% dan kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 93.3%. berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V Tasik Juang. Penelitian oleh Ayu Febriana (2011), dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang" Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata

keterampilan guru pada siklus I adalah 3,5 dengan kategori sangat baik, siklus II adalah 3,7 dengan kategori sangat baik dan pada siklus III adalah 3,9 dengan kategori sangat baik juga. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 3,0 dengan kategori sangat baik, siklus II sebesar 3,7 dengan kategori sangat baik dan terakhir pada siklus III sebesar 3,8 dengan kategori sangat baik juga. Ketuntasan belajar siswa pada awal kondisinya 2 dari 48 siswa yang mencapai KKM (65). Rata-rata proses sosial pembelajarannya yang diperoleh dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* siklus I adalah 62,27 dan 26 dari 48 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan persentase 54,16%. Pada siklus II adalah 71,46 dan 36 dari 48 siswa telah belajar dengan persentase ketuntasan 75%. Pada siklus III adalah 79,90 dan 41 dari 48 siswa telah belajar dengan persentase ketuntasan 85,41%. Penelitian oleh Asih Mardati dan Muhammad Nur Wangid (2015), dengan judul "Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik *Make A Match* Untuk Kelas I SD". Hasil penilaian ahli menunjukkan menunjukkan media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* pada pembelajaran tematik-integratif layak digunakan dengan kriteria "Sangat Baik". Uji coba kelompok kecil hasilnya adalah mendapat respon yang positif dengan kriteria "Baik". Uji coba kelompok besar digunakan untuk menguji keefektifan dan kepraktisan penggunaan produk. Keefektif-an ditinjau dari hasil belajar peserta didik menunjukkan ada perbedaan rata-rata 81,41 menjadi 85,12. Ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai signifikan sebesar 0,001 dengan taraf signifikansi 0,005. Kepraktisan penggunaan media ditinjau dari hasil observasi guru diperoleh persentase 95% dan hasil observasi peserta didik diperoleh 88,75% dengan masing-masing kriteria kepraktisan sama yaitu "Sangat Praktis". Relevansi antara penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu tersebut adalah salah satunya mengangkat variabel penggunaan model pembelajaran. Ternyata kehadiran model pembelajaran di tengah kelas membuat suasana pembelajaran semakin hidup, menarik dan tidak membosankan, sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya akan mempengaruhi pula hasil belajar.

Menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2015) kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memberikan manfaat bagi siswa, diantaranya mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal, suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis, munculnya gotong royong yang merata diseluruh siswa. Dalam hal ini model yang digunakan sudah sesuai dengan materi yang akan disampaikan pada siswa, oleh karena itu seseorang guru diharapkan lebih kreatif dalam memilih suatu model pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Guru juga harus menerapkan model dengan inovatif dan terampil, sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah dilakukan, terdapat peningkatan hasil belajar siswa materi hidup rukun muatan pelajaran PPKn melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa kelas 1 SD Negeri 2 Girimarto. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa semula 66 kemudian meningkat menjadi 75.33 pada siklus I dan 80.66 pada siklus II. Dan dengan persentase ketuntasan belajar siswa semula 20% kemudian meningkat menjadi 53.33% pada siklus I dan 86.66% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi hidup rukun muatan pelajaran PPKn siswa kelas 1

semester ganjil SD Negeri 2 Girimarto tahun pelajaran 2020/2021 Kecamatan Girimarto, Kabupaten Wonogiri.

Berdasarkan simpulan yang telah dirumuskan, maka peneliti dapat memberikan saran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru hendaknya melakukan inovasi pembelajaran agar siswa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran yang dikelola guru.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Febriana, A. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. *Jurnal Kependidikan Dasar*, (1)2, 151-161.
- Hazilla Aliputri, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, (2)1, 70-77.
- Kasminah. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, (3)6, 1264-1272.
- Kurniasih, I. & Sani, B. (2015). *Ragam pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Mardati, A. & Nur Wangid, M. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I SD. *Jurnal Prima Edukasia*, (3)2, 130-132.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riduwan. (2012). *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman (2011). *Interkasi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutama. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Sukoharjo: CV. Jasmine.
- Yusuf, A.M. (2015). *Assesmen Dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.