

Penerapan Teknik *Make A Match* untuk Meningkatkan Pembelajaran Pkn tentang Lembaga Pemerintahan Tingkat Pusat pada Siswa Kelas IV SDN Kaliwungu Tahun Ajaran 2017/2018

Jana Riskiana¹, Rokhmaniyah², Suhartono³

^{1,2,3} Universitas Sebelas Maret
janariskiana95@gmail

Article History

accepted 01/02/2019

approved 01/03/2019

published 01/04/2019

Abstract

The objectives of this research are: (1) to describe the application steps of Make a Match technique to improve civic education learning and (2) to improve civic education learning about central government institution. This research is a collaborative Class Action Research (CAR) that was conducted in three cycles. Subject of this research are the fourth-grade students of SDN Kaliwungu in the academic year of 2017/2018 totalling 25 students. The results show that: (1) the application steps of Make a Match technique has been carried out through seven steps, namely: (a) preparing cards, (b) distributing cards, (c) finding answers, (d) looking for partner, (e) giving points, (f) repeating the technique, and (h) drawing conclusion; (2) the application of Make a Match technique can improve civic education learning.

Key words: *Make a Match, learning, civic education*

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan teknik *make a match*, (2) meningkatkan pembelajaran PKn tentang Lembaga Pemerintahan Tingkat Pusat. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kaliwungu tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 25 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Langkah-langkah penerapan teknik *make a match* dilaksanakan melalui tujuh langkah, yaitu: (a) penyiapan kartu, (b) pembagian kartu, (c) pencarian jawaban, (d) pencarian pasangan, (e) pemberian poin, (f) pengulangan teknik, (g) pembuatan kesimpulan; (2) Penerapan teknik *make a match* dapat meningkatkan pembelajaran PKn.

Kata kunci: *Make a Match, pembelajaran, PKn*

PENDAHULUAN



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

Pendidikan merupakan kompo-nen yang sangat penting bagi pemba-ngunan negara termasuk negara Indonesia. Memberikan pendidikan yang layak sudah menjadi tujuan negara Indonesia. Keberhasilan pen-didikan di antaranya dipengaruhi oleh proses pembelajarannya. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (Depdiknas, 2003: 2). Proses belajar bukan hanya proses pemindahan pengetahuan yang dilakukan guru ke siswa, tetapi kegiatan yang membutuhkan banyak aspek yang berasal dari siswa sebagai pelaku yang akan mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang diperoleh. Di dalam proses belajar mengajar di-harapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan terlihat pada proses dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hasil belajar yang merupa-kan kemampuan siswa selama meng-ikuti proses belajar akan dapat me-ningkat apabila pembelajaran yang dilaksanakan efektif. Begitu pula pada pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi penting karena me-rupakan salah satu disiplin ilmu yang diterapkan langsung dalam kehidupan masyarakat. Menyadari pentingnya peran PKn, maka PKn perlu di-kembangkan melalui proses pem-belajaran yang dilakukan di sekolah karena PKn dapat menjadi wahana bagi pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik. Sekolah dapat menjadi pusat pengembangan wawasan, sikap, dan keterampilan hidup yang di-laksanakan dalam pembelajaran PKn. Hal ini didukung juga oleh pendapat Al-Hakim, dkk yang menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan ditujukan pada garapan akhir yaitu pembentukan warga negara yang baik (*good citizen atau good citizenship*) sesuai dengan jiwa dan nilai Pancasila dan UUD 1945 (2012: 9).

Berdasarkan hasil observasi kondisi pembelajaran PKn di SDN Kaliwungu saat ini hampir sama dengan permasalahan pada umumnya seperti pemaparan di atas. Pem-belajaran PKn di SD Negeri Kaliwungu menunjukkan adanya kondisi sebagai berikut: (1) pembelajaran belum meng-gunakan model, metode atau media yang bervariasi dan inovatif. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga terkesan kurang melibatkan siswa untuk menggali kemampuan interaksi dan kemampuan berpikir yang dimiliki terutama komunikasi dengan teman sebayanya, (2) siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran karena siswa cenderung mendengarkan guru sehingga siswa menjadi sering diam dan tidak mau bertanya jika mengalami kesulitan, (3) proses pembelajaran hanya menekankan pada ranah kognitif dan kurang memperhatikan sikap atau perilaku siswa sehingga penilaian hasil belajar hanya berupa angka-angka untuk mengukur pengetahuan siswa padahal penilaian mata pelajaran PKn meliputi aspek pengetahuan dan juga sikap, (4) rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn yaitu masih banyak siswa yang mempunyai nilai di bawah KKM.

Berdasarkan data nilai yang didapatkan peneliti dari guru PKn dalam hal ini yaitu kepala sekolah, menunjukkan bahwa hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SDN Kaliwungu secara keseluruhan masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai UTS siswa di semester I mata pelajaran PKn yaitu hanya ada 9 siswa yang tuntas dan 16 siswa lainnya tidak tuntas dari keseluruhan jumlah siswa kelas IV yaitu sebanyak 25 siswa. Dari data tersebut dapat diketahui banyaknya siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran PKn di UTS semester I yaitu 64%. Berdasarkan wawancara dengan guru PKn yaitu kepala SDN Kaliwungu menyampaikan bahwa materi PKn memang dianggap cukup sulit terutama pada materi kelas IV semeseter II tentang Lembaga Pemerintahan Tingkat Pusat. Selain itu, KKM mata pelajaran PKn yaitu 75 yang tergolong tinggi sehingga banyak siswa yang masih belum tuntas pada mata pelajaran PKn. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat menciptakan pembe-lajaran yang menarik dengan memilih model pembelajaran yang dapat meli-batkan keaktifan siswa agar hasil bela-jar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan masalah tersebut, perlu dilakukan perbaikan agar pembelajaran menjadi lebih baik sehingga hasilnya pun dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti menetapkan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan pembelajaran dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil dan mencari pasangan. 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 (Sulistyaningsih, Mulyani, dan Utomo, 2014: 83). Karakteristik teknik *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan ke-aktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut.

Pembelajaran PKn dengan menerapkan teknik *make a match* dapat berhasil apabila langkah-langkah pembelajaran teknik *make a match* dilaksanakan dengan benar. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif teknik *make a match*, yaitu: (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berupa kartu soal dan kartu jawaban, (2) setiap siswa mendapatkan satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, (3) siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya, (4) siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, (5) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari yang sebelumnya, begitu seterusnya, (6) Kesimpulan (Rusman, 2014: 223-224; Shoimin, 2014: 98-99). Berdasarkan pendapat-pendapat ahli tersebut, peneliti menyimpulkan langkah pembelajaran teknik *make a match* yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tujuh langkah yaitu penyiapan kartu, pembagian kartu, pencarian jawaban, pencarian pasang-an, pemberian poin, pengulangan teknik, dan pembuatan kesimpulan. Langkah-langkah tersebut dilaksanakan pada kegiatan inti dalam pembelajaran PKn tentang Lembaga Pemerintahan Tingkat Pusat.

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: (1) Bagaimanakah langkah-langkah penerapan teknik *make a match* dalam pembelajaran PKn? dan (2) Apakah penerapan teknik *make a match* dapat meningkatkan pembelajaran PKn tentang Lembaga Pemerintahan Tingkat Pusat?

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan penerapan teknik *make a match* dan (2) meningkatkan pembelajaran PKn tentang Lembaga Pemerintahan Tingkat Pusat melalui penerapan teknik *make a match*.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kaliwungu, Kecamatan Klirong. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kaliwungu tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Alat pengumpulan data yaitu instrumen tes yang berupa soal-soal evaluasi yang dikerjakan secara tertulis dan instrumen non tes yang meliputi lembar observasi dan pedoman wawancara. Analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pelaksana tindakan dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah sebagai guru PKn kelas IV SDN Kaliwungu. Observer dalam penelitian ini yaitu peneliti dan dua orang teman sejawat.

Model penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus yang terdiri dari lima pertemuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan teknik *make a match* dalam pembelajaran PKn tentang Lembaga Pemerintahan Tingkat Pusat dilaksanakan melalui tujuh langkah, yaitu: (1) penyiapan kartu, (2) pem-bagian kartu, (c) pencarian jawaban, (d) pencarian pasangan, (e) pemberian poin, (f) pengulangan teknik, (g) pem-buatan kesimpulan

Data hasil observasi terhadap ki-nerja guru dan proses belajar siswa dalam penerapan teknik *make a match* pada pembelajaran PKn pada siklus I, II, dan III adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Hasil Observasi Guru dan Siswa Tiap Siklus

Siklus	Persentase Hasil Observasi (%)	
	Guru	Siswa
Siklus I	70,43	65,80
Siklus II	78,28	76,25
Siklus III	86,96	85,14

Berdasarkan tabel 1, dapat di-ketahui bahwa kinerja guru dan proses belajar siswa dalam penerapan teknik *make a match* pada pembelajaran PKn mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dibuktikan dengan per-sentase hasil observasi guru pada siklus I baru mencapai 70,43%, pada siklus II meningkat menjadi 78,28%, dan pada siklus III meningkat menjadi 86,96%. Adapun persentase hasil observasi sis-wa pada siklus I baru mencapai 65,80%, pada siklus II meningkat men-jadi 76,25%, dan pada siklus III meningkat menjadi 85,14%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kinerja guru dan respon siswa terhadap pembelajaran sudah sangat baik dan optimal.

Persentase ketuntasan pembela-ajaran PKn yang berupa hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ketuntasan Pembelajaran PKn Tiap Siklus

Siklus	I	II	III
Persentas e Ketuntas- an (%)	56,25	68,00	84,00

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa hasil persentase ketuntasan pembelajaran PKn pada sik-lus I yang mencapai 56,25%, pada sik-lus II meningkat menjadi 68,00%, dan pada siklus III meningkat menjadi 84,00%. Dengan demikian, dapat di-simpulkan bahwa persentase ketuntas-an pembelajaran PKn tentang Lembaga Pemerintahan Tingkat Pusat me-ngalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian Muntoha bahwa semua tahapan yang ada dalam pembelajaran dengan teknik *make a match* sudah dilaksanakan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya baik dari aktivitas siswa, guru, maupun hasil belajarnya. Hasil belajar siswa berupa nilai rata-rata dan presentase ketuntasan dengan teknik *make a match* mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik (2013: 43).

Penerapan teknik *make a match* dalam pembelajaran PKn dapat membuat siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, terutama ketika kegiatan pencarian pasangan. Pada langkah ini, siswa antusias dan aktif mencari jawaban/soal dari kartunya sehingga

siswa belajar secara menyenangkan karena mereka mengingat materi yang dipelajari sambil bermain mencari pasangan kartu. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan model *make a match* 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 dalam suasana yang menyenangkan (Sulistyaningsih, Mulyani, dan Utomo, 2014: 83). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Huda yang menjelaskan beberapa kelebihan teknik *make a match*, yaitu: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, (2) menyenangkan karena ada unsur permainan, (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan dapat meningkatkan motivasi siswa, (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa, (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar (2014: 253).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan teknik *make a match* dalam peningkatan pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Kaliwungu tahun ajaran 2017/2018 yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan teknik *make a match* dilaksanakan melalui tujuh langkah yaitu: (a) penyiapan kartu; (b) pembagian kartu; (c) pencarian jawaban; (d) pencarian pasangan; (e) pemberian poin; (f) pengulangan teknik; (g) pembuatan kesimpulan, dan (2) penerapan teknik *make a match* dapat meningkatkan pembelajaran PKn tentang Lembaga Pemerintahan Tingkat Pusat pada siswa kelas IV SDN Kaliwungu tahun ajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan proses dan hasil belajar pada tiap-tiap siklus. Persentase proses belajar siklus I 65,80%, siklus II meningkat menjadi 76,25%, dan siklus III meningkat menjadi 85,14%. Persentase hasil belajar siswa siklus I sebesar 56,25%, siklus II meningkat menjadi 68,00%, dan siklus III meningkat menjadi 84%.

Peneliti memberikan beberapa saran agar kualitas pembelajaran semakin meningkat dengan baik yaitu: (1) bagi guru, penerapan teknik *make a match* diharapkan dapat mendorong guru agar menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan; (2) bagi sekolah, hendaknya pihak sekolah mendorong guru untuk mempelajari berbagai model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pembelajaran di kelas; dan (3) bagi peneliti selanjutnya yang hendak melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan teknik *make a match*, hendaknya menerapkan model pembelajaran tersebut pada mata pelajaran yang berbeda atau pada jenjang kelas yang berbeda dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Hakim, S, dkk. (2012). *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kon-teks Indonesia*. Malang: UM Press.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muntoha, H. D. Y. (2013). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 14 Semarang. *Economic Education Analysis Journal*. 2 (2). 39-45.
- Rusman, (2014). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sulistyaningsih, F, Mulyani, S, dan Utomo, S. B. (2014). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Power Point Dilengkapi LKS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Isomer Dan Reaksi Senyawa Hidrokarbon Kelas X SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013 (Versi elektronik). *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3 (2), 82-87.