

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn tentang Globalisasi pada Peserta Didik Kelas IV SDN Turusgede di Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan Metode *Make A Match*

Siti Ulfah

Guru PKn Kelas IV SDN Turusgede

* ulfah_rembang@yahoo.com

Abstract. The purpose of this research is increasing the Citizen Education learning outcome about globalization of the students of Class IV the Elementary School of Turusgede on the second Semester of the 2017/2018 year academic with Make a Match Method. The type of this research is a Class Room Research (CAR). The action of this research is learning with Make a Match Method. This research is in the Elementary School of Turusgede, Sub district of Rembang, Regency of Rembang. This research is going on middle of the second Semester of the 2017/2018 year academic. The subjects of this research are the students of Class IV the Elementary School of Turusgede on the second Semester of the 2017/2018 year academic as much as seventeen children; consist of nine boys and eight girls. Techniques of collecting data of this research are non test technique and test technique. Technique of analyzing data of this research is comparative description. The procedure of this research is the Cycles model, which going on two cycles; first cycle and second cycle. The results of this research are 1) learning with Make a Match Method are matching question card with some answering card, 2) learning with Make a Match Method are using text and picture answering cards, 3) learning with Make a Match Method are going on one period and continuing with correction and discussion also on two periods with correction and discussion on the second period, 4) learning with Make a Match Method are increasing the students' learning activities that include as intermediate (C), 5) learning with Make a Match Method are increasing the students' learning outcomes that include as good. The learning outcomes on the Early Condition are 63,53 for the average and 41,17% for the completeness. The learning outcomes on the First Cycle are 72,35 for the average and 82,35% for the completeness. The learning outcomes on the Second Cycle are 84,11 for the average and 88,35% for the completeness.

Abstrak: Tujuan dalam penelitian adalah meningkatkan hasil belajar PKn tentang Globalisasi pada peserta didik Kelas IV SDN Turusgede di Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan Metode Make a Match. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan Metode *Make a Match*. Penelitian ini dilakukan di SDN Turusgede, Kecamatan Rembang, Kabupaten Rembang. Penelitian ini berlangsung pada pertengahan Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas IV SDN Turusgede di Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 sebanyak tujuh belas anak yang terdiri dari sembilan putra dan delapan putri. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik nontes dan teknik tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif. Prosedur penelitian ini adalah Model Siklus yang berlangsung dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Hasil penelitian adalah 1) Pembelajaran dengan Metode *Make a Match* dengan satu kartu pertanyaan yang dicocokkan dengan beberapa kartu jawaban, 2) Pembelajaran

dengan Metode *Make a Match* dengan kartu jawaban berupa teks maupun gambar, 3) Pembelajaran dengan Metode *Make a Match* berlangsung dalam satu babak yang dilanjutkan dengan koreksi dan pembahasan maupun berlangsung dalam dua babak yang dilanjutkan dengan koreksi dan pembahasan pada babak kedua, 4) Pembelajaran dengan Metode *Make a Match* meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang termasuk cukup aktif (C), 5) Pembelajaran dengan Metode *Make a Match* meningkatkan hasil belajar peserta didik yang termasuk memuaskan. Hasil belajar pada Kondisi Awal dengan nilai rata-rata sebesar 63,53 dan ketuntasan sebesar 41,17%. Hasil belajar pada Siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 72,35 dan ketuntasan sebesar 82,35%. Hasil belajar pada Siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 84,11 dan ketuntasan sebesar 88,35%..

Kata Kunci: Hasil Belajar, PKn, Globalisasi, Metode *Make a Match*.

1. Introduction

Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN Turusgede di Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 tentang Globalisasi berlangsung pasif karena peserta didik tidak berminat. Guru berupaya menggunakan peraga berupa globe dan handphone, namun peserta didik tidak perhatian dengan materi yang termasuk asing dan masih mengalami kesulitan belajar. Peserta didik kesulitan menjawab dengan benar dimana hal tersebut sesuai dengan respon yang pasif. Hanya beberapa peserta didik yang terbiasa menjawab, bertanya dan berpendapat. Sedangkan sebagian besar lainnya termasuk pasif dengan hanya diam. Permasalahan dalam pembelajaran tersebut karena pembelajaran berlangsung klasikal, berpusat pada guru, tidak melibatkan peserta didik dan berlangsung tidak menarik.

Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran menyebabkan hasil belajar yang tidak memuaskan. Dari pembelajaran tersebut, hasil belajar termasuk tidak memuaskan dengan nilai rata-rata sebesar 63,53 dan ketuntasan sebesar 41,17% dimana hanya tujuh peserta didik saja yang tuntas dari keseluruhan tujuh belas peserta didik. Nilai rata-rata tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65. Ketuntasan tidak memenuhi ketuntasan minimal sebesar 75%.

Menurut Lie (2007: 94), pembelajaran dengan Metode *Make a Match* merupakan metode belajar dengan kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan pada kartu lainnya. Pembelajaran ini menyenangkan untuk mengulang kembali materi yang sudah disampaikan. Menurut Rusman (2011: 223), pembelajaran dengan Metode *Make a Match* merupakan metode belajar dengan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban sebelum batas waktu dan keberhasilan mencocokkan pasangan kartu mendapat poin. Menurut Huda (2014: 135), pembelajaran dengan Metode *Make a Match* merupakan metode belajar dimana peserta didik mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Metode belajar ini dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan semua tingkatan kelas.

Pembaruan dalam pembelajaran dilakukan dengan penggunaan metode belajar yang aktif, menarik dan efektif. Salah satu metode belajar yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah Metode *Make a Match*. Dalam pembelajaran dengan Metode *Make a Match* adalah belajar dengan mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban. Dalam pembelajaran tersebut peserta didik mencari dan memukan pasangan kartunya dengan temannya yang lain sesuai dengan kecocokan pertanyaan dengan jawaban yang terdapat pada kartu. Dengan demikian, peserta didik terlibat dalam pembelajaran dengan menganalisis kecocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban, termasuk mengkoreksi kesesuaian kartu pertanyaan dengan kartu jawaban dari temannya yang lain.

Sesuai dengan permasalahan tersebut, maka penulis melakukan tindakan dalam pembelajaran dengan Metode *Make a Match*. Dalam pembelajaran tersebut, peserta didik menerima jenis kartu tertentu, baik kartu pertanyaan maupun kartu jawaban, kemudian mencari dan menemukan pasangan kartu yang cocok, berupa kartu jawaban atau kartu pertanyaan. Sesuai dengan tugas tersebut, peserta

didik aktif secara fisik dan berdiskusi dengan temannya dalam menentukan kecocokkan pasangan kartu, sehingga pemahaman terhadap materi semakin kuat.

2. Experimental Method

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan Metode Make a Match. Penelitian ini dilakukan di SDN Turusgede, Kecamatan Rembang, Kabupaten Rembang, khususnya di Kelas IV dimana penulis merupakan Guru PKn. Penelitian ini berlangsung pada pertengahan Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas IV SDN Turusgede di Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 sebanyak tujuh belas anak yang terdiri dari sembilan putra dan delapan putri. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik nontes dan teknik tes. Teknik nontes meliputi pengamatan dan dokumentasi kegiatan penelitian. Teknik nontes digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas belajar. Teknik tes meliputi evaluasi hasil belajar. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan, aplikasi kamera pada hand phone dan alat evaluasi hasil belajar. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif. Prosedur penelitian ini adalah Model Siklus yang berlangsung dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, yaitu pertemuan pertama dan pertemuan kedua.

3. Result and Discussion

a. Hasil Penelitian

1) Deskripsi Kondisi Awal

Pembelajaran pada Kondisi Awal berlangsung klasikal, tidak menarik dan tidak melibatkan peserta didik. Padahal dalam pembelajaran tersebut, guru menggunakan peraga berupa globe dan handphone. Namun peserta didik masih tidak perhatian dengan materi yang termasuk asing dan juga mengalami kesulitan belajar. Hanya beberapa peserta didik yang aktif, namun sebagian besar lainnya masih pasif.

Hasil belajar pada Kondisi Awal termasuk tidak memuaskan. Nilai rata-rata sebesar 63,53 dan ketuntasan sebesar 41,17% dimana hanya tujuh peserta didik saja yang tuntas dari keseluruhan tujuh belas peserta didik. Nilai rata-rata tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65. Ketuntasan tidak memenuhi ketuntasan minimal sebesar 75%..

2) Deskripsi Siklus I

Pembelajaran dengan Metode Make a Match pada Siklus I dengan mencocokkan satu kartu pertanyaan dengan beberapa kartu jawaban. Sesuai dengan materi, ada tiga kartu pertanyaan dan empat belas kartu jawaban. Kartu pertanyaan maupun kartu jawaban berupa teks. Kartu pertanyaan berupa pertanyaan isian singkat. Kartu jawaban berupa teks dengan huruf kapital. Kesempatan waktu menganalisis kartu selama satu menit. Sedangkan kesempatan waktu untuk mencari dan menemukan pasangan kartu selama dua menit.

Aktivitas belajar pada Siklus I adalah mencari pasangan kartu termasuk cukup aktif (C), menjawab termasuk kurang aktif (D), bertanya termasuk sangat tidak aktif (E) dan berpendapat termasuk sangat tidak aktif (E).

Hasil belajar pada Siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 72,35 dan ketuntasan sebesar 82,35% dimana empat belas peserta didik yang tuntas dari keseluruhan tujuh belas peserta didik.

3) Deskripsi Siklus II

Pembelajaran dengan Metode Make a Match pada Siklus II hampir sama dengan pembelajaran pada Siklus I dengan beberapa pembaruan. Kesamannya adalah mencocokkan satu kartu pertanyaan dengan beberapa kartu jawaban. Sesuai dengan materi, ada tiga kartu pertanyaan dan empat belas kartu jawaban. Sedangkan pembaruannya adalah kartu jawaban berupa gambar dan mencari pasangan kartu dalam dua periode. Selain itu, kesempatan waktu juga sama, yaitu menganalisis kartu selama satu menit dan mencari dan menemukan pasangan kartu selama dua menit. Aspek lainnya adalah pembagian kartu yang merata untuk peserta didik. Bagi peserta didik yang sudah pernah menerima kartu pertanyaan, maka akan

menerima kartu jawaban. Sesuai jumlah kartu jawaban yang lebih banyak, maka beberapa peserta didik menerima kartu jawaban hingga beberapa kali, baik kartu jawaban untuk pasangan pertanyaan yang sama maupun berbeda.

Aktivitas belajar pada Siklus II adalah mencari pasangan kartu termasuk cukup aktif (C), menjawab termasuk cukup aktif (C), bertanya termasuk cukup aktif (C) dan berpendapat termasuk cukup aktif (C).

Hasil belajar pada Siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 84,11 dan ketuntasan sebesar 88,35% dimana lima belas peserta didik yang tuntas dari keseluruhan tujuh belas peserta didik.

b. Pembahasan

Pembelajaran PKn tentang Globalisasi pada peserta didik Kelas IV SDN Turusgede di Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan Metode *Make a Match* adalah mencocokkan pasangan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban sesuai dengan kesempatan waktu. Peserta didik yang mendapat kartu pertanyaan menempati posisi yang ditentukan, sedangkan peserta didik yang mendapat kartu jawaban berkeliling hingga memastikan bahwa kartu tersebut berpasangan dengan cocok. Ketentuan dalam menentukan kecocokkan pasangan kartu ini merupakan kesepakatan bersama diantara peserta didik, baik peserta didik yang menerima kartu pertanyaan, peserta didik yang menerima kartu jawaban maupun peserta didik lainnya yang yakin dengan kecocokkan pasangan kartu tersebut, khususnya peserta didik yang menerima kartu jawaban. Perlu diketahui bahwa dalam penelitian ini terdiri dari tiga kartu pertanyaan dan empat belas kartu jawaban dimana satu kartu pertanyaan berpasangan dengan beberapa kartu jawaban. Sedangkan kesempatan waktu menganalisis kartu selama satu menit dan mencocokkan pasangan kartu selama dua menit.

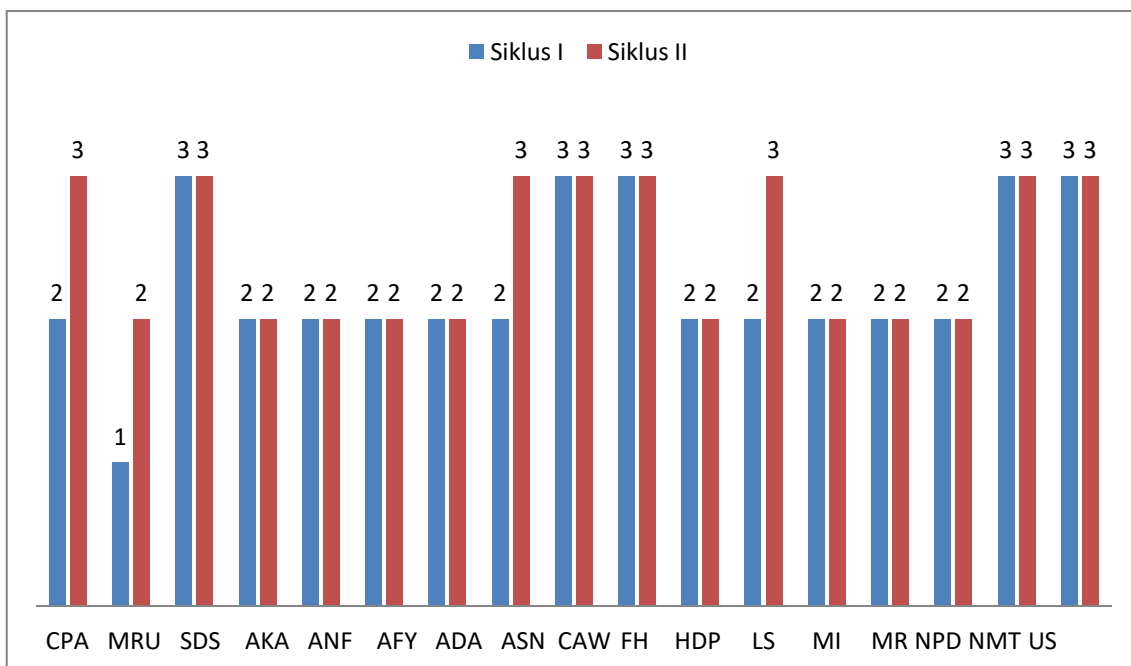
Pembelajaran dengan Metode *Make a Match* berlangsung partisipatif dimana peserta didik benar-benar terlibat secara fisik dan kognitif. Peserta didik mencari dan menemukan pasangan kartu yang cocok. Dalam penelitian ini, peserta didik berdiam di satu tempat yang telah ditentukan. Masing-masing berada di sudut kelas dan saling berjauhan. Sedangkan peserta didik yang mendapat kartu jawaban berkeliling dari satu tempat ke tempat berikutnya untuk menentukan kecocokkan kartu.

Pembelajaran dengan Metode *Make a Match* pada Siklus I berlangsung hanya satu periode dan menggunakan kartu berupa teks. Peserta didik mendapat kartu pertanyaan atau kartu jawaban secara acak. Kemudian peserta didik menganalisis kartu selama satu menit. Peserta didik yang mendapat kartu pertanyaan maju dan berdiri di sudut-sudut kelas. Sedangkan peserta didik yang mendapat kartu jawaban berkeliling dari satu tempat ke tempat yang lain hingga memastikan kartu tersebut berpasangan.

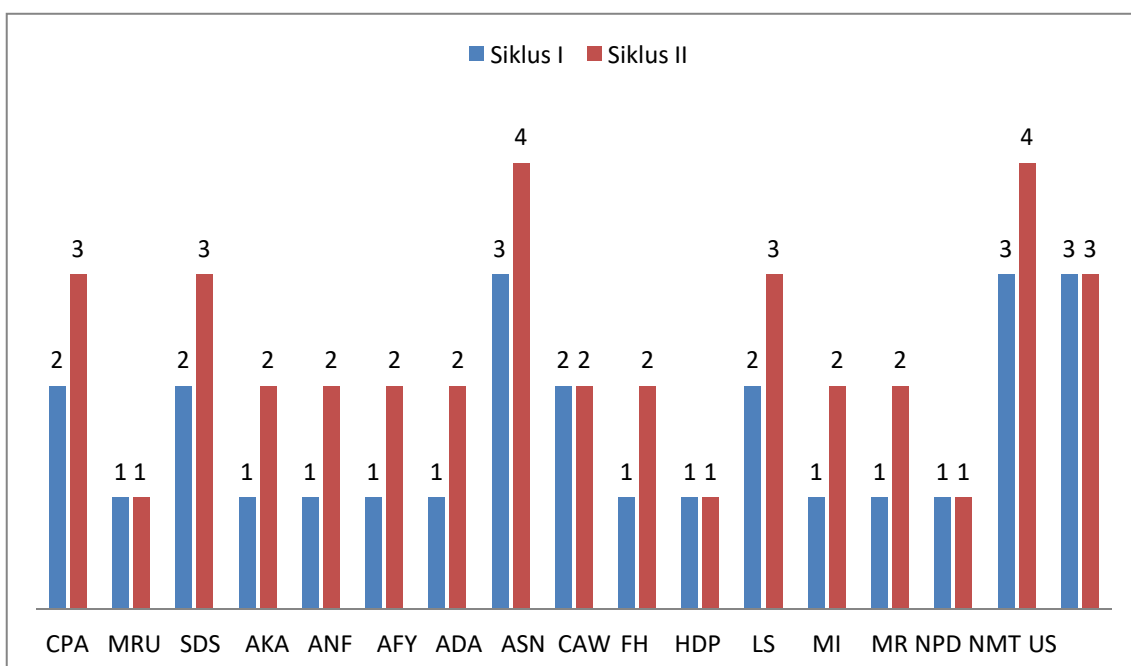
Pembelajaran dengan Metode *Make a Match* pada Siklus II berlangsung hingga dua periode dan menggunakan kartu berupa teks dan gambar. Peserta didik yang pernah mendapat kartu pertanyaan segera maju dan mendapat kartu jawaban. Sedangkan peserta didik yang mendapat kartu jawaban tetap di tempat dan mendapat kartu secara acak, baik kartu pertanyaan atau kartu jawaban. Hal yang sama diulangi lagi untuk periode kedua, sehingga pada periode kedua terdapat semakin banyak peserta didik yang maju untuk mendapat kartu jawaban. Pada periode pertama ada tiga peserta didik yang maju, yaitu peserta didik yang mendapat kartu pertanyaan pada pembelajaran terdahulu. Pada periode kedua ada enam peserta didik yang maju, yaitu tiga peserta didik yang mendapat kartu pertanyaan pada pembelajaran terdahulu dan tiga peserta didik yang mendapat kartu pertanyaan pada periode pertama. Sedangkan kartu jawaban pada Siklus II ini berupa gambar. Selain itu, koreksi dan pembahasan hanya dilakukan pada periode kedua saja, termasuk pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok.

Keterlibatan guru dalam pembelajaran sebagai manajer, yaitu menyusun kartu dan membagikan kartu kepada peserta didik. Sedangkan peserta didik benar-benar terlibat dalam pembelajaran, tidak sekedar menerima materi, tetapi juga menganalisis materi. Sesuai dengan tindakan dan pembaruan tindakan, maka aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan, dari kurang aktif (D) menjadi cukup aktif (C). Peningkatan aktivitas belajar tersebut termasuk optimal dan memenuhi indikator keberhasilan tindakan.

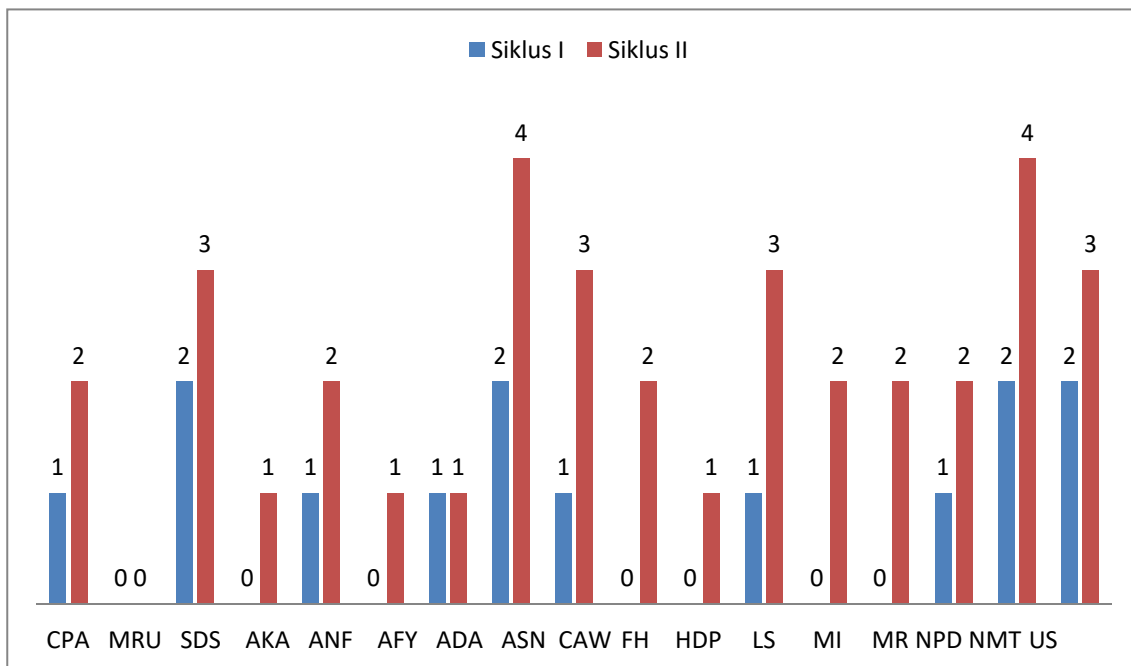
Analisis data aktivitas belajar peserta didik dalam grafik dan tabel sebagai berikut:



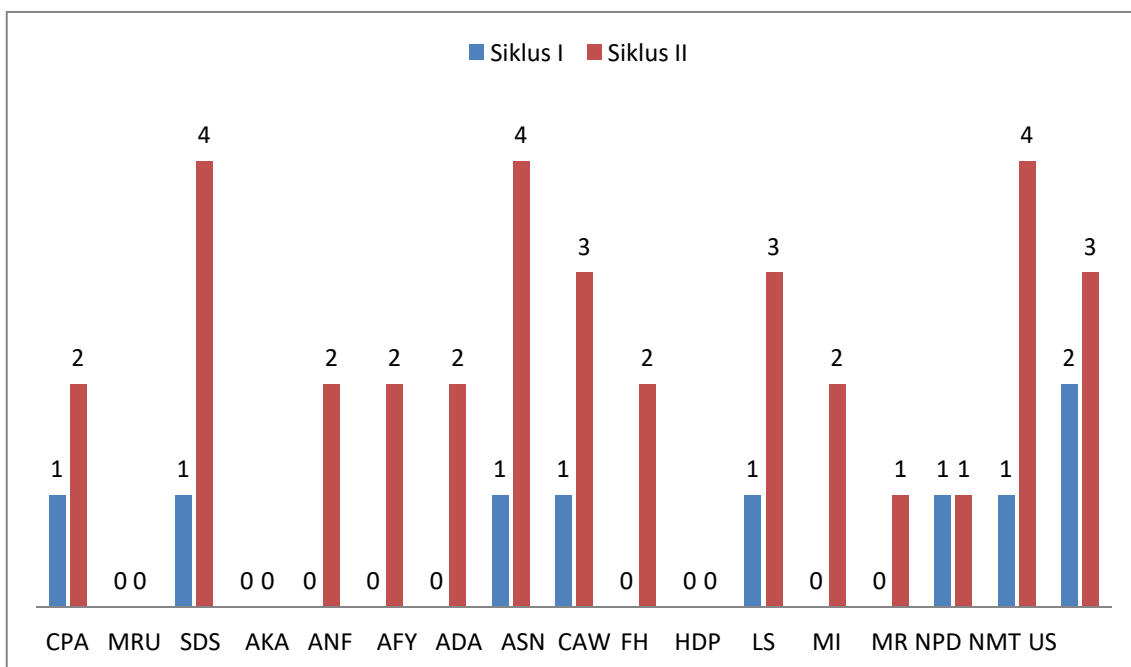
Gambar 1
Analisis data aktivitas belajar peserta didik dalam mencari pasangan kartu.



Gambar 2
Grafik analisis data aktivitas belajar peserta didik dalam menjawab



Gambar 3
Grafik analisis data aktivitas belajar peserta didik dalam bertanya.



Gambar 4.
Grafik analisis data aktivitas belajar peserta didik dalam berpendapat.

Tabel 1. Analisis data aktivitas belajar peserta didik.

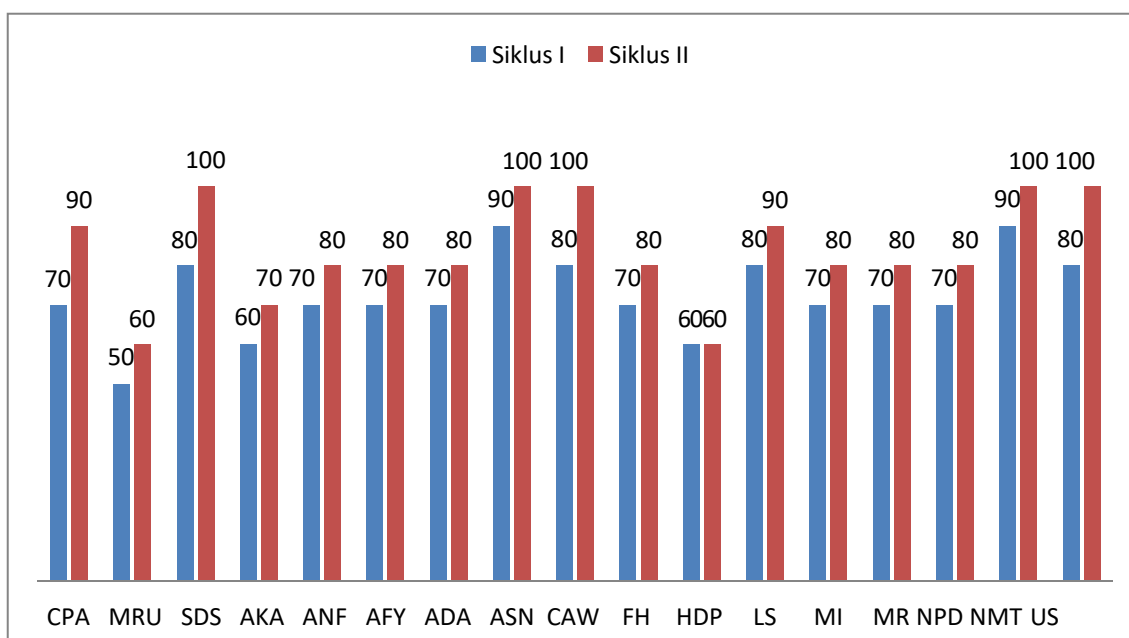
No	Aktivitas Belajar	Siklus I	Siklus II
1	Peserta didik mencari pasangan kartu secara cukup aktif (C)	2,35 (C)	2,47 (C)
2	Peserta didik menjawab secara cukup aktif (C)	1,58 (D)	2,29 (C)
3	Peserta didik bertanya secara cukup aktif (C)	0,82 (E)	2,11 (C)
4	Peserta didik berpendapat secara cukup aktif (C)	0,52 (E)	2,05 (C)
Nilai rata-rata/kategori		1,29 (D)	2,23 (C)

Sesuai dengan analisis data penelitian, aktivitas belajar peserta didik secara keseluruhan termasuk cukup aktif (C). Aktivitas belajar peserta didik meningkat secara optimal, dari kurang aktif (D) menjadi cukup aktif (C). Aktivitas belajar peserta didik tersebut berkaitan erat dengan metode belajar. Pada Siklus I, peserta didik mencocokkan pasangan kartu hanya satu kali. Pada Siklus II, peserta didik mencocokkan pasangan kartu hingga dua periode. Bahkan kartu jawaban juga diperbarui dengan gambar.

Pembelajaran dengan Metode *Make a Match* ini partisipatif, sehingga peserta didik terlibat, mulai dari menganalisis materi dalam kartu, mencocokkan pasangan kartu dengan temannya yang lain dan mengikuti koreksi dan pembahasan. Pembelajaran benar-benar aktif secara fisik maupun kognitif. Pembelajaran juga berlangsung menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran dengan Metode *Make a Match* ini juga merupakan kajian terhadap materi yang pernah disampaikan maupun belum pernah disampaikan. Untuk materi yang pernah disampaikan, peserta didik menjadi semakin kritis dalam pembahasan. Untuk materi yang belum pernah disampaikan, peserta didik menjadi semakin aktif dengan keingintahuan yang mendalam. Oleh sebab itu, hasil belajar pun mengalami peningkatan secara optimal pada Siklus I. Peningkatan hasil belajar pada Siklus I memenuhi indikator keberhasilan tindakan. Sesuai dengan pembaruan tindakan pada Siklus II, hasil belajar semakin meningkat.

Analisis data hasil belajar peserta didik dalam grafik dan tabel sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik analisis data hasil belajar peserta didik.

Tabel 2. Analisis data hasil belajar peserta didik.

No	Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II
1	Nilai terendah	50	60
2	Nilai rata-rata	72,35	84,11
3	Nilai tertinggi	90	100
4	Jumlah tuntas	14	15
5	Ketuntasan (%)	82,35%	88,35%

Sesuai dengan analisis data penelitian, Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hasil belajar peserta didik yang meningkat tersebut berkaitan erat dengan metode belajar dan aktivitas belajar. Pada Siklus I maupun pada Siklus II, nilai rata-rata lebih besar daripada KKM dan ketuntasan sudah memenuhi 75%.

Menurut Lie (2007: 94), pembelajaran dengan Metode *Make a Match* merupakan metode belajar dengan kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan pada kartu lainnya. Pembelajaran ini menyenangkan untuk mengulang kembali materi yang sudah disampaikan. Menurut Rusman (2011: 223), pembelajaran dengan Metode *Make a Match* merupakan metode belajar dengan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban sebelum batas waktu dan keberhasilan mencocokkan pasangan kartu mendapat poin. Dalam penelitian ini, pembelajaran dengan Metode *Make a Match* untuk materi berikutnya, sehingga tidak mengulang materi. Begitu juga dengan poin, peserta didik yang berhasil mencocokkan kartu sesuai dengan pasangan tidak mendapat poin dan peserta didik yang gagal mencocokkan kartu sesuai dengan pasangan juga tidak mendapat sanksi.

Menurut Rusman (2011: 223), pembelajaran dengan Metode *Make a Match* berulang dalam babak. Sedangkan menurut Huda (2014: 251), pembelajaran dengan Metode *Make a Match* tidak berulang dalam babak. Dalam penelitian ini, peserta didik yang pernah menerima kartu jawaban dipastikan tidak menerima kartu pertanyaan dalam pembelajaran berikutnya dengan cara membagikan kartu jawaban kepada sejumlah peserta didik tersebut. Kemudian kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang tersisa dibagikan secara acak kepada peserta didik lainnya. Pembelajaran pada Siklus I tanpa pengulangan atau hanya berlangsung satu babak saja. Sedangkan pembelajaran pada Siklus II dengan pengulangan atau berlangsung hingga dua babak dimana koreksi dan pembahasan hanya pada babak kedua saja.

Menurut Lie (2007: 95), kelebihan dalam pembelajaran dengan Metode *Make a Match* adalah 1) menumbuhkan suasana kegembiraan dalam pembelajaran, 2) terwujud kerja sama yang dinamis antar peserta didik, 3) munculnya gotong royong yang merata pada seluruh peserta didik.

Menurut Huda (2014: 253), kelebihan dalam pembelajaran dengan Metode *Make a Match* adalah 1) meningkatkan aktivitas belajar secara kognitif maupun fisik, 2) ada unsur permainan, sehingga menyenangkan, 3) meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari dan motivasi belajar, 4) efektif sebagai sarana melatih keberanian dalam presentasi, 5) efektif melatih kedisiplinan belajar, khususnya yang berkaitan dengan waktu.

Dalam penelitian ini, pembelajaran dengan Metode *Make a Match* memenuhi beberapa kelebihan tersebut, diantaranya aktivitas belajar yang meningkat, pembelajaran yang menarik, pembahasan materi dan efektivitas waktu.

Menurut Lie (2007: 95), kekurangan dalam pembelajaran dengan Metode *Make a Match* adalah 1) jika kelas termasuk besar, maka guru harus hati-hati dimana akan muncul suasana ramai dan sulit dikendalikan, 2) guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan waktu.

Menurut Huda (2014: 253), kekurangan dalam pembelajaran dengan Metode *Make a Match* adalah 1) jika persiapan tidak baik, maka akan banyak menyita waktu, 2) pada awal penerapannya, banyak peserta didik yang malu berpasangan dengan lawan jenis, 3) jika guru tidak mengarahkan, banyak peserta didik yang tidak perhatian pada presentasi pasangan, 4)

guru harus hati-hati dan bijaksana memberikan sanksi supaya pasangan peserta didik tidak malu, 5) penerapan secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

Dalam penelitian ini, pembelajaran dengan Metode *Make a Match* tidak memenuhi beberapa kekurangan tersebut karena subjek penelitian termasuk dalam kelas kecil. Selain itu, pembelajaran juga diperbarui dimana kartu jawaban berupa teks diperbarui dengan gambar. Bahkan pembelajaran juga berlangsung dalam dua babak

4. Conclusion

Hasil belajar PKn tentang Globalisasi pada peserta didik Kelas IV SDN Turusgede di Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan Metode *Make a Match* meningkat yang termasuk bagus dan memuaskan. Hasil belajar pada Kondisi Awal dengan nilai rata-rata sebesar 63,53 dan ketuntasan sebesar 41,17%. Hasil belajar pada Siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 72,35 dan ketuntasan sebesar 82,35%. Hasil belajar pada Siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 84,11 dan ketuntasan sebesar 88,35%

5. References

- [1] Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [3] Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- [4] Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- [5] Sumadayo, Samsu. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [6] Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [7] Winataputra, Udin. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar (SD)*. Jakarta: Universitas Terbuka Press.