

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA MATA PELAJARAN  
PKN DI KELAS V SDN KARYAWANGI 2**

**Sediasih**

SDN Karyawangi 2

sediasih@gmail.com

**Abstrak.** Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di SDN karyawangi 2 selama ini masih rendah. Model pembelajaran yang digunakan selama ini masih menggunakan model konvensional dan hanya guru sebagai pusat pembelajaran. Tujuan dari penelitian perbaikan pembelajaran ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi menjaga keutuhan negara Indonesia dengan menggunakan model *make a match*. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus perbaikan pada menjaga keutuhan, dimana masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas V sebanyak 30 siswa. Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan sebagai metode pokok adalah tes tertulis. Hasil belajar dapat menunjukkan bahwa pembelajaran menjaga keutuhan negara Indonesia mengalami peningkatan. Metode penelitian ini dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Dari hasil dapat disimpulkan bila penggunaan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menjaga keutuhan negara Indonesia pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas 5 SDN Karyawangi 2.

**Kata Kunci:** hasil belajar, *make a match*, pendidikan kewarganegaraan.

**Abstract.** *The outcomes learning of student learning on civic education subjects (Civics) SDN karyawangi 2 for this is still low. The learning model is used for this are still using the conventional model and only teachers as a learning center. The purpose of this research study improvements to improve student learning outcomes of the material safeguarding the national integrity Indonesia using models make a match. Research carried out in three cycles of improvement in maintaining the integrity, in which each cycle consists of four phases: planning, implementation, observation and reflection. As research subjects are students of class V as many as 30 students. In collecting the data, the methods used as the principal method is the written test. Learning outcomes may indicate that learning Indonesian maintaining the integrity of the country has increased. This research method using classroom action research. From the results it can be inferred when the use of models make a match can improve student learning outcomes in the material safeguarding the national integrity Indonesia on the subjects of citizenship education in grades 5 SDN Karyawangi 2.*

**Keywords:** *learning outcomes, make a match, kewarganegaraan education.*

## A. Pendahuluan

Pendidikan kewarganegaraan terjadi abstraksi konsep yang sulit (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada semua jenjang pendidikan di Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan menanamkan cinta tanah air dan menjadikan warga negara yang baik dan mempunyai kontribusi terhadap bangsa dan negara.

Menanamkan cinta tanah air merupakan sikap yang harus ditanamkan sejak dini melalui pendidikan kewarganegaraan. Akan tetapi permasalahan pada pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah monotonnya pembelajaran, sehingga menjadikan siswa bosan dalam belajar dan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Pembelajaran masih didominasi oleh guru sebagai pusat pembelajaran, serta masih menggunakan metode dan model pembelajaran konvensional sehingga

terjadi abstraksi konsep yang sulit dipahami oleh siswa. Dari indentifikasi di kelas 5 menunjukkan hasil belajar siswa masih menunjukkan hasil yang rendah yaitu sebesar 54 pada konsep menjaga keutuhan negara Indonesia.

Untuk memecahkan masalah tersebut diatas diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered*). Salah satu model pembelajaran yang berorientasi kepada siswa adalah model pembelajaran *make a match*. *Make a match* merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk berpikir cepat, berinteraksi dengan teman, berpartisipasi aktif sekaligus membangun konsep dan pemahaman mereka.

## B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Karyawangi 2, Kecamatan pulosari, Kabupaten Pandeglang, JPSPD Vol. 3 No. 1, Maret 2017  
ISSN 2540-9093

Provinsi Banten di kelas V. Desain penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action*)  
Sediasih

*research*). Penelitian tindakan kelas (*class room action research*) yang dimaksud adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di sekolah, meningkat profesionalisme dan menumbuhkan kembangkan budaya akademik. Arikunto (2012:3) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sering dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan penelitian bersiklus yang diman oleh hasil refleksi hasil guru dan atas proses pembelajaran yang telah dilakukan dan mengangkat masalah-masalah empiris, riil, aktual, kinkret, dan situsional kondisional yang terkait dengan pembelajaran sehingga tujuan utamanya memperbaiki dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

Adapun alasan pemilihan model pembelajaran kedalam penelitian tindakan kelas ini adalah didasarkan atas tujuan dan karakteristik masalah

penelitian, sebagai untuk mengaitkan kualitas pendidikan dan pengajaran yang diselenggarakan oleh guru atau pengajar maupun peneliti sendiri.

Adapun ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*action*), (3) pengamatan (*observing*), (4) refleksi.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Karyawangi 2, Kecamatan Pulosari, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 30 orang siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar siswa dan lembar observasi untuk mendeskripsikan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match*.

### C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *make a match* pada mata pelajaran PKn dilaksanakan dengan tiga siklus, setiap siklus meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Pada siklus pertama pembelajaran dilaksanakan dengan pengenalan georgrafis indonesia secara umum misalnya letak geografis, nama-

nama pulau besar di Indonesia, luas darat dan lautan Indonesia. Kartu *make a match* yang digunakan adalah memasangkan antara pertanyaan dan jawaban serta bentuk pulau dan nama pulau. Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Prosentase Perolehan Nilai Pada Siklus I**

NO	NILAI (N)	SISWA (S)	N x S	PROSENTASE
1	50	5	250	17%
2	60	10	600	33%
3	70	7	490	23%
4	80	5	400	17%
5	90	3	270	10%
6	100	0	0	0%
Jumlah		30	2010	100%

Berdasarkan nilai yang diperoleh pada siklus I, dari jumlah 30 siswa, yang memperoleh nilai 50 sebanyak 5 siswa atau sebanyak 17%, nilai 60 sebanyak 10 siswa atau sebanyak 33%, nilai 70 sebanyak 7 siswa atau sebanyak 23%, nilai 80 sebanyak 5 siswa atau sebanyak 17%, nilai 90 sebanyak 3 siswa atau sebanyak 10%,

dan belum ada siswa yang mendapat nilai 100. Hal tersebut dikarenakan siswa belum terbiasa belajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Dari hasil refleksi siklus 1 diperoleh hasil bahwa efektifitas dalam penggunaan waktu serta aturan main harus semakin jelas dan ketat sehingga

pembelajaran lebih terkoordinir dengan serta kekayaan alam dan budaya baik. Pada siklus 2 pembelajaran Indonesia. Dalam siklus 2 diperoleh seputar sejarah kemerdekaan Indonesia hasil:

**Tabel 2 Prosentase Perolehan Nilai Pada Siklus II**

NO	NILAI (N)	SISWA (S)	N x S	PROSENTASE
1	50	2	100	7%
2	60	5	300	17%
3	70	9	630	30%
4	80	8	640	27%
5	90	5	450	17%
6	100	1	100	3%
Jumlah		30	2220	100%

Berdasarkan nilai yang sebesar 67, siswa juga terlihat sudah diperoleh pada siklus II, dari jumlah 30 siswa, yang memperoleh nilai 50 sebanyak 2 siswa atau sebanyak 7%, nilai 60 sebanyak 5 siswa atau sebanyak 17%, nilai 70 sebanyak 9 siswa atau sebanyak 30%, nilai 80 sebanyak 8 siswa atau sebanyak 27%, nilai 90 sebanyak 5 siswa atau sebanyak 17%, dan ada satu siswa yang mendapat nilai 100 dengan prosentase 3 %. Perlahan tapi pasti pada siklus kedua terjadi peningkatan dibandingkan dengan siklus 1 yang

mulai beradaptasi dengan penggunaan model *make a match*.

Dari hasil siklus II belum mencapai angka rata-rata diatas 80, maka dilanjutkan dengan siklus III dengan materi menjaga persatuan dan kesatuan bangsa. Dari hasil refleksi pada siklus 2 diperoleh hasil bahwa aturan saat memulai dan menyudahi permainan dengan menggunakan pluit. Pada siklus III diperoleh hasil dibawah ini:

**Tabel 2 Prosentase Perolehan Nilai Pada Siklus II**

NO	NILAI (N)	SISWA (S)	N x S	PROSENTASE
1	50	0	0	0%
2	60	1	60	3%
3	70	3	210	10%
4	80	6	480	20%
5	90	11	990	37%
6	100	9	900	30%
Jumlah		30	2640	100%

Berdasarkan nilai yang diperoleh pada siklus II, dari jumlah 30 siswa, tidak ada siswa yang mendapat nilai 50, yang memperoleh nilai 60 sebanyak 1 siswa atau sebanyak 3%, nilai 70 sebanyak 3 siswa atau sebanyak 10%, nilai 80 sebanyak 6 siswa atau sebanyak 20%, nilai 90 sebanyak 11 siswa atau sebanyak 37%, dan ada 9 siswa yang mendapat nilai 100 dengan prosentase 30 %.

Dari hasil belajar pada siklus 1, 2 dan 3 yang menggunakan model pembelajaran *make a match* pada materi menjaga keutuhan negara Indonesia terjadi peningkatan. Pada kondisi awal, nilai pada siklus I hanya masih belum terbiasa menggunakan pembelajaran *make a match* sehingga pada saat permainan atau mencari pasangan/jawaban siswa terlihat bingung dan perlu pengarahan yang berulang.

Kemudian hasil belajar siswa pada siklus II sudah terjadi peningkatan, akan tetapi peningkatan tersebut belum terlalu signifikan yaitu dari rata-rata 67 menjadi 74. Pada siklus 2 ini siswa sudah mulai mengerti dan beradaptasi dalam menggunakan model pembelajaran *make a match*,  
JPSD Vol. 3 No. 1, Maret 2017  
ISSN 2540-9093

hanya saja masih sedikit ribut dalam melakukan permainan.

Selanjutnya pada siklus III diperoleh hasil peningkatan yang bagus karena sudah mencapai nilai 88 dari sebelumnya pada siklus 2 hanya mencapai 74. Pada siklus ketiga siswa terlihat lebih antusias karena permainan dalam menjawab pertanyaan dibantu dengan pluit.

Dari uraian di atas dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi menjaga keutuhan negara Indonesia pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN Karyawangi 2.

Dari penjelasan diatas jelas bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat mengaktifkan, menstimulasi serta membangun konsep sendiri oleh pembelajar sehingga berdampak pada siswa. Hal senada juga dikemukakan oleh Huda, M (2013:235) yang menyatakan:

1. Kelebihan model pembelajaran tipe *Make a match* antara lain: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) karena ada unsur permainan, metode ini

Sediasih

menyengkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

2. Kelemahan media *Make a match* antara lain: (1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; (2) pada awal-awal

penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; (3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan; (4) guru harus hati-hati dan bijaksana saat member hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; dan (5) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

#### D. Simpulan

Kesimpulan dalam penelitian tindakan kelas ini menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *make a match* pada mata pelajaran PKn di

kelas V SDN Karyawangi 2, dengan nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 67, siklus 2 sebesar 74 dan siklus 3 sebesar 88.

#### Daftar Pustaka

- Asrori, M, (2009), *Psikologi Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima.
- Barlia, L, (2002), *Mengajar dengan Lingkungan Alam Sekitar*, Serang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dendy, Erwina, dkk, (2003), *Kamus Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mihtahul Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kemala, R, (2006), *Jelajah IPA untuk kelas III*, Jakarta: Yudhistira.
- Mulyasa, E, (2005), *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Priaji, D, (2013), *Pengertian Hasil Belajar Menurut Para Ahli*. Diunduh 19 September 2015 pukul 20.51 dari <http://zakwaan-priaji.blogspot.co.id/2013/07/pengertian-hasil-belajar-menurut-para-ahli>.
- Priyono, Sayekti, T, (2008), *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI kelas III*, Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Sapriati, A, dkk, (2014), *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sutrisno, Harjono, dan Haris Sudarto, (2005), *Pengenalan Lingkungan Alam Sekitar sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini*, Jakarta: DEPDIKNAS Dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.