

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *MAKE A MATCH* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN

¹Malla Perwandaka, ²Febri Fajar Pratama, ³Hatma Haris Mahendra

^{1,2,3}Universitas Perjuangan Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya/Indonesia

Email: malalaperwandakamala@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan studi awal melalui observasi kelas di kelas tiga SD Negeri Bebedahan, ditemukan bahwa siswa memiliki hasil belajar yang rendah dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya dalam materi hak dan kewajiban. Hasil belajar siswa kelas tiga di SDN Bebedahan belum mencapai kriteria untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan desain PTK Kemmis MC Taggart. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas tiga di SDN Bebedahan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Perencanaan pembelajaran dengan model *Make a Match* berada pada kategori sangat baik, dengan pengamatan. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan model *Make a Match* menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dari 78% pada siklus pertama menjadi 91% pada siklus kedua. 2) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus pertama, persentase siswa yang mencapai ketuntasan adalah 64%, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 82,14%. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas tiga dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di SDN Bebedahan.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Model Pembelajaran *Make a Match*, Hasil Belajar Siswa

1. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari SD hingga Perguruan Tinggi. Tujuannya adalah untuk mengembangkan

kemampuan, membentuk harkat dan martabat bangsa, serta mencerdaskan kehidupan bangsa (Khoeriyah & Mawardi, 2018; Sutiyono, 2018). Namun, terdapat kekhawatiran bahwa PPKn belum mampu mewujudkan warga negara yang sesuai dengan nilai-

nilai Pancasila dan UUD 1945. Hal ini dibuktikan dengan masih maraknya sikap siswa yang kurang menghargai guru, *bullying*, dan perilaku lain yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 (Asriani et al., 2017; Mariana, 2019). Somantri (dalam Ubaedillah, 2015) juga berpendapat bahwa pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan kemampuan terkait dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan. Dalam kenyataan, terjadi disparitas antara standar akademik dan standar kinerja, dimana banyak siswa mampu menyajikan materi, tapi tidak memahaminya. Banyak siswa tidak dapat menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan.

Dalam Kurikulum PPKn, yang diterbitkan dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2003, pendidikan PPKn diwajibkan untuk diberikan kepada peserta didik. Dalam konsep disiplin pendidikan kewarganegaraan moralitas menjadi salah satu kajian ontologis yang menitikberatkan pada pertimbangan terhadap nilai sebagai konstruksi dasar dalam berperilaku dan bertindak (Pratama, dkk., 2022). Salah satu materi yang diajarkan dalam PPKn adalah Hak dan Kewajiban, yang bertujuan agar peserta didik dapat membedakan pengaruh negatif dan positif dari Hak dan Kewajiban serta mengklasifikasikan contoh perilaku dan tindakan yang

tepat dalam sebuah lingkungan. Materi ini juga meminta peserta didik untuk menunjukkan sikap terhadap Hak dan Kewajiban di lingkungannya, termasuk memberikan contoh sederhana pengaruh hak dan kewajiban di lingkungan dan kehidupan peserta didik.

Materi hak dan kewajiban adalah bagian dari kurikulum PPKn. PPKn adalah subjek di sekolah yang berbasis pada nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia, yaitu Pancasila dan UUD 1945. Tujuan PPKn adalah untuk mengarahkan warga negara untuk berperan aktif dan partisipatif dalam masyarakat, dilakukan oleh lembaga-lembaga formal di negara. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memainkan peranan penting dalam membentuk pemahaman dan kesadaran anak didik untuk menjadi warga negara Indonesia yang berkarakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

Karakteristik PPKn adalah menitikberatkan pada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai pemahaman terhadap materi, pembelajaran harus dibuat menjadi bermakna bagi siswa. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi bermakna adalah dengan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan ide atau konsep PPKn. Agar mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan maka dalam pembelajaran diharapkan adanya interaksi antara siswa dengan guru yang berjalan dua arah (Mahendra, dkk., 2019). Guru dapat

meningkatkan variasi pengelolaan kelas dengan membentuk siswa dalam kelompok-kelompok kecil dan menggunakan hadiah dan hukuman yang efektif. Pengelolaan kelas seperti ini menciptakan suasana yang kompetitif dan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk berusaha mendapatkan hasil kerja terbaik. Untuk itu, guru harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan metode belajar yang sesuai untuk diterapkan dalam sistem model pembelajaran yang efektif (Abdullah, dkk, 2017; Fanny, 2019).

Berdasarkan studi pendahuluan melalui observasi di kelas III SD Negeri Bebedahan menunjukana bahwa peserta didik memiliki hasil belajar PPKn yang tergolong masih rendah. Hasil belajar khususnya dalam mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban pada kelas III di SDN Bebedahan masih rendah. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada sekolah ini sebesar 75. Berikut tabel pencapaian hasil belajar siswa:

Tabel 16. Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas III

No	Nilai	Pra Penelitian	Siswa	%
1	<75	Belum Tuntas	21	75%
2	≥75	Tuntas	7	25%
Jumlah			28	100%

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa sebagian siswa belum mencapai KKM pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. Pada kenyataannya ulangan harian PPKn rata-rata peserta didik masih di bawah KKM yaitu sebesar 64,57. Berdasarkan hasil observasi, salah satu penyebabnya disebabkan anak-anak tidak dapat

mengemukakan contoh pelaksanaan hak dan kewajiban. Selain itu, anak-anak sering salah keliru dan mengartikan untuk memasang antara pelaksanaan hak dan kewajiban dalam masyarakat. Banyak peserta didik belum menunjukkan keseriusan dalam menghadapi tugas. Ketika guru memberikan pertanyaan, mereka kebingungan dan bertanya pada teman lain tanpa berusaha menjawab. Mereka juga belum ulet dalam menghadapi kesulitan atau tugas. Ketika diberi pertanyaan, mereka tidak berusaha mencari jawaban di buku dan langsung mengatakan tidak tahu. Selain itu, peserta didik juga belum menunjukkan minat belajar ketika mengikuti pelajaran PPKn. Mereka terlihat bergurau dengan teman sebangkunya, menunjukkan kurangnya keseriusan dalam belajar.

Penelitian juga menemukan beberapa permasalahan lain. Guru dalam pembelajaran PPKn masih belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif, sehingga tidak dapat menumbuhkan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik. Guru masih menggunakan model pembelajaran Direct Learning dengan metode ceramah, serta kurangnya persediaan alat peraga untuk pembelajaran PPKn. Berdasarkan hasil wawancara awal, guru juga mengaku mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran PPKn, karena belum menemukan dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk materi yang cukup luas.

Berdasarkan hasil di atas, salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran PPKn adalah model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Model pembelajaran ini berfungsi sebagai pedoman dan

segala sesuatu yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, termasuk sumber, bahan, dan alat yang akan digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce & Weil dalam Rusman (2018) bahwa model pembelajaran adalah "suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain." Proses pembelajaran yang efektif dapat membawa kepada pencapaian sasaran hasil belajar yang maksimal.

Model pembelajaran adalah pedoman dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, termasuk sumber, bahan, dan alat yang akan digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce & Weil dalam Rusman (2018:144), yang menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah "suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain". Kegiatan pembelajaran sambil bermain dapat melibatkan siswa dalam belajar, membangun keaktifan siswa, dan meningkatkan minat belajar siswa (Nida, Parmiti, & Sukmana, 2020). Salah satu contoh model pembelajaran aktif yang dikemas menyenangkan dan melibatkan siswa langsung dengan bermain sambil belajar adalah *Make a Match*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dikembangkan oleh Curran (1994). Model ini dinamakan *Make a Match*, yang berarti mencari pasangan. Setiap siswa mendapat sebuah kartu dan mencari pasangan jawaban/pertanyaan yang sesuai berdasarkan kartu yang diperolehnya.

Model pembelajaran *Make a Match* dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar, terutama dalam mengingat materi pelajaran PPKn. Model ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi lebih bermakna, lebih berorientasi pada keaktifan, serta membantu meningkatkan proses dan hasil belajar (Pratiwi, 2018).

Huda (2015) mengidentifikasi beberapa kelebihan model pembelajaran *Make a Match*, yaitu: 1) Meningkatkan Aktivitas Belajar: Model ini mendorong siswa untuk aktif secara kognitif dan fisik dalam proses pembelajaran, 2) Meningkatkan Kesenangan Belajar: Suasana permainan yang dipadukan dalam *Make a Match* membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, 3) Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi: *Make a Match* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan memotivasi mereka untuk belajar

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah masih terdapat banyak permasalahan dan diperlukan solusi untuk menyelesaikannya dengan cara melaksanakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru (Nurgiansah, dkk., 2021). Berdasarkan uraian di atas yang menjadi daya tarik penulis untuk melakukan penelitian dengan harapan mampu memberikan upaya perbaikan dalam perkembangan proses belajar dan mengajar dengan fokus penelitian meningkatkan hasil belajar PPKn Peserta didik melalui penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran hak dan kewajiban di kelas III SDN Bebedahan.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data hasil belajar kognitif siswa, implementasi dalam

pembelajaran kurikulum merdeka, tes, serta subjek penelitiannya. Penelitian ini memiliki keterbatasan, sebagai berikut: 1) penelitian ini hanya menggunakan model pembelajaran *make a match*; 2) Materi yang digunakan penelitian ini pada mata pelajaran PPKn kelas III Sekolah Dasar; 3) subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Bebedahan sebagai subjek penelitian).

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Trianto (2018), PTK adalah kegiatan penelitian yang mengamati kegiatan pembelajaran di kelas, memberikan tindakan yang disengaja, dan bertujuan untuk memecahkan masalah atau meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas tersebut. Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban pada siswa kelas III di SD Negeri Bebedahan Kabupaten Tasikmalaya. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas III di SD Negeri Bebedahan Kota Tasikmalaya berjumlah 28 siswa dengan laki laki 13 siswa dan perempuan 15 orang. Variabel terikat (x) pada penelitian ini yakni penerapan Model pembelajaran *make a match*, serta variabel bebas (y) pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Data yang digunakan pada penelitian berupa data kuantitatif. Data kuantitatif penelitian

ini hasil rata-rata hasil belajar peserta didik pada setiap siklus dan observasi aktivitas siswa kelas VI.

Tes dapat didefinisikan secara sederhana sebagai kumpulan pertanyaan yang harus dijawab, pertanyaan-pertanyaan yang harus dipilih dan ditanggapi, atau tugas-tugas yang dilakukan oleh peserta tes untuk mengukur aspek tertentu dari peserta tes (Poerwanti, 2014:4). Dengan menggunakan tes sebagai alat ukur, pendidik dapat menggunakan informasi yang objektif untuk membuat keputusan tentang proses dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian hasil belajar siswa di mata pelajaran PKN di kelas III SDN Bebedahan Kabupaten Tasikmalaya. Untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa, lembar evaluasi diberikan kepada mereka secara individual. Tes ini dilakukan pada setiap pertemuan selama pembelajaran dari siklus I hingga siklus III, serta pada akhir setiap siklus. Kegiatan pengamatan (pengambilan data) bertujuan untuk memotret seberapa jauh tindakan telah mencapai sasaran. (Arikunto, 2015: 127). Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran PPKn

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini mencakup dua aspek penting. Pertama, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah metode yang mengajak siswa mencari jawaban atau pasangan konsep melalui permainan kartu dalam batas waktu

tertentu. Model ini meningkatkan kepercayaan diri, keberanian, dan antusiasme siswa, dengan pembagian kelompok yang terdiri dari kelompok pertanyaan, kelompok jawaban, dan kelompok penilai.

Kedua, hasil belajar merujuk pada tingkat keberhasilan siswa yang diukur melalui kemampuan yang diperoleh dari proses belajar. Bukti ketercapaian ini ditunjukkan melalui skor yang diperoleh setelah siswa menjawab tes pengetahuan berbentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Model yang digunakan dalam penelitian kelas ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2018). Menurut model Kemmis dan Mc Taggart, setiap siklus penelitian dilakukan dengan cara berikut: 1) Mengidentifikasi masalah, 2) Perencanaan, yang melibatkan pembuatan rencana pembelajaran, media, dan alat pembelajaran lainnya, 3) Melaksanakan tindakan dengan menerapkan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan, 4) Mengamati proses dan efek dari tindakan yang dilakukan, dan 5) Melakukan refleksi terhadap informasi yang diperoleh dari tindakan untuk menganalisis, menggabungkan, dan memahami hasilnya. Proses siklus ini diulang untuk meningkatkan hasil belajar).

3. Hasil

Sebelum pelaksanaan penelitian

dengan menggunakan model *Make a Match*, berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa hasil belajar siswa-siswa kelas III SDN Bebedahan tergolong rendah. Pembelajaran yang terjadi cenderung bersifat monoton, satu arah, dan kurang komunikatif. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pada tahap pra-tindakan, nilai rata-rata hasil belajar materi hak dan kewajiban siswa kelas III hanya sebesar 54,50. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan, yaitu 75. Hanya 8 siswa atau 28,58% yang telah tuntas, sedangkan 20 siswa atau 71,42% belum tuntas. Nilai tertinggi yang diraih siswa pada tahap pratindakan adalah 90 dan nilai terendahnya adalah 27. Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan menarik, yaitu model *Make a Match*.

Tabel 17. Ketuntasan Siswa Pra Tindakan

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase
86 – 100	Sangat Baik	1	3,58%
71- 85	Baik	7	25%
56 – 70	Kurang	14	50%
0 - 55	Sangat Kurang	6	21,42%
Total		28	100%

Berdasarkan tabel pra-tindakan, terlihat bahwa hasil belajar PPKN siswa kelas III SDN Bebedahan masih tergolong rendah. Hanya ada 1 siswa yang memperoleh nilai sangat baik, sementara terdapat 14 siswa berada pada kategori kurang. Siswa yang

mencapai KKM dan berada pada kategori baik hanya 7 orang. Masih terdapat 6 siswa yang berada pada kategori sangat kurang.

Beberapa penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah: 1) Materi yang dituliskan siswa hanya salinan dari buku paket. 2) Siswa menganggap PPKN sebagai pelajaran yang sulit. 3) Penguasaan materi yang abstrak sulit dipelajari oleh siswa. 3) Guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran PPKN. 3) Guru dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan menarik, yaitu model *Make a Match*. Diharapkan dengan penggunaan model ini, kualitas proses dan hasil pembelajaran PPKN pada siswa kelas III SDN Bebedahan dapat meningkat.

a) Siklus I

Perencanaan tindakan dilaksanakan agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan runtut, sistematis, dan terarah. Tahapan dalam perencanaan tindakan ini meliputi menentukan waktu pelaksanaan penelitian, membuat perangkat pembelajaran, menentukan media pembelajaran, menyusun lembar observasi dan instrumen non-tes, serta menyiapkan soal evaluasi.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I untuk materi adalah karakteristik hak dan kewajiban, serta pertemuan II untuk materi contoh kegiatan hak dan kewajiban dalam

pakaian dan makanan. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan RPP, skenario pembelajaran, alat evaluasi, dan lembar pengamatan aktivitas siswa. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa gambar dan kartu kegiatan hak dan kewajiban. Selain itu, dipersiapkan pula instrumen non-tes berupa lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Soal evaluasi juga disiapkan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban.

Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit, diikuti dengan evaluasi. Siklus ini diikuti oleh 28 siswa kelas III. Proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan. Kegiatan dimulai dengan guru mengkondisikan kelas dan mempersiapkan peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Pembelajaran diawali dengan doa dan presensi siswa. Guru kemudian memberikan ice breaking berupa tepukan penyemangat untuk memulai pembelajaran. Sebelum memulai materi, guru memberikan soal pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Setelah itu, guru sedikit mengulas materi minggu lalu.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi pelajaran dan siswa memperhatikan dengan baik, meski ada beberapa siswa yang masih berbicara dan bermain dengan teman sebangkunya. Guru memberikan peringatan kepada mereka. Selanjutnya, guru dan peneliti membagi siswa ke dalam dua kelompok untuk

menerapkan model *Make a Match*. Banyak siswa merasa malu dan tidak nyaman saat berhadapan dengan teman lain. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan jawaban kepada kelompok B. Siswa harus mencari/mencocokkan jawaban yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru dan peneliti mencatat pasangan yang berhasil ditemukan. Banyak siswa yang masih kebingungan dalam mencari pasangan. Pada kegiatan penutup, guru memberikan penguatan dan kesimpulan terhadap materi. Guru juga melakukan evaluasi terhadap siswa serta mengingatkan mereka tentang pertemuan selanjutnya yang akan digunakan sebagai evaluasi atau tes akhir tindakan. Kelas ditutup dengan doa bersama.

Pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match*, sebagian besar siswa terlihat lebih bersemangat. Beberapa siswa terlihat sangat serius ketika guru menerangkan langkah-langkah dari model pembelajaran mencari pasangan. Namun, ada juga siswa yang masih bermalas-malasan untuk mendengarkan penjelasan dari guru. Adapun hasil observasi dapat dilihat pada tabel 18.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, meskipun masih ada beberapa siswa yang masih kurang termotivasi. Hasil belajar siswa pada siklus I juga masih tergolong rendah, setara dengan 60%. Peneliti setelah

melakukan kegiatan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*, didapatkan data hasil belajar peserta didik kelas III yang ditunjukkan pada tabel 19.

Tabel 18. Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Indikator Penilaian	Skor			
	1	2	3	4
Siswa memperhatikan penjelasan materi dari guru			√	
Aktif dalam kegiatan belajar			√	
Siswa memberikan tanggapan terhadap penjelasan guru			√	
Siswa berinteraksi dan bekerja sama dengan siswa lainnya pada saat diskusi kelompok				√
Memberikan kesempatan kepada teman untuk memberikan pendapat atau ide			√	
Mengamati teman di depan kelas saat memainkan peran				√
Berani untuk memerankan tokoh drama di depan kelas			√	
Siswa bersemangat mengikuti pelajaran			√	
Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran			√	
Siswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik dan tertib			√	
Jumlah			24	
Persentase			60%	

Tabel 19. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Rentang Nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
86-100	Sangat Baik	5	17,85
71-85	Baik	8	28,58
56-70	Kurang	12	42,85
0-55	Sangat Kurang	3	10,72
Total		28	100%

Dari tabel 19 di atas terlihat bahwa ada 5 (17,85%) siswa yang memperoleh nilai sangat baik. Siswa yang mencapai baik ada 8 (28,58%). Sejumlah 12 (42,85%) siswa memperoleh nilai kurang dan masih terdapat 3 (10,72%) siswa yang sangat kurang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal

pada siklus I belum tercapai. Hal ini dikarenakan jumlah siswa yang tuntas belajar hanya 46,43%, masih jauh di bawah target ketuntasan klasikal 75%.

Peneliti masih menemukan beberapa kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I. Beberapa siswa masih terlihat kesulitan dan kurang fokus selama pembelajaran, terutama karena guru belum pernah menggunakan model pembelajaran "*make a match*" sebelumnya. Permasalahan yang ditemui diantaranya: 1) Siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, terutama saat tugas kelompok. Hanya sebagian siswa yang terlihat aktif mengerjakan, sementara yang lain lebih banyak bercerita dan bermain. 2) Keberanian siswa untuk bertanya atau menyampaikan pendapat masih rendah. 3) Pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban, terutama karakteristiknya, masih kurang. 4) Hasil evaluasi pembelajaran siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, dengan siswa yang mencapai KKM baru 46,43% dengan rata-rata 67,75.

Untuk memperbaiki permasalahan tersebut, guru berencana memberikan motivasi dan penguatan yang lebih baik, meningkatkan kemampuan mengelola kelas, serta menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Guru juga akan memberikan kesempatan lebih banyak bagi siswa untuk menyampaikan pendapat dan meningkatkan pemberian pertanyaan-pertanyaan yang menarik. Tindakan

siklus II diharapkan dapat meminimalkan kekurangan yang ada sehingga hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban dapat ditingkatkan.

b) Siklus II

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban di kelas III, namun belum optimal. Sama seperti siklus I, siklus II juga terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama pada tanggal membahas tentang ciri-ciri dan karakteristik hak dan kewajiban, sedangkan pertemuan kedua membahas implementasi hak dan kewajiban di lingkungan dengan model pembelajaran *make a match*. Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti melakukan berbagai upaya perbaikan berdasarkan refleksi siklus I, seperti membagi siswa ke dalam 5 kelompok, menyediakan gambar dalam lembar kerja kelompok, memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa, serta memperjelas penyampaian materi pelajaran. Selain itu, guru juga berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan dengan melakukan ice breaking di tengah pelajaran. Hal ini dilakukan agar siswa tidak merasa bosan atau mengantuk, mengingat pembelajaran berlangsung pada siang hari.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan utama yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran di kelas sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan strategi *Make a Match*. Pelaksanaan pembelajaran hampir sama dengan siklus I, namun pada siklus II proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga bagian, yaitu kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup). Pada kegiatan awal, guru mengkondisikan kelas, memberikan ice breaking, dan memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pada kegiatan inti, guru membagi siswa ke dalam kelompok A dan B, masing-masing kelompok diberi kartu pertanyaan dan jawaban. Siswa kemudian saling mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban mereka. Setelah itu, pasangan-pasangan tersebut mempresentasikan hasil pencocokan kartu mereka. Guru juga memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa. Pada kegiatan akhir, guru memberikan penguatan dan kesimpulan, serta mengingatkan siswa untuk mempersiapkan evaluasi atau tes akhir tindakan pada pertemuan berikutnya.

Hasil observasi pada pertemuan pertama siklus II menunjukkan bahwa pada sebagian besar siswa lebih aktif. Siswa tampak bersemangat dalam menyimak penjelasan guru, menyelesaikan tugas kelompok, dan berinteraksi dengan gambar. Pembatasan waktu sudah bisa ditepati oleh kelompok sehingga guru tidak lagi memberikan perpanjangan-perpanjangan waktu. Setiap besar anggota kelompok sudah merasa

bertanggung jawab atas pekerjaan kelompok. Siswa tidak lagi bermain-main atau berbicara sendiri saat diskusi kelompok. Siswa juga terlihat bersemangat untuk menyelesaikan tugas lebih cepat agar bisa segera menempelkannya di papan tulis. Pada pertemuan kedua siklus II, siswa berani menanyakan materi yang dibuat ketika tugas individu. Siswa berusaha memperbaiki dan tidak malu untuk membacakan di depan kelas. Siswa juga lebih serius menyimak ketika teman lain membacakan pekerjaannya. Siswa berusaha mencari kata yang tepat untuk memperbaiki diskusi temannya. Siswa sangat antusias ketika guru meminta siswa mempresentasikan hasil pekerjaan.

Tabel 20. Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Indikator Penilaian	Skor			
	1	2	3	4
Siswa memperhatikan penjelasan materi dari guru				√
Aktif dalam kegiatan belajar			√	
Siswa memberikan tanggapan terhadap penjelasan guru				√
Siswa berinteraksi dan bekerja sama dengan siswa lainnya pada saat diskusi kelompok			√	
Memberikan kesempatan kepada teman untuk memberikan pendapat atau ide			√	
Mengamati teman di depan kelas saat memainkan peran				√
Berani untuk memerankan tokoh drama di depan kelas			√	
Siswa bersemangat mengikuti pelajaran				√
Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran				√
Siswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik dan tertib			√	
Jumlah				35
Persentase				87,5%

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus II sebesar 87,5%. Siswa menunjukkan semangat

dan antusias yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti setelah melakukan kegiatan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*, didapatkan data hasil belajar peserta didik kelas III yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 21. Observasi aktivitas siswa siklus II

Rentang Nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
86-100	Sangat Baik	12	42,85
71-85	Baik	10	35,71
56-70	Cukup	6	21,44
0-55	Kurang	0	0
Total		28	100%

Dari tabel di atas terlihat bahwa ada 12 (42,85%) siswa yang memperoleh nilai sangat baik. Siswa yang mencapai baik ada 11 (35,71%). Sejumlah 6 (21,44%) siswa memperoleh nilai kurang dan tidak ada siswa (0%) dengan nilai yang sangat kurang. Pada siklus I, hasil belajar siswa hanya mencapai 46,43%. Namun, setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada materi PPKn, hasil belajar siswa meningkat menjadi 82,14% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan model pembelajaran *Make a Match*, siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar mereka.

4. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran PPKN melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai wahana pendidikan karakter memiliki peran yang sangat vital dalam membangun, membentuk, dan mempersiapkan peserta didik ataupun mahasiswa sebagai warga negara dewasa agar dapat menjadi warga negara yang baik, seperti apa yang dikehendaki oleh negara secara khusus, dan secara umum dapat mewujudkan sikap demokratis (Pratama,dkk., 2022). Sehingga PPKN merupakan mata pelajaran yang harus diajarkan secara bermakna

Menurut Huda (2015), model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran di mana guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan atau masalah, dan kartu-kartu lain yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Peserta didik kemudian mencari pasangan dari kartu yang dipegangnya. Dengan menerapkan model tersebut, peserta didik akan lebih aktif dan dapat lebih memahami materi secara mendalam. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdapat dua pertemuan. Secara garis besar, dalam kegiatan penelitian proses pembelajaran *make a match* ini dibagi menjadi tiga kegiatan utama, yaitu kegiatan awal, inti, dan akhir.

Dalam kegiatan awal, guru menyampaikan tujuan pembelajaran

yang ingin dicapai, melakukan apersepsi, serta memberikan motivasi dan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi dengan ceramah dan tanya jawab, kemudian peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, dengan satu kelompok memegang kartu pertanyaan dan satu kelompok lainnya memegang kartu jawaban. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, peserta didik diajak untuk mencari pasangan dari kartu yang dimilikinya." (Rusman, 2018). Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik membuat kesimpulan hasil pembelajaran, memberikan motivasi, dan memberikan tes evaluasi individu.

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siklus I dan siklus II telah dilaksanakan dengan baik dan memberikan perbaikan yang positif dalam diri peserta didik, yaitu meningkatkan pemahaman materi, keaktifan, kreativitas, dan perhatian peserta didik dalam belajar (Isjoni, 2016).

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, meskipun masih ada beberapa siswa yang masih kurang termotivasi. Hasil belajar siswa pada siklus I juga masih tergolong rendah, setara dengan 60%. Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan aktivitas siswa sebesar 87,5%. Melalui model pembelajaran *make a match* siswa mendapatkan pengalaman secara

langsung, membuktikan konsep secara menyenangkan, menggali kreativitas, melatih cara berfikir tingkat tinggi, menguatkan hafalan, dapat belajar bekerjasama dengan temannya (Huda, 2015).

Ningsih (2014) mengemukakan penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran PPKN dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut sejalan dengan pengamatan dan analisis data yang ada, dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan memahami materi dan kualitas proses pembelajaran siswa kelas III SDN Bebedahan dengan menggunakan model tipe *Make a Match*. Pada pra tindakan, siswa dengan kategori sangat baik (nilai 86-100) hanya 12%, kategori baik (nilai 71-85) 20%, kategori kurang (nilai 56-70) 48%, dan kategori sangat kurang (nilai 0-55) 20%. Pada siklus I, siswa dengan kategori sangat baik meningkat menjadi 16%, kategori baik 28%, kategori kurang 32%, dan kategori sangat kurang 12%. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan siswa kategori sangat baik mencapai 42,85%, kategori baik 44%, kategori kurang 20%, dan tidak ada lagi siswa dalam kategori sangat kurang.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model tipe *Make a Match* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas III SDN Bebedahan Kabupaten Tasikmalaya. Sejalan dengan Rusman (2018) bahwa Model

pembelajaran *Make a Match* melatih siswa untuk memiliki kemampuan berpikir cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas, ketuntasan klasikal, serta penilaian aktivitas siswa dan proses pembelajaran yang terus meningkat dari siklus I ke siklus II. Purwanti (2019) mengemukakan penerapan model pembelajaran *Make a Match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar PPKN siswa secara signifikan. Peningkatan hasil belajar ini disebabkan oleh keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan pemahaman konsep yang lebih baik. Model Pembelajaran *Make a Match* dapat direkomendasikan sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar).

5. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a*

match dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Melalui model ini, peserta didik mendapat pengalaman belajar secara langsung, membuktikan konsep secara menyenangkan, menggali kreativitas, melatih cara berpikir tingkat tinggi, menguatkan hafalan, dan belajar bekerja sama.

Implementasi model pembelajaran *make a match* pada siklus I dan siklus II menunjukkan perbaikan yang positif dalam diri peserta didik, seperti meningkatnya pemahaman materi, keaktifan, kreativitas, dan perhatian dalam belajar. Persentase aktivitas siswa meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II.

Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada pra tindakan, hanya 12% siswa yang berada pada kategori sangat baik. Pada siklus I meningkat menjadi 16%, dan pada siklus II mencapai 42,85%. Selain itu, persentase siswa pada kategori baik juga meningkat dari 20% pada pra tindakan menjadi 44% pada siklus II).

6. Referensi

- A.Heris Hermawan, dkk. 2020. Manajemen Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik, Jurnal Isema, 5,1, hlm. 203.
- Abi Hamid, Mustofa. (2020). Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Aknolt Kristian Pakpahan,, (2020) COVID-19 Dan Implikasi Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Parahyangan, Indonesia
- Aqib, Z. 2016. Penelitian Tindakan Kelas Guru SD, SLB dan TK. Yogyakarta: Yrama Widya.

- Aris, S. (2014). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta : Arruz Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- Daryanto. (2015). Media Pembelajaran. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Depdiknas .2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta : Depdiknas
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Mulyani, Anni. 2014. Belajar dan Pembelajaran Yang Menyenangkan. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Fadillah, M. 2014. Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SD/MTS, dan SMA/MA. Yogyakarta : Ar-Ruzz
- Hamzah B. Uno. 2018. Profesi Kependidikan. Jakarta: Bui Aksara.
- Huda, M. (2015). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2016). Inovasi Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kemmis & Mc. Taggart. 2010. The Action Research Planner. Geelong: Deaken Univercity Press
- Kemendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Mahendra. H. Haris, Kasdi A., Nasution. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Flash Book Sejarah Peradaban Indonesia Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian. Vol 5 (1).
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., dan Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. Jurnal Edutech Undiksha, 8(1), 16.

- Ningsih, S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match dalam Pembelajaran PPKN. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 25-32.
- Nurgiansah, T., Pratama, F. F., & Sholichah, A. (2021). Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(1), April. UNTAN.
- Pratama, F. F., Nurgiansah, T., & Choerunnisa, R. R. (2022). Kajian Nilai-Nilai Karakter Kearifan Lokal Masyarakat Sunda dalam Membentuk Sikap Moral Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), September. P-ISSN: 1978-0184, E-ISSN: 2723-2328.
- Purwanti, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(3), 45-50.
- Prastowo, Andi. (2017). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI. Jakarta: Kencana
- Rahmawaty, Feny and , Dr. Syamsul Hidayat, M.Ag. and , Drs. Zaenal Abidin, M. Pd (2013) Penggunaan Metode Menyanyi Dalam Rangka Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas I SD Ta'mirul Islam Surakarta. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rosda Karya. Sundanaya, Rostina. 2015. Stastistika Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2018). Model-model Pembelajaran. Depok: Raja Grafindo Persada
- Saputra, Targana Adi. (2016). Pembelajaran PPKN di Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1, (2), 2.
- Sudjana, Nana. 2015. Penilaian Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja
- Suardi, Moh. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Siska, Yulia. 2016. Konsep Dasar IPS. Yogyakarta: Garudhawaca
- Sudjana, Nana. Penilaian Proses Belajar Mengajar, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2015.
- Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2015. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta : PT Bumi Aksara. Sukmadinata

- Suprijono, Agus, (2016), *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syahrudin, S., Rahman, A. M., & Fitriyani, R. (2019). Utilization Of Social Community as Learning Resources On Social Studies. *The Kalimantan Social Studies Journal*, 1(1), 18-24.
- Trianto. 2018. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2018. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kharisma Putra Grafika
- Wiriaatmadja. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas; untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Rosda Karya
- Wahyuningtyas, Rizki, dan Bambang S. Sulasmono. 2020. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 2(1).