

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN KELAS V
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
SD NEGERI 008 BULUH RAMPAI TAHUN 2015/2016**

Oleh
Anik Kristinah
SD Negeri 008 Buluh Rampai
Email : anik77@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa menjadi dasar dari penelitian ini. Dalam proses pembelajaran banyak sekali model pembelajaran yang dapat diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru harus dapat mengkombinasikan atau menerapkan model pembelajaran yang tepat. Penggunaan model pembelajaran kooperatif make a match dan pada pertemuan berikutnya siswa sudah mulai menyenangi pembelajaran PKN, karena dapat menumbuhkan semangat belajar. Setelah dilakukan evaluasi pada UH-1 dan UH-2 hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yaitu pada prasiklus hanya 13 siswa yang mencapai KKM (76) atau 52 % saja. Pada siklus 1 naik menjadi 18 siswa atau 72 % dan pada siklus 2 juga meningkat menjadi 22 siswa atau 88%. Sehingga bisa disimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif make a match dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan kepada guru dapat menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran PKN.

Kata Kunci : Hasil Belajar, PKN, Make a Match

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Keberhasilan proses pendidikan secara langsung akan berdampak pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan.

Pendidikan di sekolah merupakan salah satu jalur yang sangat penting dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Pendidikan di sekolah diharapkan dapat menciptakan manusia Indonesia berkualitas, manusia yang cerdas berkecakupan dan berwatak. Cerdas dalam arti memiliki pengetahuan dan teknologi serta terdidik sehingga dapat menggunakan nalar dan intelektualnya. Berkecakupan artinya mampu melaksanakan berbagai tugas dan kewajibannya yang memerlukan keterampilan fisik, sedangkan berwatak berarti memiliki kepribadian dan sikap yang sesuai dengan jiwa dan pandangan hidup bangsa. Dengan demikian, tuntutan untuk terus menerus memutakhirkan pengetahuan menjadi suatu keharusan. Pengembangan kurikulum informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi serta tuntutan desentralisasi. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan relevansi program pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

dengan keadaan dan kebutuhan setempat. Kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan menjamin pertumbuhan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, penguasaan kecakapan hidup, penguasaan prinsip-prinsip sosial, ekonomi, budaya dan kewarganegaraan sehingga tumbuh generasi yang kuat dan berakhlak mulia.

Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran PKn yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 008 Buluh Rampai. Pada kenyataannya di lapangan, masih banyak ditemui kendala dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Kendala dalam penerapan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yaitu antara lain kurang dikemasnya pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan model pembelajaran yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Guru sering kali menyampaikan materi pendidikan kewarganegaraan apa adanya (konvensional), sehingga pembelajaran pendidikan kewarganegaraan cenderung membosankan dan kurang menarik. Aktivitas siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru. Hal itu pun menjadikan aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan masih rendah. Setidaknya ada tiga indikator yang menunjukkan hal ini. Pertama, siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain. Kedua, siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri. dan ketiga, siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan teman yang lain. Masalah-masalah tersebut akhirnya berujung pada hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini dibuktikan dari rendahnya persentase ketuntasan hasil belajar siswa, dari 25 orang siswa yang berada di kelas hanya 52% siswa (13 orang siswa) yang tuntas belajar sesuai KKM yang telah ditentukan yaitu 76, sementara itu 48% siswa (12 orang siswa) belum mencapai kriteria yang ditetapkan sekolah yaitu 75% siswa tuntas dari total seluruh siswa di kelas.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka perlu adanya tindakan. Salah satu tindakan yang cukup efektif adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *make a match*. Model *make a match* siswa mencari pasangan kartu yang berisi konsep soal dan jawaban. Dengan model ini, aktivitas siswa sangatlah ditekankan. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas V Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* SD Negeri 008 Buluh Rampai Tahun 2015”.

Rumusan Masalah

Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan metode *make a match* pada mata pelajaran PKn pada peserta didik kelas V SD Negeri 008 Buluh Rampai tahun ajaran 2015/2016?.

Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan metode *make a match* pada mata pelajaran PKn pada peserta didik kelas V SD Negeri 008 Buluh Rampai tahun ajaran 2015/2016.

Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk pengambilan kebijaksanaan dalam hal proses belajar mengajar.

Bagi Guru, sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya serta untuk meningkatkan pemanfaatan metode pembelajaran khususnya metode *make a match* sebagai bahan pertimbangan dalam memilih suatu metode pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar para peserta didik.

Bagi Siswa, sebagai bahan masukan bagi peserta didik untuk memanfaatkan metode *make a match* dalam rangka meningkatkan prestasi belajarnya serta untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran PKn.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Belajar adalah suatu kata yang tidak asing lagi bagi semua orang terutamabagi para pelajar. Kegiatan belajar merupakan bagian yang tidakterpisahkandarisemua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:7) “belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar”. Menurut Sardiman, AM, (2014: 23) “belajar adalah perubahan tingkah laku, dan terjadi karena hasil pengalaman”.

Sejalan dengan itu, Iskandar (2012: 102) mengatakan “belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya”. Kurniawan (2014:4) mengatakan “belajar itu sebagai proses aktif internal individu dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif permanen”. Sedangkan, menurut Djamarah (2011:13) “belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang melalui pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya.

Pengertian Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Sedangkan, Winkel (2009) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang”. Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah capai oleh setiap anak pada periode tertentu. Menurut “Susanto (2013:5) perubahan yang terjadi pada diri

siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar”.

Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Heriawandkk (2012, h.5) model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan penting dalam pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keberagaman dan pengembangan keterampilan sosial. Isjoni (2014, h.12) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran bagi siswa dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kelompok dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda (ras, budaya, kelas sosial). Lie (2008, h.7) menyebut *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain.

Berdasarkan dengan apa yang telah dipaparkan diatas maka didalam pembelajaran yang mengutamakan gotong royong atau kerjasama dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda hendaknya dapat memenuhi unsur-unsur yang sudah ditentukan yang mampu membedakan dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*

Make a match menurut Heriawan, dkk., (2012,h.126) bahwa *make a match* adalah suatu metode mencari pasangan dimana siswa disuruh untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki arti yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu untuk mencari pasangan pertanyaan dan jawaban. Isjoni (2014, h.63) menyatakan bahwa guru berperan sebagai penghubung dalam menjembatani mengaitkan materi pembelajaran yang sedang dibahas melalui *cooperative learning* dengan permasalahan yang nyata ditemukan di lapangan. Sejalan dengan beberapa pengertian diatas bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan suatu metode pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kelompok belajar secara bersama-sama atau gotong royong dengan menggunakan beberapa media salah satunya dengan menggunakan media kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu yang berisi jawaban-jawaban yang harus dicocokkan oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas V yang jumlah siswa 25 orang, terdiri dari 14 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Penelitian ini berlokasi di SD Negeri 008 Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2015/2016 pada semester I. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilaksanakan pada bulan September 2015.

Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini penulis menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan secara bersiklus. Siklus adalah putaran waktu dari sebuah kegiatan dalam penelitian tindakan kelas yang meliputi beberapa komponen atau tahapan diantaranya; perencanaan, melakukan tindakan atau pelaksanaan, pengamatan atau observasi dan refleksi. Peneliti melakukan dua siklus dalam kegiatan PTK.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data diatas meliputi observasi, kajian dokumen, dan tes yang masing-masing secara singkat diuraikan berikut ini:

1. Observasi

Teknik ini digunakan untuk mengamati pelaksanaan dan perkembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan guru dan siswa pada kompetensi menulis karangan narasi. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data dari seluruh dokumen yang ada. Metode dokumentasi yang diamati bukan benda hidup tetapi benda mati berupa catatan, buku, dan sebagainya. Data dokumentasi penelitian ini adalah foto-foto kegiatan pembelajaran, lembar kerja siswa, lembar observasi guru dan siswa.

3. Tes

Pemberian tes ditujukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan dari setiap siklus. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes subjektif yang mempertimbangkan cara menyusun kerangka karangan serta pengembangan paragraf karangan dengan penerapan kaidah tulis-menulis yang benar.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan ada yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data yang diperoleh dikategorikan dan diklasifikasikan berdasarkan analisis kaitan logisnya, kemudian disajikan secara aktual dan sistematis dalam keseluruhan permasalahan dan kegiatan penelitian.

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean dan ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal dan ditampilkan dalam bentuk persentase. Analisis tingkat keberhasilan atau ketuntasan belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung pada setiap siklusnya.

Data kualitatif berupa data hasil observasi proses pembelajaran, catatan lapangan, dan angket dalam pembelajaran. Data kualitatif dalam penelitian berupa data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas diorganisasikan ke dalam kategori sangat baik, baik, cukup dan kurang sesuai dengan skor yang telah ditetapkan.

Indikator Keberhasilan

Penelitian dikatakan berhasil dan ada peningkatan apabila keterampilan guru dalam pembelajaran dapat meningkat serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn mencapai ketuntasan 75% dengan nilai KKM 76. Jadi apabila dalam kelas tersebut hasil yang diperoleh belum mencapai angka tersebut, penelitian akan terus dilakukan sampai hasil tersebut dicapai.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pra Siklus

Pada kegiatan pembelajaran PKn tahap pra siklus ditemukan hasil persentase ketuntasan hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan sekolah yaitu hanya 52% siswa yang tuntas dalam pembelajaran PKn di kelas V, hasil ketuntasan belajar siswa pada tahap pra siklus ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus

Uraian	Keterangan
Jumlah Siswa	25
Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar	13
Jumlah Siswa yang Belum Tuntas Belajar	12
Prosentase Ketuntasan	52%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2015)

Berdasarkan gambar diatas siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran PKn ketuntasan siswa hanya 48% dan siswa yang tuntas hanya 52%. Maka penulis perlu mengambil langkah untuk memperbaiki pembelajaran tersebut agar sesuai dengan kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

Siklus I

Pertemuan siklus I dilaksanakan tanggal 08 dan 15 September 2015, secara garis besar pelaksanaan penelitian dilakukan sebagai berikut : guru mengecek kehadiran siswa dengan mengabsen siswa, sementara siswa menjawab absensi sesuai dengan namanya, guru menyampaikan pentingnya mempelajari materi globalisasi, siswa memperhatikan penjelasan dari guru, setelah membangun pemahaman dari siswa tentang materi, guru memberikan pre tes untuk menguji pemahaman siswa. Setelah siswa selesai mengerjakan latihan siswa diminta mengumpulkan kembali jawaban sesuai dengan waktu yang ditentukan. Setelah siswa mengumpulkan jawaban, guru menanyakan adakah hal-hal yang belum dipahami terkait materi tentang globalisasi, guru menjelaskan pokok-pokok materi terkait dengan materi globalisasi, setelah selesai menerangkan materi, guru bertanya kepada siswa tentang materi yang belum dipahami, guru membagi kelompok menjadi dua kelompok, guru membagikan kartu yang berisi soal dan jawaban kemudian meminta siswa untuk membaca soal secara urut, pertanyaan dan jawaban yang sudah sesuai diharapkan ditempelkan di papan tulis. Guru memberikan kesempatan kepada siswa mengenai jawaban masing-masing terkait dengan jawaban masing-masing individu, guru menjelaskan kembali jawaban yang dijawab oleh masing-masing individu dan menjelaskan bagian-bagian yang ada

kesalahan agar siswa lebih paham, guru memberikan evaluasi secara lisan kepada siswa, siswa mengerjakan latihan *post-test* pertama dengan waktu yang telah ditentukan, setelah selesai siswa diminta kembali mengumpulkan jawaban, guru menginformasikan mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang, guru menutup pelajaran dan berdoa bersama-sama untuk mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam, berikut hasil *post-test* siklus I :

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Uraian	Keterangan
Jumlah Siswa	25
Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar	18
Jumlah Siswa yang Belum Tuntas Belajar	7
Prosentase Ketuntasan	72%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2015)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat ketuntasan hasil belajar siklus I adalah 72%, hal ini meningkat dibandingkan pra siklus yang hanya 52% siswa tuntas di kelas, tetapi hal ini belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan sehingga peneliti memutuskan untuk tetap melanjutkan penelitian pada siklus II, dengan tujuan meningkatkan kembali persentase ketuntasan, setidaknya minimal agar sesuai dengan kriteria ketuntasan yang telah ditentukan oleh sekolah.

Siklus II

Pelaksanaan penelitian siklus II dilakukan pada tanggal 22 dan 29 September 2015, alur penelitian yang dilaksanakan sama dengan yang dilakukan pada siklus I, tetapi terdapat perbedaan yang dirasakan pada pelaksanaan pembelajaran di siklus II ini, terlebih karena siswa sudah mulai terbiasa terhadap model pembelajaran kooperatif *make a match*, siswa mulai terlihat tenang saat berlangsungnya pembelajaran, siswa sudah lebih percaya diri maju di depan kelas untuk membacakan soal dan menjawab, siswa sangat senang dalam mencari pasangan, sebagian besar peserta didik sudah mampu belajar dengan aktif dan melaksanakan tugas dengan baik. Setelah penggunaan model *make a match* yang sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran, maka pemahaman siswa terhadap materi juga lebih meningkat. Hal ini juga dikarenakan adanya bimbingan langsung yang diberikan guru kepada siswa terkait dengan materi. Hal ini dapat dilihat dari hasil *post-test* akhir siswa setelah penggunaan model *make a match* dalam pembelajaran.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Uraian	Keterangan
Jumlah Siswa	25
Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar	22
Jumlah Siswa yang Belum Tuntas Belajar	3
Prosentase Ketuntasan	88%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2015)

Berdasarkan tabel diatas prosentase ketuntasan dari seluruh jumlah siswa adalah 88%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang telah diterapkan peneliti mampu meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 008 Buluh Rampai. Penelitian yang dilakukan oleh

peneliti telah berhasil karena sudah memahami kriteria dari indikator keberhasilan karena sudah memenuhi kriteria dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu jika jumlah siswa yang tuntas belajar berjumlah 75% dari jumlah siswa secara keseluruhan.

Pembahasan

Proses model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran PKn. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Dengan menerapkan model tersebut dalam pembelajaran PKn peserta didik akan lebih aktif dan dapat lebih memahami materi secara mendalam. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap pertemuan terdapat satu siklus. Dengan demikian terdapat dua kali pertemuan dalam penelitian yang dilakukan. Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan tes awal untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka tentang materi yang akan disampaikan saat penelitian siklus I. Dan dari analisa hasil tes awal memang diperlukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran PKn dan fokus penelitian ini pada materi kelas V semester ganjil. Secara garis besar, dalam kegiatan penelitian proses pembelajaran *make a match* ini dibagi menjadi 3 kegiatan utama, yaitu kegiatan awal, inti dan akhir.

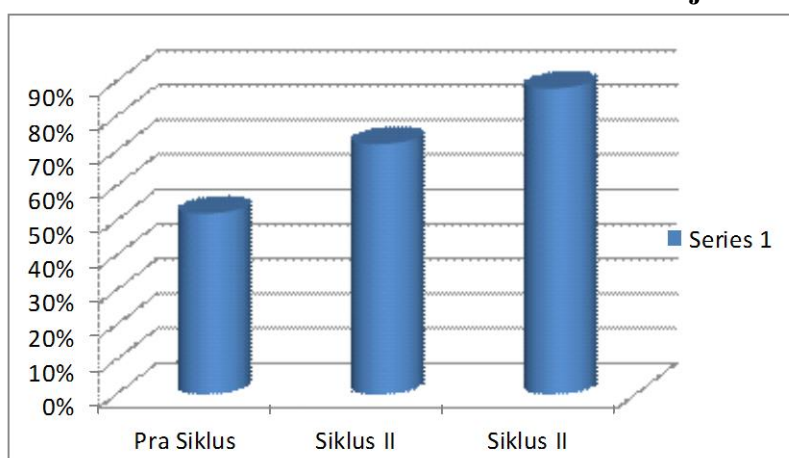
Dalam kegiatan awal peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, melakukan apresepsi, serta memberikan motivasi dan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi dengan ceramah dan tanya jawab, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, yang masing-masing diberikan pokok bahasan dan di dalam terdapat materi yang diacak setelah itu peserta didik mencari pasangan dan maju kedepan kelas untuk membacakan hasilnya sesuai dengan materi yang ada pokok bahasan masing-masing. Setelah itu peneliti membagikan lembar kerja, lembar kerja tersebut harus dikerjakan dan diselesaikan secara berkelompok.

Setelah diskusi selesai peneliti memanggil peserta didik yang udah mendapatkan pasangan, peneliti meminta semua peserta didik untuk duduk berpasangan sesuai pasangan masing-masing. Kemudian peneliti membimbing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan memanggil kelompok untuk maju ke depan kelas dan meminta kelompok lain mengomentari hasil presentasi apakah sudah benar atau tidak. Setelah kegiatan selesai peneliti dan peserta didik bersama-sama menanggapi hasil pekerjaan yang ditempelkan di papan tulis. Selanjutnya peneliti memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipresentasikan dan memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya materi yang belum jelas. Pada kegiatan akhir, peneliti bersama peserta didik membuat kesimpulan hasil pembelajaran. Adapun kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* : dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik. Karena ada unsure permainan, maka model pembelajaran ini menyenangkan. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar

peserta didik. Efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil resentsasi.

Efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar. Peningkatan hasil belajar IPS materi sejarah perlawanan pahlawan dalam mengusir penjajah di Indonesia. Selama pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terjadi peningkatan hasil. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai hasil tes mulai dari tes awal sampai dengan tes akhir. Siklus I sampai dengan Siklus II meningkatkan hasil tes akhir mulai dari tes awal, tes siklus I sampai dengan tes akhir siklus II dapat dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Gambar 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar



Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2015)

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa persentase pada kegiatan pra siklus adalah 52% pada siklus I naik menjadi 72% dan pada siklus II naik lagi menjadi 88% uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekaligus menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini, karena peserta didik bisa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran PKN di kelas V SD Negeri 008 Buluh Rampai serta penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa hasil belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar pada *post test* juga mengalami peningkatan pada tes akhir siklus I nilai ketercapaian KKM adalah 72% dan pada siklus II ketercapaian KKM adalah 88%. Nilai hasil belajar ini berada pada tingkat keberhasilannya yaitu sesuai dengan kriteria ketuntasan yang telah di tentukan sekolah.

Saran

Dalam rangka kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka dari pengalaman selama melakukan penelitian di kelas V SD Negeri 008 Buluh Rampai, peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut yaitu Bagi Guru SD Negeri 008 Buluh Rampai, hendaknya selalu meningkatkan khasanah keilmuan tentang metode atau model yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu peserta didik juga akan lebih bersemangat jika menjalani sistem pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam melaksanakan proses pembelajaran serta Bagi sekolah SD Negeri 008 Buluh Rampai, dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik tentunya sekolah dapat mengambil kebijakan untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- A.M, Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Agung, Iskandar. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heriawan, dkk. 2012. *Metodologi Pembelajaran*. Banten: LP3G.
- Isjoni. 2014. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Winkel, W.S. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.