



Global Journal Teaching Professional

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>

Volume 3, Nomor 2 Februari 2024

e-ISSN: 2830-0866

DOI.10.35458

Penerapan Metode *Make a Match* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 3 Lembang Cina

Indri Ramadhani¹, Erma Suryani Sahabuddin², Rahmatia³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: indriiiiiiramadhani26@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: ermasuryanisahabuddin@unm.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SDN. 3 Lembang Cina

Email: rahmatia galeri01@gmail.com

Artikel info

Received; 12-12-2023

Revised; 15-12-2023

Accepted; 1-1-2024

Published; 1-2-2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa pada mata Pelajaran PKn kelas IV SDN 3 Lembang Cina Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng melalui penerapan metode *make a match*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk kegiatan bersiklus yang terdiri dari empat tahap yaitu: Perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi dan tes tulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa pada pra siklus sebesar 56,25% (9 siswa), kemudian terjadi peningkatan prosentase pada siklus I sebesar 62,5% (10 siswa), dan pada siklus II prosentase hasil belajar PKn siswa meningkat lagi menjadi 75% (12 siswa). Hasil tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN 3 Lembang Cina.

Key words:

Make a match, hasil belajar, PKn

artikel global teacher professional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 tentang Pendidikan. Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar menyatakan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI, SMP/MTs, sampai SMA/MA. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan siswa akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta

peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Maryati (2021) yang mengemukakan bahwa PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting diberikan kepada siswa sebagai wujud pembentukan karakter yang kuat dan baik guna memajukan bangsa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dalam setiap jenjang sekolah dari SD hingga perguruan tinggi pasti ada mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang telah dilakukan selama di SDN 3 Lembang Cina. Dalam kegiatan pembelajaran PKn di kelas, guru seringkali menyajikan pembelajaran yang membuat siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, seperti saat guru menyajikan pembelajaran kepada siswa dengan memberi materi pelajaran kemudian siswa disajikan soal untuk di jawab tanpa menggunakan metode pembelajaran. Hal tersebut tentu membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Capaian pembelajaran siswapun kurang, terlihat dari capaian hasil belajar PKn siswa pada hasil ulangan tema pembelajaran pada mata pelajaran PKn, nilai rata-rata hasil belajar siswa masih berada di bawah standar KKM.

Menurut Armanda (2020) melalui proses belajar yang diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Untuk merancang kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang siswa supaya aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar, diperlukan strategi yang tepat dalam penyampaianya yaitu dimulai dari digunakannya metode yang dapat membangkitkan siswanya untuk memotivasi belajar, berusaha menghadirkan pembelajaran yang menarik dan diminati oleh siswa, sehingga hasil belajar siswa bukan lagi menjadi masalah yang besar. Maka dapat disimpulkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara baik maka perlu adanya metode pembelajaran yang tepat.

Menurut Syawaluddin (2019) seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, sudah seharusnya bagi seorang pendidik berani berpikir kreatif dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran di kelas. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi siswa yang kurang adalah dengan mengembangkan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, membantu siswa memahami materi pelajaran yang sulit, dan membantu guru mengajarkan materi yang kompleks. Metode *make a match* menjadi metode pembelajaran yang memiliki banyak keunggulan. *make a match* artinya metode pembelajaran mencari pasangan.

Pada penerapan metode ini dimulai dengan setiap siswa mendapat sebuah kartu baik

berupa soal atau jawaban, kemudian secepatnya mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktu. Dengan teknik siswa mencari pasangan sambil belajar mengenal suatu konsep atau topik pembelajaran dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan (Usman, 2019). Metode *make a match* mampu memicu aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik. Pengalaman siswa ketika aktif dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi tersendiri untuk belajar lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan pada kondisi alamiah serta data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Lembang Cina Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng Tahun Pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 16 siswa, 7 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Analisis data dilakukan secara diskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi dan hasil belajar siswa. Instrumen pengumpulan data berupa observasi dan tes tulis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pra siklus

Berdasarkan tabel hasil belajar PKn siswa, diketahui bahwa 56,25 % siswa telah mendapat nilai di atas KKM, sedangkan sisanya sebesar 43,75 % masih berada di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belajar siswa belum tercapai.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus

Indikator Nilai	Jumlah siswa	Prosentase (%)
>KKM	9	56,25 %
<KKM	7	43,75 %
	16	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan secara klasikal siswa belum tuntas belajar, hal ini terlihat hanya 7 siswa yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan yang belum memenuhi KKM sejumlah 9 siswa.

2. Siklus I

Pada siklus I, skenario perbaikan pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* diterapkan. Arahan dari guru yang kurang jelas menyebabkan proses pembelajaran kurang maksimal. Hasil belajar PKn pada siklus I menunjukkan siswa tuntas belajar 10 siswa (62,5 %), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 6 siswa (37,5 %).

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Indikator Nilai	Jumlah siswa	Prosentase (%)
>KKM	10	62,5 %
<KKM	6	37,5 %
	16	100 %

Berdasarkan tabel di atas terdapat sedikit peningkatan hasil belajar PKn siswa yang telah mencapai KKM, akan tetapi secara klasikal siswa belum tuntas belajar.

3. Siklus II

Semua kelemahan yang muncul pada siklus I menjadi bahan dasar untuk melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Perencanaan pembelajaran dan penerapan model pembelajaran *make a match* dilaksanakan secara maksimal. Pada siklus II menunjukkan hasil belajar PKn siswa 12 siswa (75 %) telah tuntas belajar, sedangkan 4 siswa (25 %) belum tuntas belajar.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Indikator Nilai	Jumlah siswa	Prosentase (%)
>KKM	12	75 %
<KKM	4	25 %
	16	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan peningkatan siswa yang telah tuntas belajar, artinya secara klasikal siswa telah tuntas belajar.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pra -Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
>KKM	9	10	12
<KKM	7	6	4
Prosentase kelulusan	56,25%	62,5%	75%

Berdasarkan tabel di atas bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa yang tuntas belajar dari pra siklus sebesar 56,25%, sedikit meningkat pada siklus I sebesar 62,5%), dan meningkat pada siklus II sebesar 75%. Berdasarkan temuan di atas penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 3 Lembang Cina Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng Tahun Pelajaran 2023/2024.

Pembahasan

Pembahasan Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dilakukan melalui beberapa langkah. Rusman (2013) menguraikan langkah-langkah model kooperatif tipe *make a match* yaitu (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban), (2) setiap siswa mendapatkan satu buah kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, (3) siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban), (4) siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, (5) setelah satu babak kartu

dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya dan demikian seterusnya, (6) kesimpulan.

Model kooperatif tipe *make a match* memiliki berbagai keunggulan. Syofiana, *et.al* (2018) menyatakan bahwa keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan ketika siswa mencari pasangan sambil belajar memahami suatu konsep atau topik sehingga mampu melatih siswa dalam menghargai waktu. Pendapat ini juga didukung oleh Zakiah, dkk (2019) yang menyatakan bahwa keunggulan model kooperatif tipe *make a match* adalah mendorong siswa untuk berpikir cepat dalam menemukan pasangan kartu soal dan jawaban mengenai suatu konsep atau topik sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Kemudian Amalia (2013) menyatakan bahwa keunggulan model kooperatif tipe *make a match* adalah mengandung permainan sehingga memotivasi siswa untuk belajar mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui kartu soal dan jawaban.

Penelitian yang dilakukan Sutini (2018) di kelas IV SDN 016 Beringin Jaya juga menunjukkan peningkatan pada hasil pembelajaran yang menerapkan model kooperatif tipe *make a match* . Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 17 dari 25 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 19 siswa yang mencapai ketuntasan dan siklus II terdapat 22 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaannya mampu mengubah pembelajaran yang bersifat monoton dan satu arah karena penggunaan metode ceramah menjadi menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan mandiri. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menemukan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban melalui permainan yang diciptakan oleh guru. Kemudian penelitian yang dilakukan Ginting (2016) di kelas V SDN 106163 Bandar Klippa juga menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran yang menerapkan model kooperatif tipe *make a match* . Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 5 dari 25 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 10 siswa yang mencapai ketuntasan dan siklus II terdapat 21 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaannya mampu mengubah proses pembelajaran yang kurangnya partisipasi siswa karena siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan mencatat menjadi pembelajaran yang tidak hanya dipusatkan pada guru. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini membantu siswa berperan aktif dalam pembelajaran karena adanya unsur permainan. Sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan bersifat teacher center. Berdasarkan analisis hasil delapan penelitian diatas,

penyebab meningkatnya hasil belajar menggunakan model kooperatif tipe *Make a match* yaitu pembelajaran yang membuat siswa bersemangat dan antusias mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Maulidiyah (2014) menyatakan penggunaan model *make a match* dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar dengan dengan menerapkan model pembelajaran yang baru sehingga siswa tidak merasa jenuh, termotivasi, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Setiawan (2014) menyatakan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan aktif dan menyenangkan maka diperlukan interaksi yang baik antara guru dengan siswa, mengkomunikasikan pengalaman belajar, dan kebermaknaan dari pembelajaran yang dilaksanakan. Model pembelajaran *make a match* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa antusias dan memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna. Pelaksanaan pembelajaran tersebut pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak terlibat dan membantu sehingga penelitian ini dapat terlaksana dan dituangkan dalam sebuah artikel, sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP., IPU, ASEAN Eng. sebagai Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Ir. H. Darmawang, M.Kes. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Makassar, dan Ir. Ahmad Syawaluddin, S.Kom., M.Pd. sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Makassar.
3. Dr. Erma Suryani Sahabuddin, M.Si. sebagai Dosen Pembimbing Seminar (DPS).
4. Rusniati M, S.Pd. sebagai Guru Pamong Kampung (GPK), dan Rahmatia, S.Pd. Sebagai Guru Pamong Sekolah (GPS) yang membimbing dan mengarahkan peserta didik pada saat melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).
5. Bahar Robo dan Nuraeni, S.Pd. merupakan kedua orang tua penulis yang telah membesarkan, mendidik, memberikan semangat, serta berkorban begitu banyak sehingga penulis dapat berkuliah dan mengejar cita-cita yang sangat diimpikan. Terima kasih pula saya ucapkan kepada saudara-saudaraku yaitu Alim Bachri B, Nur Fitri Indriyani, dan Andi

Muh. Rifly Fauzan yang telah mendoakan dan mendukung penulis selama perkuliahan dan penyelesaian artikel ini.

Semangat merupakan sebuah usaha untuk berani memulai hal-hal baik. Hasil yang baik berasal dari usaha yang keras. Namun, atas bantuan dari berbagai pihak, penulis mampu menjalani proses perkuliahan dengan baik hingga sampai sekarang. Hanya doa yang dapat penulis panjatkan, semoga segala bantuan yang telah diberikan bernilai ibadah serta mendapatkan pahala. Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan laporan refleksi diri ini, sehingga penulis mengharapkan adanya saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan laporan ini. Semoga hasil laporan ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

PENUTUP

Simpulan

Menggunakan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 3 Lembang Cina Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng Tahun Pelajaran 2023/2024. Selama kegiatan penelitian dan proses pembelajaran, semua berjalan dengan baik. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Peningkatan hasil belajar PKn siswa terlihat dari hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan prosentase siswa yang tuntas dalam belajar. Prosentase ketuntasan siswa pada pra siklus sebesar 56,25 % (9 siswa), dan pada siklus I sebesar 62,5 % (10 siswa). Pada siklus II prosentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 75 % (12 siswa). Saran bagi guru berdasarkan hasil temuan di atas dalam pembelajaran tematik agar menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. F. (2013). Keefektifan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* dan Model CPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 4(2), 151-158.
- Armanda, Agustan. S., & Irwan Akib, I. (2020). Description of mathematical communication skills, logical thinking and its influence on the ability of mathematical literacy for students of grade v elementary school. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(4), 1075-1078.

- Ginting, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Matapelajaran Ips Di Kelas V Sd. *Jurnal School Education*, 6(01), 19-29.
- Maryati S. (2021). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Metode Pembelajaran *Make a Match* pada Siswa Kelas III B di SD Islam NDM Kauman Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*.
- Maulidiyah. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Adaptasi Makhhluk Hidup.
- Rusman.(2013). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, A. S. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa SD Kelas IV Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(1), 12-18.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutini, S. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 016 Beringin Jaya Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(5), 704-710.
- Syawaluddin, A., Makkasau, A., & Jamal, I. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *JIKAP PGSD: Jurnal ilmiah ilmu kependidikan*.
- Syofiana, N., Rohiat, S., & Amir, H. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* (MM) dan Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Kimia di Kelas X IPA MAN 1 Kota Bengkulu. *Alotrop*, 2(2).
- Usman, H., Syawaluddin, A., & Fathul, F. (2022). Pengaruh Pemberian Reinforcement Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas V SD Negeri 4 Tala, Kecamatan Ma'rang, Kabupaten Pangkep. *Global Journal Basic Education*.
- Zakiah, I. R., Prasetyo, K. H., & Astutiningtyas, E. L. (2019). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*. *ABSIS: Mathematics Education Journal*, 1(2).