

PENGGUNAAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PPKN

Muhammad Ishaq^{1*}, Baihaqi Siddik Lubis²

1. SDN 056587 Pantai Sampah
 2. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- *Email: mochisskeren@gmail.com

Abstract: This study is grounded in the low motivation and poor performance of grade V pupils in Civic education learning. The make a match learning strategy is useful when the teacher wants to be innovative for the students and enhance the motivation to learn isw so that student learning outcomes can be optimal and learning becomes more effective. The goal of this project is to enhance student learning of teacher reflection findings using classroom action research. As a result of applying cycle I of the Make A Match Cooperative Learning Model, the average student learning outcomes increased to 78, or 66.7% of students who completed learning, and then increased to an average of 86 after cycle II, resulting in as many as 96.7% of students finishing learning, according to the results. Therefore, it has been established that the make a match learning approach has an impact on the motivation and academic performance of grade V students at SD Negeri 056587 Pantai Sampah in the Civic education topic of rights and obligations.

Keywords: Make a match, Motivation, Learning Outcomes, Civic Education.

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran PPKn. Penyebab permasalahan yaitu kurangnya kreatifitas dan inovasi guru dalam pembelajar. Model pembelajaran *make a match* baik digunakan manakala guru menginginkan kreatifiatsas siswa dan meningkatkan motivasi belajar isw sehingga hasil belajar siswa dapat optimal dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki pembelajaran hasil refleksi guru. Hasil penelitian menunjukkan sebelum diberikan tindakan (prasiklus) hasil belajar siswa rata-rata 62 atau 16,7%, setelah diterapkan siklus I dengan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match maka rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 78 atau 66,7 % siswa yang tuntas dalam belajar, dan kemudian meningkat menjadi rata-rata 86 setelah dilakukan siklus II sehingga sebanyak 96,7% siswa tuntas belajar. Maka terbukti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 056587 Pantai Sampah pada mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban.

Kata Kunci: *Make a match*, Motivasi, Hasil Belajar, PPKn.

PENDAHULUAN

Proses kegiatan belajar mengajar serta aktivitas dan hasil belajar merupakan hal yang sangat perlu untuk diperhatikan (Fakhrudin *et al.*, 2014). Hal ini disebabkan karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku artinya melakukan sesuatu kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas

merupakan prinsip atau azas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar dengan adanya aktivitas yang baik dalam proses pembelajaran maka dampaknya akan meningkatkan hasil belajar siswa (Harahap, 2017). Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap (Laka *et al.*, 2020).

Kurikulum 2013 memberi peluang kepada pengembang kurikulum (guru) untuk melaksanakan paradigma baru pembelajaran di SD (Diah Rusmala Dewi, 2019). Hal tersebut mengacu pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Di & Negeri, 2013). Dengan demikian guru dituntut agar mampu mengembangkan dan menyajikan bahan pelajaran yang menarik yang mampu mengoptimalkan kemampuan intelektual siswa, mandiri secara personal dan mampu menjadikan siswa sebagai individu yang terampil dalam bersosial (Yasir, 2021). Begitu pula data pelajaran PPKn yang terintegrasi dalam pembelajaran tematik. Guru dituntut untuk mampu melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa-siswanya termotivasi dalam belajar (Andriani *et al.*, 2019).

Motivasi siswa dalam belajar dapat dilihat dari keaktifan siswa untuk bertanya atau mengungkapkan pendapat mereka, mau dan mampu menjawab pertanyaan serta banyaknya jumlah siswa yang saling berinteraksi membahas materi pembelajaran. Akan tetapi berdasarkan pengamatan, rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas V SD Negeri 056587 Pantai Sampah hanya mencapai hasil belajar di bawah Kreteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM). hal tersebut berdasarkan hasil belajar siswa semester 1 dan semester 2 tahun 2020/2021, sementara nilai KKM yang sudah ditentukan adalah 70. Untuk itu dibutuhkan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk melakukan aktivitas belajar pada mata pelajaran PPKn. Kondisi tersebut akibat guru lebih sering menggunakan metode ceramah dimana kelemahan metode ceramah diantaranya: guru berperan sebagai figure otoriter, tidak terjadi suatu proses “transaksional” antara guru dengan siswa, komunikasi cenderung hanya satu arah

dan sedikit sekali guru memperoleh balikan (feedback) dari murid, kurang merangsang dan kurang dapat memelihara perhatian siswa.

Bukti empiris dari beberapa penelitian diketahui, bahwa daya tarik terhadap pelajaran PPKn masih lemah, karena membosankan dan cenderung tidak disukai siswa, materi dan metodenya tidak menantang siswa secara intelektual. Menurut Winarno (2006;34). Bahwa pembelajaran PPKn belum mampu membangkitkan budaya belajar pada peserta didik. Sehingga perlu menggunakan model pembelajaran yang menarik guna meningkatkan budaya belajar siswa.

Model pembelajaran *Make A Match* yang digunakan dalam penelitian ini, merupakan suatu metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk belajar sambil bermain dengan bantuan media kartu (Tarigan, 2019). Model pembelajaran *make a match* baik digunakan manakala guru menginginkan kreatifitas berfikir siswa, sebab melalui pembelajaran seperti ini siswa diharapkan mampu untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang ada di dalam kartu (Rambe, 2019). Adapun kelebihan model pembelajaran *make a match* yaitu: 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; 2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; 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 (Ipin, 2017). Penelitian ini berkontribusi dalam *body of knowledge* bahwa motivasi menentukan kemampuan siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak penggunaan model kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Belajar

R.Gagne menyata bahwa belajar dapat didefenisikan sebagai proses dimana suatu organisme berubah prilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung (Warsita, 2018). Burton juga menjelaskan bahwa belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya (Xaverius M. Y Janwarin, 2015). Berdasarkan uraian di atas bahwa belajar dapat dinyatakan sebagai perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang melalui suatu proses aktifitas/ kegiatan serta interaksi sosial melalui pengalaman belajar.

Hasil Belajar

Pernyataan Nawawi menerangkan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu (Hariando et al., 2014). Djamarah menuturkan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan (Djafar et al., 2018). Hasil belajar merupakan pemerolehan pengetahuan, keterampilan dan siswa akibat kegiatan pembelajaran (Harahap, 2017).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dinyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah sikap dan tingkah lakunya yang dipengaruhi oleh faktor diri sendiri dan faktor lingkungan.

Motivasi

Zainal menjelaskan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Febnasari et al., 2019). Motivasi memiliki komponen dalam dan komponen luar. Ada kaitan yang erat antara motivasi dan kebutuhan, serta drive dengan tujuan dan insentif (Yusrizal et al., 2020). Sedangkan pendapat Purwanto bahwa motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Sasmi et al., 2017).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dinyatakan bahwa motivasi adalah suatu usaha untuk melakukan perubahan dari dalam diri untuk melakukan sesuatu agar mencapai tujuan yang diinginkan.

Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match

Proses kegiatan belajar terdapat tujuan-tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik. Dalam proses pencapaian tujuan tersebut, guru menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dengan umur dan karakteristik siswanya agar setiap siswa bisa memiliki kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran. Jika peserta didik berhasil memiliki kompetensi tersebut setelah melalui proses pembelajaran maka pembelajaran tersebut bisa dikatakan efektif (Tarigan, 2019).

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar” (Rahmawati et al., 2020). Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang

pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar” (Rambe, 2019).

Model Pembelajaran *Make a Match* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan dari teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan (Khoirudin, 2019). Model Pembelajaran *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut (Rambe, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas bahwa Model Pembelajaran *Make A Match* adalah Model Pembelajaran Kooperatif dengan mencari pasangan belajar yang menggunakan kartu-kartu sebagai media.

Langkah –Langkah *Make A Match*.

Adapun langkah-langkah dari Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*, yakni: 1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, 2) setiap peserta didik mendapatkan satu kartu, 3) tiap peserta didik mendapatkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, 4) setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), 5) setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu di beri poin, 6) setelah satu babak kartu di kocok lagi agar tiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari yang sebelumnya. 7) demikian seterusnya, dan 8) kesimpulan/penutup (Tarigan, 2019).

Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*.

Model pembelajaran *Make A Match* baik digunakan manakala menginginkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pembelajaran seperti ini siswa diharapkan mampu untuk

mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang ada di dalam kartu. Adapun kelebihan model ini adalah; a) siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu, b) meningkatkan kreativitas belajar siswa, c) menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, d) dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendiri, dan e) pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru (Ipin, 2017).

Selain kelebihan, adapun kekurangan model pembelajaran *Make A Match* yaitu: a) sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus, b) sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran, c) siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja, dan d) sulit untuk mengkonsentrasikan anak (Ipin, 2017).

Kajian Materi Hak dan Kewajiban

Setiap manusia memiliki hak dan kewajiban termasuk juga anak. Hak adalah segala sesuatu yang harus diterima. Sementara itu, kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan menurut aturan yang berlaku. Kewajiban dan hak harus dilaksanakan dengan seimbang agar tidak terjadi ketimpangan. Hak diperoleh setelah melaksanakan kewajiban. Berikut adalah hak dan kewajiban anak di rumah, di sekolah, dan di lingkungan (Rahmawati *et al.*, 2020).

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelas V SD Negeri 056587 Pantai Sampah Kec. Bahorok. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Januari s/d Februari 2022 Tahun Pembelajaran 2021/2022

Populasi dan Sample

Populasi dalam penelitian adalah siswa Kelas V SD Negeri 056587 Pantai Sampah,

Kecamatan Bahorok yang berjumlah 30 orang. Dengan putri 16 orang dan putra 14 orang.

Prosedur Penelitian

Penelitian agar dapat dilaksanakan dengan baik, maka disusun prosedur penelitian (Arifin, 2017). Adapun prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut: tahap Perencanaan (*Planning*). Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan meliputi: a) mempersiapkan materi pembelajaran Tema 6; b) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); c) mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); d) mempersiapkan pertanyaan; e) membuat lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran; dan f) mempersiapkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban.

Tahap Pelaksanaan dilakukan tindakan kegiatan yang dilakukan meliputi: a) memberikan Pretes kepada siswa; b) mengolah hasil pretes dengan uji normalitas dan homogenitas; c) melaksanakan tindakan sesuai dengan persiapan atau perencanaan dengan menggunakan rancangan pembelajaran model pembelajaran Kooperatif *Make A Match*; d) tahap ini peneliti meminta bantuan seorang pengamat untuk mengamati dan mendokumentasikan aktivitas siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamat dilengkapi dengan lembar pedoman observasi untuk memperoleh data yang dibutuhkan berkaitan dengan tindakan penelitian; e) memberikan pstes kepada kelas eksperimen untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi yang telah diajarkan setelah mendapatkan perlakuan; f) melakukan analisis data postes dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis; dan g) membuat kesimpulan berdasarkan data hasil penelitian.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian di lapangan (Harahap, 2017). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Lembar pengamatan (observasi), lembar ini digunakan untuk mengobservasi aktifitas siswa dan guru

selama pembelajaran, dan postes, pada setiap akhir siklus digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan dalam pengambilan data yang diperlukan (Arifin, 2017). Untuk mengetahui meningkatnya hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*. Maka dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut: a) Tes adalah alat untuk memperoleh nilai siswa dengan cara memberikan tes tertulis berbentuk pilihan berganda kepada siswa. Jumlah soal masing-masing tes untuk setiap akhir pembelajaran adalah 10 soal, dan b) observasi adalah pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap objek penelitian. Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran dengan melihat kemampuan guru menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* dalam pembelajaran Pembelajaran Tema 6. Selanjutnya motivasi siswa dalam belajar juga dinilai dalam penelitian ini.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian dilakukan secara kuantitatif (Magdalena *et al.*, 2021). Hasil belajar siswa (evaluasi) dianalisis berdasarkan ketuntasan belajar siswa, sebagai berikut.

Tingkat Penguasaan, adapun teknis analisis data untuk tingkat penguasaan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya data observasi dianalisis dan ditentukan kriteria keberhasilan yang dilakukan peneliti sesuai dengan dikemukakan oleh (Arifin, 2017) kriteria penguasaan siswa dalam persen adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Tingkat Penguasaan Dalam Persen (%)

Tingkat Keuntasan	Arti
> 80%	Sangat Tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
< 20%	Kurang

Kreteria ketuntasan Minimal Belajar Siswa adalah kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan. KKM harus ditetapkan diawal tahun ajaran oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru pembelajaran di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang hampir sama. Pertimbangan pendidik atau forum KKG secara

akademis menjadi pertimbangan utama penetapan KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian sebelum dilakukan pembelajaran PPKn dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui aktivitas siswa dalam belajar. Peneliti terlebih dahulu melaksanakan pre test yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan mengetahui gambaran kesulitan siswa pada mata pelajaran PPKn. Dari test awal yang dilakukan diperoleh ingkat ketuntasan yang dapat di lihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Data Hasil Persentase Pre Tes Siswa Kelas V

No	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Persentase	Keterangan
1.	5	80	16,7	Tuntas
2.	2	70	6,7	Tidak Tuntas
3.	19	60	63,3	Tidak Tuntas
4.	3	50	10	Tidak Tuntas
5.	1	40	3,3	Tidak Tuntas
Total	30		100%	

Berdasarkan pendeskripsian data hasil pre tes seperti tabel 2 di atas ditemukan beberapa masalah yaitu :

1. Siswa masih menemui kesulitan mempelajari mata pelajaran PPKn
2. Tingkat kemampuan siswa pada mata Pelajaran PPKn masih rendah.

Maka dilakukan Alternatif pemecahan (Rencana Tindakan I) yaitu peneliti membuat alternatif pemecahan masalah dengan melakukan perencanaan (*Planning*). Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan meliputi: a) mempersiapkan materi pembelajaran PPKn, b) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), c) mempersiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS), d) mempersiapkan pertanyaan, e) membuat lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, dan f) mempersiapkan Kartu pertanyaan dan kartu Jawaban.

Pelaksanaan Tindakan (*Action*), pada tahap pelaksanaan tindakan ini guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan RPP yang telah disusun. Adapun kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dimulai dengan mempersiapkan alat/ media pendukung yang sebelumnya telah disiapkan oleh guru sesuai dengan model pembelajaran *Make A Match*. Di akhir siklus I ini siswa diberikan tes hasil belajar yang bertujuan untuk melihat keberhasilan tindakan yang telah diberikan. Pada tahap ini perlu dilakukan pengamatan dengan meminta bantuan seorang pengamat untuk mengamati dan mendokumentasikan aktivitas siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamat dilengkapi dengan lembar pedoman observasi untuk memperoleh data yang dibutuhkan berkaitan dengan tindakan penelitian.

Guru melakukan refleksi. Pada tahap refleksi hal-hal yang dilakukan yaitu: memberikan postes, menganalisis hasil tes dan keterlaksanaan rencana pelaksanaan pengajaran, menganalisis hasil observasi, dan melakukan penyimpulan hasil tes dan observasi. Setelah melakukan refleksi masih ditemukan siswa yang belum aktif meskipun secara umum telah terlihat perubahan. Maka dilanjutkan pada tindakan II atau melakukan alternatif pemecahan pada siklus II.

Permasalahan yang dihadapi pada siklus I adalah :

1. Masih ada beberapa siswa yang memiliki kemampuan belajar mata PPKn di bawah ketuntasan belajar.
2. Siswa kurang mampu memusatkan perhatian terhadap materi yang dalam
3. kegiatan Pembelajaran. Siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru.

Gambaran pelaksanaan pembelajaran siklus kedua ini sama dengan yang dilakukan

pada siklus pertama. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu penyajian materi dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa setelah belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*. Namun pada siklus II ini yang ditekankan oleh guru adalah menanamkan motivasi dan minat belajar dalam diri siswa sehingga siswa benar-benar serius menerima pelajaran dari guru dan berdiskusi dengan kelompoknya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus kedua, terjadi perubahan segala aktivitas belajar siswa, yakni telah terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel pengamatan proses belajar siswa pada siklus kedua yang masih melibatkan sebanyak 30 siswa dan terlihat secara umum siswa mulai serius memperhatikan dan menyimak instruksi yang diberikan guru.

Hasil observasi keaktifan siswa terlihat jelas pada siklus II dibandingkan pada siklus I dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Tingkat Keaktifan Siswa

No	Kegiatan Siswa dalam PBM	Siklus I	Keterangan	Siklus II	Keterangan
1	Aktif dalam belajar	2	Kurang Aktif	4	Sangat Aktif
2	Aktif dalam mengemukakan pendapat	3	Aktif	4	Sangat Aktif
3	Aktif dalam kegiatan diskusi	3	Aktif	4	Sangat Aktif
4	Aktif dalam bertanya	2	Kurang Aktif	3	Sangat Aktif
5	Ketelitian dalam mengerjakan soal	3	Aktif	4	Sangat Aktif
6	Berani menjawab pertanyaan	2	Kurang Aktif	4	Sangat Aktif
	Jumlah	15	-	23	-
	Mean	2,5	Cukup aktif	4	Sangat aktif

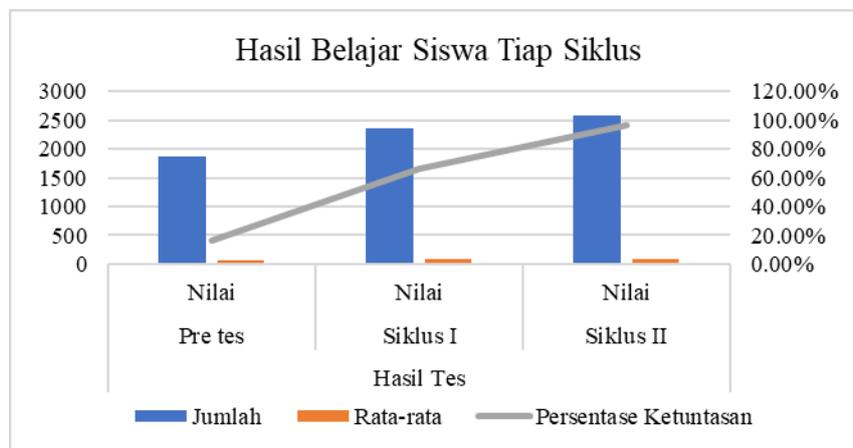
Sejalan dengan peningkatan keaktifan siswa, pada siklus II. Lebih jelasnya dapat dilihat pada hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Tes Tiap Siklus

Tiap Siklus	Hasil Tes		
	Pre tes	Siklus I	Siklus II
	Nilai	Nilai	Nilai
Jumlah	1870	2350	2580
Rata-rata	62	78	86
Persentase Ketuntasan	16,70%	66,70%	96,70%

Berdasarkan tabel di atas meskipun masih ada 1 siswa (3,3%) pada siklus II yang belum tuntas belajar, namun secara keseluruhan siswa mengalami peningkatan hasil belajar mata

pelajaran PPKn setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada Gambar 1. sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik hasil Belajar Siswa Kelas V Tiap Siklus

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil-hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn di kelas V SD Negeri 056587 Kecamatan Bahorok T.P. 2021/2022. Setelah peneliti melakukan penelitian sebelum diberikan tindakan (prasiklus) hasil belajar siswa rata-rata 62 atau 16,7%, setelah diterapkan siklus I dengan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* maka rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 78 atau 66,7 % siswa yang tuntas dalam belajar, dan kemudian meningkat menjadi rata-rata 86 setelah dilakukan siklus II sehingga sebanyak 96,7% siswa tuntas belajar. Maka jelas terdapat pengaruh metode pembelajaran *make a match* dapat berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 056587. Kepada peneliti selanjutnya, disarankan dapat melanjutkan penelitian yang sama pada materi maupun mata pelajaran lain agar pembelajaran menjadi aktif, motivasi belajar siswa dan hasil belajar dapat optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, J., Setiawan, D., & Husein, R. (2019). Analisis Kesiapan Guru Kelas Dalam Implementasi Penilaian Otentik Pada Kompetensi Ranah Sikap Di Sd Negeri Kecamatan Tebing Tinggi Kota. *Jurnal Tematik*, 8(2), 172–182. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/12566/10782>
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur* (P. Latifah (ed.); 8th ed.). PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Di, K., & Negeri, S. M. P. (2013). Analisis Kesiapan Guru Ipa Dalam Implementasi. *Jurnal Tematik*, 7(1), 141–152.
- Diah Rusmala Dewi. (2019). Pengembangan Kurikulum Di Indonesia Dalam Menghadapi Tuntutan Abad Ke-21. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(1), 1–22. <https://doi.org/10.51226/assalam.v8i1.123>
- Djafar, N., Saneba, B., & Hasdin. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Inpres II Tangkiang Pada Pembelajaran PKN Melalui Metode Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Devision (STAD). *Kreatif*

- Tadulako Online*, 5(1), 1–15.
- Fakhrudin, A., No, U., Nasional, S. P., Sisdiknas, U. U., Yang, T., & Esa, M. (2014). Urgensi pendidikan nilai untuk memecahkan problematika nilai dalam konteks pendidikan persekolahan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim Vol. 12 No. 1 - 2014*, 12(1), 79–96.
- Harahap, R. A. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis, Kemandirian Belajar Pkn Siswa Melalui Problem Based Learning. *Jurnal Tematik*, 6(4), 59–72.
- Hariando, P. N., Asran, M., & Kresnadi, H. (2014). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan Teknik jarimatika Di sekolah Dasar Negeri. *Artikel Penelitian*, 1–10.
- Ipin, S. A. (2017). Penggunaan Kartu Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membedakan Jenis-Jenis Adaptasi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(2), 1–17.
- Khoirudin, M. (2019). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mendeskripsikan Nilai Juang Pancasila Sebagai Dasar Negara Pada Siswa Kelas Vi Sdn I Guwotirto Tahun Pelajaran 2013/2014. *Elementary School*, 6(2), 190–195.
- Laka, B. M., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69–74. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 243–252. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1336>
- Rahmawati, N., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Hak dan Kewajiban Menggunakan Model Make A Match Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6, 1–6. <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/40518>
- Rambe, R. N. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Dan Model Make A Match Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Tematik*, 9(3), 217–222.
- Sasmi, W. Y., Johan, R. S., & Hendripides. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Terhadap Minat Melanjutkan Studi ke Perguruan Tinggi Pada Siswa Kelas XII SMK Negeri 5 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa*, 4(2), 1–13.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Cetakan Ke 26). In *Bandung: CV Alfabeta*.
- Tarigan, R. M. B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Tematik*, 9(3), 175–183.
- Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, XII(1), 064–078. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>
- Xaverius M. Y Janwarin. (2015). Jendela Pengetahuan. *Jurnal Ilmiah*, 8(April), 82–90.
- Yasir, S. (2021). Penerapan K13 pada Masa Pandemi Covid-19 di SMPIT Ad-Durrah Medan. *Ilmuna*, 3(1), 14–28. <https://doi.org/10.1190/segam2013-0137.1>
- Yusrizal, Lubis, B. S., Fatmawati, & Muzdalifah, D. (2020). Pengaruh Metode Visit Home dan Pola Bimbingan Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Era Pandemi COVID-19. *Jurnal Tematik*, 10(3), 113–119. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/22102/14818>