

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DI KELAS IV SD
NEGERI 10 SURAU GADANG KECAMATAN
NANGGALO KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Sebagai Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**YULIA ANDINI
NIM: 04314**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Di Kelas IV SDN 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang

Nama : Yulia Andini

Nim : 04314/2008

Jurusan : PGSD

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

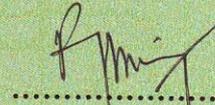
Padang, Januari 2013

Tim Penguji

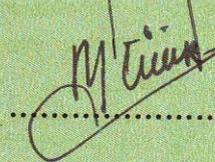
Nama

Tanda Tangan

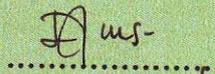
Ketua : Dra.Reinita .M.Pd



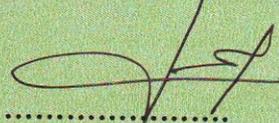
Sekretaris : Dra. Mayarnimar



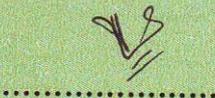
Anggota : Dra. Farida.S.M.Si



Anggota : Dra.Elma Alwi. M.Pd



Anggota : Dra. Zuryanti



ABSTRAK

Yulia, 2012: *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match di Kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang.*

Kata Kunci: Pembelajaran PKn, Model Kooperatif Tipe *Make A Match*, Hasil Belajar Siswa.

Proses pembelajaran PKn di kelas IV menunjukkan masih kurangnya keterlibatan siswa secara aktif, siswa jarang bertanya tentang materi pelajaran. Disamping itu, siswa cepat merasa bosan dan tidak konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran karena guru kurang menggunakan model yang dapat membangkitkan keaktifan siswa. Hal ini membuat hasil belajar yang diperoleh siswa rendah. Untuk itu peneliti menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* di kelas IV.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class action research*), dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang dan guru kelas IV. Model pembelajaran yang digunakan adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dan terdiri dari siklus I dan siklus II. Data penelitian ini diperoleh dengan observasi dan tes.

Hasil penelitian menunjukan bahwa: a) perencanaan siklus 1 pertemuan 1 dengan persentase 78% dan pertemuan 2 85%, siklus II 92 % dan b) pelaksanaan siklus 1 aspek guru pertemuan 1 75 % dan pertemuan 2 85 % dan siklus II 93% ,pelaksanaan siklus 1 aspek siswa pertemuan 1 72 % dan pertemuan 2 81 % dan siklus II 90 %,c)hasil belajar siswa yang diperoleh dari ketiga aspek kognitif,afektif, psikomotor pada siklus I yaitu 70,3. Sedangkan pada siklus II, rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 81,6.Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* di Kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang.

KATA PENGANTAR

Tiada ungkapan yang lebih berarti selain rasa syukur yang mendalam kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dengan segala keterbatasannya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* di Kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang.”** Shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah merubah peradaban manusia dari peradaban jahiliyah hingga menjadi manusia yang berilmu dan berakhlak.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, saran dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris, beserta staf dosen dan Tata Usaha UPP IV Bukittinggi yang telah membantu demi kelancaran penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dra.Reinita, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat, dan dukungan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.

3. Ibu Dra.Mayarnimar selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi serta meluangkan waktunya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra.Farida.S.M.Si , Ibu Dra.Elma Alwi, M.Pd dan Ibu Dra.Zuryanti selaku tim penguji yang telah banyak memberi saran, kritikan dan petunjuk demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Salfanah selaku Kepala Sekolah serta Ibu Ranti Mulia selaku wali kelas IV, sekaligus majelis guru SD Negeri 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian ini.
6. Kepada Papa (Aditiawarman) dan Mama (Yulismayenti) Adik (Yudi Septian Putra), terima kasih atas kasih sayang, semangat,bantuan baik moril maupun materil dan bimbingan yang diberikan selama ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulisan skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang penulis temukan, namun berkat dorongan dan bimbingan dari semua pihak skripsi ini dapat terselesaikan. Dalam penyelesaian skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan mohon maaf seandainya masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Untuk itu penulis menerima dengan senang hati kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulisan menyampaikan harapan semoga skripsi yang disusun dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Amin Ya Rabbal'alamin.....

Padang, 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. KAJIAN TEORI	8
1. Hasil Belajar	8
2. Pendidikan Kewarganegaraan	10
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	10
b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....	11
c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	12
3. Model Pembelajaran Kooperatif	14
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	14
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif.....	15
c. Prinsip Model Pembelajaran Kooperatif	16
d. Model Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	17
B. KERANGKA TEORI	23

BAB III. METODE PENELITIAN

A. LOKASI PENELITIAN	25
1. Tempat Penelitian.....	25
2. Subjek Penelitian	25
3. Waktu dan Lama Penelitian	26
B. RANCANGAN PENELITIAN	26
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
a. Pendekatan Penelitian	26
b. Jenis Penelitian.....	27
2. Alur Penelitian	28
3. Prosedur Penelitian	31
a. Tahap Perencanaan	31
b. Tahap Pelaksanaan.....	32
c. Tahap Pengamatan	34
d. Tahap Refleksi	34
C. DATA DAN SUMBER DATA	35
1. Data Penelitian	35
2. Sumber Data.....	35
D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN PENELITIAN	36
E. ANALISIS DATA	37

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN	41
1. Siklus I Pertemuan I.....	42
a. Perencanaan	42
b. Pelaksanaan.....	44
c. Pengamatan	53
d. Refleksi	68
2. Siklus I pertemuan II.....	73
a. Perencanaan	73

b. Pelaksanaan	76
c. Pengamatan	84
d. Refleksi	99
3. Siklus II	103
a. Perencanaan	103
b. Pelaksanaan	105
c. Pengamatan.....	113
d. Refleksi.....	126
B. PEMBAHASAN.....	129
1. Siklus I.....	.129
2. Siklus II.....	.136
 BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. SIMPULAN.....	139
B. SARAN.....	141
 DAFTAR RUJUKAN	
 LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Teori.....	24
Bagan 2 Alur Penelitian	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tabel Nilai Siswa	3
Tabel 2	Tabel Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 1.....	67
Tabel 3	Tabel Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan II.....	98
Tabel 4	Tabel Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	125

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Siklus I Pertemuan I	143
Lampiran 2 Materi pembelajaran Siklus I pertemuan I	151
Lampiran 3 Media gambar siklus 1 pertemuan I.....	155
Lampiran 4 Lembar Penilaian Kognitif Siklus I pertemuan I.....	156
Lampiran 5 Contoh kartu <i>Make A Match</i> pertemuan I.....	159
Lampiran 6 Hasil Pengamatan RPP Siklus 1 Pertemuan I.....	163
Lampiran 7 Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus 1 Pertemuan I	168
Lampiran 8 Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus 1 Pertemuan I.....	178
Lampiran 9 Hasil Penilaian Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan 1	187
Lampiran 10 Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus I Pertemuan I.....	188
Lampiran 11 Hasil Penilaian Psikomotor Siswa Siklus I Pertemuan I.....	190
Lampiran 12 RPP Siklus I Pertemuan II.....	192
Lampiran 13 Materi pembelajaran Siklus I pertemuan II.....	200
Lampiran 14 Media gambar siklus 1 pertemuan II.....	202
Lampiran 15 Lembar Penilaian Kognitif Siklus I pertemuan II.....	203
Lampiran 16 Contoh kartu <i>Make A Match</i> pertemuan II	206
Lampiran 17 Hasil Pengamatan RPP Siklus 1 Pertemuan II.....	210
Lampiran 18 Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus 1 Pertemuan II.....	214
Lampiran 19 Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus 1 Pertemuan II.....	221
Lampiran 20 Hasil Penilaian Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan II.....	228
Lampiran 21 Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus I Pertemuan II.....	229
Lampiran 22 Hasil Penilaian Psikomotor Siswa Siklus I Pertemuan II.....	231
Lampiran 23 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	233
Lampiran 24 RPP Siklus II	234
Lampiran 25 Materi pembelajaran Siklus II.....	243
Lampiran 26 Media gambar siklus II.....	246
Lampiran 27 Lembar Penilaian Kognitif Siklus II.....	247
Lampiran 28 Contoh kartu <i>Make A Match</i> Siklus II	250

Lampiran 29 Hasil Pengamatan RPP Siklus II.....	254
Lampiran 30 Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II.....	258
Lampiran 31 Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus II.....	265
Lampiran 32 Hasil Penilaian Kognitif Siswa Siklus II.....	272
Lampiran 33 Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus II.....	273
Lampiran 34 Hasil Penilaian Psikomotor Siswa Siklus II.....	275
Lampiran 35 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	277
Lampiran 36 Dokumentasi Penelitian.....	278
Lampiran 37 Surat Izin Penelitian	
Lampiran 38 Surat Keterangan Izin Penelitian Dari Sekolah	
Lampiran 39 Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan selalu mengupayakan kehidupan manusia kearah lebih baik yang diperlukan untuk kehidupan dimasa akan datang. Pendidikan berperan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa serta mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan langkah awal perolehan pengetahuan bagi siswa. Salah satu mata pelajaran di SD adalah pendidikan kewarganegaraan (PKn). PKn merupakan suatu wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari. Abdul (1997:3) mengemukakan bahwa:

PKn di SD merupakan program pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari dari seluruh warga Negara Indonesia.

Mata pelajaran PKn tidak hanya menanamkan konsep pengetahuan semata, tetapi di dalam PKn harus memuat semua aspek pendidikan kewarganegaraan, seperti penanaman sikap dan keterampilan sebagai bekal dalam membentuk warga negara yang demokratis.

Hal ini dipertegas oleh Depdiknas (2006:2) menjelaskan bahwa:

Mata pelajaran PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan kreatif dalam bertanggung jawab, bertindak secara cerdas, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam pencatutan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Memperhatikan tujuan PKn di atas, jadi sebaiknya penyelenggaraan pembelajaran PKn mampu mempersiapkan, membina dan membentuk kemampuan siswa untuk menguasai pengetahuan, sikap, nilai dan kecakapan yang diperlukan bagi kehidupan bermasyarakat. Tujuan PKn tersebut dapat dicapai apabila didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Iklim pembelajaran yang kondusif mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan pendekatan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penulis dengan guru kelas IV Dasar Negeri 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang pada hari Senin tanggal 20 September 2012 mengenai proses pembelajaran Pkn menunjukkan kurangnya keterlibatan siswa secara aktif. Siswa belajar cenderung hanya mendengar dan mencatat pelajaran yang diberikan guru, siswa tidak mau bertanya apalagi mengungkapkan pendapat tentang materi yang dipelajari. Disamping itu, siswa terlihat cepat merasa bosan dan tidak konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran

Fakta yang terjadi dalam proses pembelajaran PKn diatas, salah satu penyebabnya adalah guru yang mengajar hanya secara konvensional dan kurang bijaksana dalam memakai model yang dapat merangsang keaktifan siswa. Hal ini membuat hasil belajar yang diperoleh siswa juga rendah.

Adapun data nilai yang peneliti peroleh sewaktu mengadakan observasi dapat dilihat dalam tabel 1 berikut ini:

Nilai UH PKn Kelas IV SDN 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang Tahun Ajaran 2012/2013.

NO	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1	GA	70	60	Tidak tuntas
2	RM	70	75	Tuntas
3	MJ	70	60	Tidak tuntas
4	WH	70	60	Tidak tuntas
5	AA	70	75	Tuntas
6	AF	70	60	Tidak tuntas
7	BS	70	80	Tuntas
8	DA	70	75	Tuntas
9	DW	70	75	Tuntas
10	FM	70	55	Tidak tuntas
11	JM	70	80	Tuntas
12	LE	70	60	Tidak tuntas
13	MK	70	75	Tuntas
14	NN	70	65	Tidak tuntas
15	NC	70	80	Tuntas
16	RS	70	75	Tuntas
17	PD	70	65	Tidak tuntas
18	RI	70	75	Tuntas
19	RK	70	75	Tuntas
20	RF	70	65	Tidak tuntas
21	SA	70	65	Tidak tuntas
22	SN	70	75	Tuntas
23	TP	70	65	Tidak tuntas
24	WN	70	55	Tidak tuntas
25	YA	70	75	Tuntas
26	ZR	70	50	Tidak tuntas
27	LN	70	55	Tidak tuntas
28	AV	70	55	Tidak tuntas
29	NH	70	55	Tidak tuntas
30	CR	70	65	Tidak Tuntas
	JUMLAH		2000	
	RATA-RATA		66	

(sumber : guru kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang Kota Padang)

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa banyak siswa yang

tidak tuntas dalam mata pelajaran PKn atau mendapatkan nilai dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimum) yaitu 7,0. Dari 30 orang siswa, hanya 13 orang yang tuntas dan 17 orang lagi tidak tuntas. Dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh siswa kelas IV SDN 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang masih tergolong rendah.

Berbagai cara dapat dilakukan guru untuk menjelaskan berbagai fakta dan konsep-konsep PKn di SD, salah satunya adalah dengan melakukan pembaharuan model yang digunakan dalam pembelajaran agar tujuan dapat tercapai. Model yang melibatkan keaktifan siswa dengan cara berkelompok adalah model pembelajaran Kooperatif.

Model pembelajaran Kooperatif dapat memberikan kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh serta mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan sosial siswa yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Anita (2002:12) menyatakan bahwa "Pembelajaran Kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur".

Hal ini dipertegas Agus (2009:54) menyatakan bahwa "Pembelajaran Kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih diarahkan guru". Upaya peningkatan kualitas belajar mengajar dalam pembelajaran PKn perlu pemilihan suatu model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah model

kooperatif tipe *Make A Match*. Model kooperatif tipe *Make a Match* menurut Lona (dalam Anita 2010:55) mengemukakan “pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, yang mana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Pelaksanaan pembelajaran model kooperatif tipe *Make a Match* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena salah satu keunggulan pembelajaran kooperatif ini adalah meningkatkan kerjasama, hubungan sosial di dalam kelompok, dan dapat meningkatkan kemampuan belajar PKn siswa. Menurut Taufina, (2011:148) mengemukakan keunggulan dari model *Make A Match* yaitu” melatih ketelitian, kecermatan, ketepatan, dan kecepatan siswa dalam proses pembelajaran”.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, penulis merasa tertarik untuk memperbaiki hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di SD melalui penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* di Kelas IV SDN 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah” Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Dengan

Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* di Kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang?

Adapun rumusan masalah secara khusus dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran PKn untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* di kelas IV SDN 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* di kelas IV SDN 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* di kelas IV SDN 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* di kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang?

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rancangan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A*

Match di kelas IV SDN 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang.

2. Pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* di kelas IV SDN 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang.
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* di kelas IV SDN 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk peningkatan hasil belajar siswa di SD khususnya pada pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make a Match*. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, terutama:

1. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan pemahaman peneliti tentang penggunaan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* dalam pembelajaran PKn di SD.
2. Bagi guru, dasar menambah pengetahuan dalam rencana pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make a Match*.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar. Apabila telah terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik pada diri seseorang, maka seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar.

Sesuai dengan yang dikemukakan Oemar (1993:21) “hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan perubahan jasmani”.

Ngalim (2007:84) menyatakan bahwa :

Hasil belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi, dimana perubahan tingkah laku itu dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan sesaat seseorang (misalnya, kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya).

Hal diatas dipertegas lagi menurut E.Mulyasa (2008:12) menyatakan bahwa” hasil belajar adalah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator Kompetensi Dasar dan derajat perubahan prilaku yang bersangkutan”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah berupa hasil yang merupakan tolak ukur untuk melihat sejauh mana keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang telah dipelajari.

2. Hasil Belajar PKn

Hasil belajar PKn terdiri dari dua kelompok kata yang memiliki arti yang berbeda, yaitu hasil belajar dan PKn. Apabila kata tersebut digabungkan akan menjadi satu konsep yang baru. Hasil belajar merupakan proses terjadinya perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik di lihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Akhmad (2008:5)“Hasil belajar siswa dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu: 1) Domain kognitif (pengetahuan), 2) Domain afektif (sikap dan nilai), 3) Domain psikomotor (keterampilan)”.

Sedangkan PKn adalah salah satu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi pancasila dan UUD 1945. Udin (2006:30) menyatakan bahwa “PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan yang berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan”.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn adalah hasil belajar yang dapat dilihat dari proses pembentukan perilaku diri seseorang kearah yang lebih baik, agar menjadi manusia yang dapat diandalkan dan memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945.

2. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan, dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Menurut Sumarsono (2005:3) “Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan agar kita memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap, dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila, demi tetap utuh dan tegaknya Negara Kesatuan Republik Indonesia”.

Depdiknas (2006:271) menjelaskan bahwa “Mata pelajaran PKn memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Sejalan dengan pendapat diatas, Aryaning (2010:2) menyatakan bahwa” Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya sadar bangsa dan Negara untuk memberikan pengetahuan mengenai hubungan antara konsep-konsep dalam paradigma Negara kepada seluruh warga Negara”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat peneliti simpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan menungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

b. Tujuan PKn

PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara. Depdiknas (2004:30) menyatakan bahwa tujuan PKn adalah pengembangan pengetahuan dan kemampuan dalam memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan prilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Depdiknas (2006:271) menjabarkan tujuan mata pelajaran PKn di SD adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1)Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2)berpartisipasi secara

aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan anti korupsi, dan 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya dalam persatuan percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Menurut Udin (2006:128) menjelaskan bahwa:

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk pengembangan potensi siswa sebagai warga Negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan PKn SD adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, terampil dan bersikap menurut norma dan nilai yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945.

c. Ruang Lingkup PKn

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia.

Depdiknas (2006:2) menjelaskan bahwa:

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut : (1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan

dan jaminan keadilan. (2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional. (3) Hak asasi manusia meliputi : hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM. 4) Kebutuhan Warga Negara, meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, 5) Konstitusi Negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi, 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan dan pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi, 7) Pancasila, meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka, dan 8) Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Menurut Andreas (2007:2) menyatakan bahwa “ruang lingkup PKn adalah persatuan dan kesatuan bangsa,norma,hukum dan persatuan,HAM,kebutuhan warga negara,konstitusi negara,kekuasaan politik,pancasila,dan globalisasi”.

Berdasarkan pendapat diatas,maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek persatuan kesatuan, norma, hukum dan peraturan,HAM,kebutuhan warga negara,konstitusi negara,kesatuan dan

politik, pancasila, dan globalisasi. Dari beberapa ruang lingkup di atas, maka ruang lingkup yang akan diteliti adalah ruang lingkup yang berhubungan dengan kekuasaan dan politik.

3. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran Kooperatif adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Supriyono (2007:2) "Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran, dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran".

Hal senada juga diungkapkan Etin (2007:4) yang mengartikan "Pembelajaran Kooperatif sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam belajar atau membantu sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang mana keberhasilan sangat dipengaruhi oleh keterlibatan setiap anggota itu sendiri".

Pendapat di atas dipertegas Rusman (2011:202) menyatakan bahwa "Pembelajaran Kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok secara kolaboratif yang masing-masing anggota kelompok memiliki dua tanggung jawab

yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompoknya”.

Dari kutipan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pendekatan pembelajaran Kooperatif merupakan sistem pembelajaran gotong royong yang memotivasi siswa untuk bekerja sama berbagi ide-ide sesama siswa dalam kelompok kecil secara kolaboratif dengan tugas-tugas yang terstruktur. Hubungan kerjasama seperti ini memungkinkan siswa dapat mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya dan andil dalam anggota kelompoknya, bertanggung jawab serta dapat mengembangkan interaksi yang baik antar siswa.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran mempunyai tujuan, begitu juga dengan model pembelajaran kooperatif.

Nur (2008:3) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif bertujuan untuk :

- (a) Pencapaian hasil belajar, pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, meningkatkan prestasi dan menumbuhkan pemikiran lebih mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat di dalam materi tertentu.
- (b) Penerimaan terhadap perbedaan individu, penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, maupun ketidakmampuan. Memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja, saling bergantung dan belajar untuk saling menghargai satu sama lain.
- (c) Pembelajaran keterampilan sosial, pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Model ini sangat berguna untuk membantu siswa untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama.

Novi (2008:5) menjelaskan bahwa “Tujuan pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda-beda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidak mampuannya, dan memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung pada tugas-tugas akademik melalui struktur dan belajar saling menghargai”.

Dari kutipan di atas peneliti simpulkan bahwa tujuan pembelajaran Kooperatif adalah meningkatkan kinerja siswa, meningkatkan prestasi, menumbuhkan kemampuan memahami konsep yang sulit, penerimaan yang luas terhadap siswa yang berbeda latar belakangnya dan saling menghargai satu sama lain secara kolaborasi.

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif setidaknya terdapat lima prinsip yang dianut untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif.

Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Nur (2008:6) adalah sebagai berikut :

- 1) belajar siswa aktif, model pembelajaran kooperatif berpusat pada siswa, aktivitas belajar dominan dilakukan siswa, dan pengetahuan yang ditemukan adalah dengan belajar bersama-sama dalam kelompok, 2) belajar kerja sama, proses pembelajaran kooperatif dilalui dengan bekerja sama dalam kelompok untuk membangun pengetahuan yang sedang dipelajari, 3) pembelajaran partisipatorik, pembelajaran kooperatif juga menganut prinsip dasar pembelajaran partisipatorik, karena model pembelajaran ini siswa belajar melakukan sesuatu (*learning by doing*) secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan, 4) *reactive teaching*, dalam menerapkan pembelajaran kooperatif perlu menciptakan

strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi yang tinggi. Motivasi tersebut dapat dibangkitkan apabila dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, 5) pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran harus berjalan dalam suasana yang menyenangkan, tidak ada lagi suasana yang menakutkan dan suasana belajar yang tertekan bagi peserta didik.

Sedangkan menurut Wina (2008:246) menjelaskan ada empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, yaitu:

1) Prinsip Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*), keberhasilan suatu penyelesaian tugas dalam pembelajaran kelompok sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya, 2) Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*), keberhasilan kelompok tergantung kepada setiap anggota kelompok, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya, 3) Interaksi Tatap Muka (*Face To Face Promotion Interaction*), pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberi informasi dan saling membelajarkan, 4) Partisipasi dan Komunikasi (*Participation Communication*), pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak.

Dari pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa prinsip pembelajaran kooperatif adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama dalam diri siswa.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Menurut Lona (dalam Anita 2010: 55) ”pembelajaran kooperatif model *Make a Match*, siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan”.

Sedangkan menurut Sholeh (2011:228) ”pembelajaran kooperatif

model *Make a Match*, merupakan permainan mencari pasangan membutuhkan alat bantu berupa kartu-kartu yang berisi materi, konsep, atau topik yang cocok untuk sesi review”.

Pada model *Make a Match* guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian), setiap siswa mendapat 1 buah kartu, kemudian siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, kemudian siswa bisa juga bergabung dengan siswa lain yang memegang kartu yang cocok.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* dapat mengembangkan kemampuan siswa baik secara individu maupun secara kelompok serta saling memotivasi dan saling membantu sesama anggota kelompok dalam menguasai materi pelajaran.

Model pembelajaran *Make A Match* dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* diharapkan kegiatan pembelajaran lebih kondusif, sederhana, bermakna dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Ciri-ciri model pembelajaran *Make A Match*

Menurut Lona (dalam Anita 2010:55) ”ciri-ciri model pembelajaran *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang

merupakan jawaban atau soal dalam waktu tertentu”. Sedangkan menurut Sholeh, (2011:228) ”ciri-ciri model pembelajaran *Make A Match* adalah siswa diminta untuk mencari teman sebagai pasangannya dengan alat berupa kartu-kartu yang berisi materi, konsep, atau topik yang cocok untuk sesi review, hal ini sangat menarik dan menantang bagi siswa untuk bermain dan menjawab berbagai kartu yang berisi materi pelajaran tersebut”.

Berdasarkan pendapat di atas ciri-ciri dari model pembelajaran *Make A Match* adalah dengan meminta siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dimilikinya baik itu kartu jawaban ataupun kartu soal dengan waktu yang ditentukan oleh guru

c. Keunggulan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Lona (dalam Anita 2010:55) ” mengemukakan keunggulan dari model *Make A Match* (mencari pasangan) yaitudalam model pembelajaran *Make A Match* siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan”.

Menurut Taufina, (2011:148) ”mengemukakan keunggulan dari model *Make A Match* yaitu melatih ketelitian, kecermatan, ketepatan, dan kecepatan siswa dalam proses pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat di simpulkan bahwa keunggulan dari model pembelajaran *Make A Match* adalah dapat melatih ketelitian, kecermatan serta kecepatan siswa dalam mencari pasangan

sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

d. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Menurut Lona (dalam Anita 2010:55) ”mengemukakan enam langkah-langkah model Kooperatif Tipe *Make A Match* adalah: 1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi review, 2) setiap siswa mendapat satu buah kartu, 3) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, 4) siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point,5) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya,demikian seterusnya,6) kesimpulan”.

Menurut Sholeh, (2011:228) langkah-langkah model *Make A Match* adalah:

- 1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review,2) setiap siswa mendapat satu buah kartu, 3) setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang,4)setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban),
- 5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberikan point, 6) setelah satu babak kartu di kocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya demikian seterusnya, 7) kesimpulan dan penutup.

Menurut Rusman, (2010:223) langkah-langkah model *Make A Match* adalah:

- 1)guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep / topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu

soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban), 2) setiap siswa mendapat satu 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 diberikan poin, 5) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, 6) kesimpulan.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan di atas, penulis akan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* menurut Sholeh karena langkah-langkahnya lebih mudah dimengerti dan lebih rinci serta lebih jelas tahapan-tahapannya untuk diterapkan kepada siswa.

e. Pelaksanaan model Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam pembelajaran PKn.

Pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran PKn dalam proposal ini merujuk pada langkah-langkah Sholeh (2011: 228) yaitu pada pembelajaran PKn di kelas IV semester I, KD 1.1 Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan .

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* sangat dibutuhkan penjelasan dan arahan guru tentang bagaimana langkah-langkah dalam proses pembelajarannya. Secara operasional kegiatan yang dilakukan dalam tahap pembelajaran tipe *Make A Match* ini adalah:

- 1) Dimulai dari guru menyiapkan beberapa buah kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review yaitu

tentang materi pemerintahan desa. Setelah itu, guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa berkaitan dengan materi lembaga-lembaga dalam pemerintahan desa.

- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu *Make A Match* yang berisikan soal dan jawaban yang berhubungan dengan materi lembaga-lembaga dalam pemerintahan desa dan siswa diminta untuk memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegangnya.
- 3) Kemudian setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya yang berisikan materi tentang lembaga-lembaga dalam pemerintahan desa.
- 4) Apabila siswa telah menemukan pasangan dari kartunya, maka siswa tersebut akan membentuk sebuah kelompok dengan pasangan dari kartunya.
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberikan poin. Disini guru akan memberikan poin bagi siswa yang menemukan pasangan kartunya dengan cepat. Bagi yang tidak menemukan pasangan kartunya tidak diberi poin.
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. Apabila siswa mendapatkan kartu yang sama, maka kartu tersebut akan ditukar oleh guru.
- 7) Kesimpulan dan penutup. Disini guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. Setelah itu guru

memberikan evaluasi yang berkaitan dengan materi lembaga-lembaga dalam pemerintahan desa dan menutup pelajaran malalui berdoa bersama.

B. Kerangka Teori

PKn di SD diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia. Oleh sebab itu, hasil belajar yang dituntut dari pembelajaran PKn tidak hanya dari aspek pengetahuan semata, tetapi harus mencakup ketiga ranah pendidikan, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap/nilai) dan psikomotor (keterampilan).

Pembelajaran dengan menggunakan tipe *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn. Bila kita cermati cara pembelajaran semacam ini akan melatih peserta didik untuk selalu berfikir kritis, melatih ketelitian, kecermatan, ketepatan, peserta didik serta selalu berusaha untuk mencari jawaban atas permasalahan dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan tipe *Make A Match* ini diharapkan dapat membantu siswa kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang mencapai kompetensi yang akan dicapai dan siswa

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini disajikan simpulan dan saran, simpulan berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam proses pembelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang.

Saran berisi sumbangan pemikiran peneliti dengan hasil penelitian.

A. Simpulan

Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yakni:

1. Rencana pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan kurikulum. Rencana pembelajaran ini disusun dalam pembelajaran PKn yang terdiri dari tiga kegiatan, yaitu: a) kegiatan awal, b) kegiatan inti, dan 3) kegiatan akhir.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* disesuaikan dengan langkah-langkah yang secara berurutan terbagi kedalam tiga kegiatan pembelajaran. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan guru memasuki ruangan kelas dan menyiapkan kondisi kelas untuk belajar

diantaranya merapikan meja, kursi dan kesiapan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dilanjutkan dengan membaca do'a, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa. Proses pembelajaran berlanjut dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan appersepsi (bercerita). Kegiatan inti dengan melakukan tanya jawab seputar materi yang akan dikaitkan agar siswa lebih mudah mengingatnya. Kemudian dilanjutkan dengan memasuki langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah Model Kooperatif Tipe *Make A Match* yakni: 1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review,2) setiap siswa mendapat satu buah kartu, setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang,4)setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), 5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberikan point, 6) setelah satu babak kartu di kocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya demikian seterusnya.Kegiatan akhir dilanjutkan dengan menarik 7) kesimpulan dan penutup ,memberikan evaluasi dan tindak lanjut berupa tugas membuat tabel tentang materi pemerintahan desa dan kecamatan.

3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* di kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang,dapat dilihat dari

nilai rata-rata siswa yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimulai dari siklus satu sampai siklus dua. Dilihat tes akhir siklus 1 rata-rata ranah kognitif 69,3, rata-rata ranah afektif 70,4, dan rata-rata ranah psikomotor 72,7, sedangkan nilai rata-rata ketiga ranah adalah 70,3. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 83,3 untuk ranah kognitif, 81,4 untuk ranah afektif dan 80,3 untuk ranah psikomotor. Jadi, nilai rata-rata ketiga ranah adalah 81,6. Dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match*, hasil pembelajaran siswa terlihat meningkat sehingga dapat dikatakan pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Bagi kepala sekolah, hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam pembelajaran di sekolah terutama dalam pembelajaran PKn.
2. Bagi guru, hendaknya Model Kooperatif Tipe *Make A Match* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn dan sebagai suatu model yang dapat digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi peneliti lain, yang merasa tertarik dengan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* agar dapat melakukan penelitian dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan menggunakan materi yang lain dan inovasi yang terbaru.
4. Bagi pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan bagi pembaca.