

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH*
PADA PEMBELAJARAN PKn DI KELAS IV
SD NEGERI 09 V KOTO TIMUR
KAB. PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**ZAINAR
NIM : 1109516**

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

2015

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

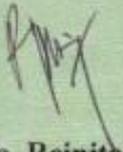
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH
PADA PEMBELAJARAN PKn DI KELAS IV
SD NEGERI 09 V KOTO TIMUR
KAB. PADANG PARIAMAN**

Nama : ZAINAR
NIM : 1109516
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)

Padang, 09 Juli 2015

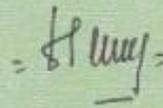
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dra. Reinita, M.Pd
NIP: 19630604 198803 2 002

Pembimbing II



Dra. Dernawati
NIP: 19560810 198610 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP: 19591212 198710 1 001

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

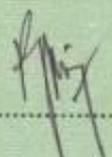
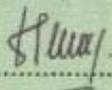
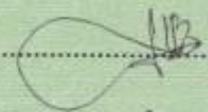
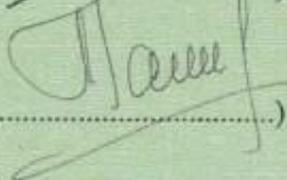
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di depan Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Cooperative Learning tipe Make A Match pada Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 09 V Koto Timur Kab. Padang Pariaman

Nama : ZAINAR
NIM : 1109516
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)

Padang, 09 Juli 2015

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Reinita, M.Pd	()
Sekretaris	: Dra. Dernawati	()
Anggota	: Dra. Asmaniar Bahar	()
Anggota	: Drs. Nasrul, M.Pd	()
Anggota	: Dr. Taufina Taufik, M.Pd	()

HALAMAN PERNYATAAN

DAFTAR TABEL

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah lazimnya.

1. Tabel 1.1 Kriteria Ketuntasan Belajar	44
2. Tabel 4.1 Penetapan Kelompok Berdasarkan Skor Dasar	51
3. Tabel 4.2 Perolehan Poin Permainan Mula 1 Mula Siklus I Permainan I	58
4. Tabel 4.3 Hasil Diskusi Kelompok Siklus I Permainan I	59
5. Tabel 4.4 Perkembangan Skor Siswa melalui Perbandingan Skor Dasar dengan Hasil Tes Siswa Siklus I Permainan I	59
6. Tabel 4.5 Perolehan Poin Permainan Mula 2 Mula Siklus II Permainan II	61
7. Tabel 4.6 Hasil Diskusi Kelompok	61
8. Tabel 4.7 Perkembangan Skor	61
9. Tabel 4.8 Perolehan Poin Permainan	121
10. Tabel 4.9 Hasil Diskusi Kelompok Siklus II	121
11. Tabel 4.10 Perkembangan Skor Siswa melalui Perbandingan Skor Dasar dengan Hasil Tes Siswa Siklus II	124

Pariaman, Juni 2015
Yang menyatakan



ZAINAR
NIM: 1109516

ABSTRAK

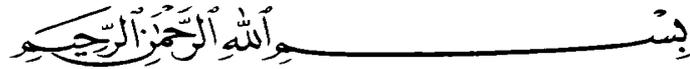
Zainar, 2015: Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 09 V Koto Timur Kab. Padang Pariaman.

Penelitian dilatar belakangi oleh pembelajaran PKn yang bersifat konvensional. Guru masih menggunakan metode ceramah, belum tepatnya model pembelajaran yang digunakan mengakibatkan siswa belum bisa menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, dan menganggap PKn adalah pelajaran yang membosankan sehingga siswa terbiasa pasif dalam belajar yang pada akhirnya hasil belajar rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang mana siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan. Prosedur penelitian terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN 09 V Koto Timur Kab. Padang Pariaman. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PKn dengan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan (1) Perencanaan dari 87,5% pada siklus I meningkat menjadi 100% pada siklus II, (2) Pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru dari 78,5% pada siklus I meningkat menjadi 95% pada siklus II dan pelaksanaan pembelajaran dari aspek siswa dari 75% pada siklus I meningkat menjadi 93% pada siklus II serta (3) Hasil belajar siswa pada aspek kognitif dari rata-rata 65,37 pada siklus I meningkat menjadi 82,75 pada siklus II, pada aspek afektif dari rata-rata 66,42 pada siklus I meningkat menjadi 80,00 pada siklus II, dan pada aspek psikomotor dari rata-rata 65,47 pada siklus I meningkat menjadi 85,00 pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan pada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dengan segala keterbatasannya dapat melaksanakan penelitian dan menyusun skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 09 V Koto Timur Kab. Padang Pariaman”**. Ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Salawat dan salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah merombak peradaban manusia dari peradaban jahiliyah hingga menjadi manusia yang berilmu dan berakhlak.

Sebagai manusia biasa, penulis tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran, dan masukan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih semoga apa yang penulis terima dalam penyelesaian skripsi ini menjadi amal baik dan diberi pahala oleh Allah SWT. Oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, selaku ketua dan Ibu Masniladevi S,Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan jurusan PGSD FIP UNP yang telah membantu dan memberikan informasi demi kelancaran penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu dan kesempatan untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Dernawati selaku dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan kesempatan untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Asmaniar Bahar selaku dosen penguji I, bapak Drs. Nasrul, M.Pd selaku penguji II, Ibu Dr. Taufina Taufik, M.Pd selaku penguji III yang telah banyak memberikan ilmu, saran, dan kritikan hingga skripsi ini selesai..
5. Ibu Syafni, S.Ag selaku Kepala Sekolah SDN 09 V Koto Timur Kab. Padang Pariaman yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin..
6. Kedua orang tuaku (Alm), anak-anakku tersayang Putri Puspita Sari, S.Pd, Dewi Ayu Kartika, S.Pd, Romario Putra, Shintiya Mustika, Bambang Wahyu Sakti, dan Muhammad Alfarizi, dan keluarga besar penulis yang telah memberikan do'a dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan PGSD khususnya PPKBH Pariaman 6 yang telah memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam penyusunan skripsi ini, baik dari segi sumber yang dikumpulkan maupun dari segi pengetikannya. Namun sebagai manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan, penulis mohon maaf seandainya dalam skripsi ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Penulis mengharapkan saran yang membangun dari para pembaca demi penyempurnaan skripsi yang penulis susun ini.

Terakhir penulis menyampaikan harapan semoga skripsi yang penulis susun dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Amin Ya Rabbal'alamin.

Pariaman, Juni 2015

Penulis

ZAINAR

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Hasil Belajar.....	10
a. Pengertian Hasil Belajar.....	10
b. Jenis-jenis Hasil Belajar.....	11
2. Hakekat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	12
a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	12
b. Tujuan Pendidikan PKn.....	13
c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	14
3. Model <i>Cooperative learning</i>	15
a. Pengertian <i>Cooperative Learning</i>	15
b. Tujuan <i>Cooperative Learning</i>	16
c. Prinsip-prinsip <i>Cooperative Learning</i>	17
4. Model <i>Cooperative learning</i>	18
a. Pengertian Model <i>Cooperative learning</i> tipe <i>Make A Match</i>	18
b. Kelebihan Pembelajaran <i>Make A Match</i>	19
c. Langkah-langkah Pembelajaran Pembelajaran Model <i>Make A Match</i>	20

d. Pembelajaran PKn dengan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	22
B. Kerangka Teori.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan penelitian	29
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
2. Alur penelitian.....	31
3. Prosedur penelitian.....	33
a. Perencanaan.....	34
b. Pelaksanaan	36
c. Pengamatan.....	36
d. Refleksi.....	37
B. Lokasi Penelitian	37
1. Tempat Penelitian.....	37
2. Subjek Penelitian.....	38
3. Waktu Penelitian	38
C. Data dan Sumber Data.....	38
1. Data Penelitian	38
2. Sumber Data.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	40
1. Teknik Pengumpulan Data.....	40
2. Instrumen Penelitian.....	41
E. Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	45
1. Siklus I Pertemuan I.....	45
a. Perencanaan	45
b. Pelaksanaan	48
c. Pengamatan.....	61
d. Refleksi.....	75

2. Siklus I Pertemuan II.....	79
a. Perencanaan	79
b. Pelaksanaan	81
c. Pengamatan.....	94
d. Refleksi.....	107
3. Siklus II	101
a. Perencanaan	101
b. Pelaksanaan	113
c. Pengamatan.....	126
d. Refleksi.....	140
B. Pembahasan	141
1. Pembahasan Siklus I	141
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	141
b. Pelaksanaan	145
c. Hasil belajar	151
2.Pembahasan Siklus II	153
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	153
b. Pelaksanaan	157
c. Hasil belajar	162

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	165
B. Saran.....	166

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Nilai Mid Semester I Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV T.A 2014/2015.....	3
2. Tabel 2.1 Perhitungan Skor Perkembangan Individu	25
3. Tabel 2.2 Tingkat Penghargaan Kelompok.....	25
4. Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Belajar.....	44
5. Tabel 4.1 Pembagian Kelompok Berdasarkan Skor Dasar	51
6. Tabel 4.2 Perolehan Poin Permainan <i>Make A Match</i> Siklus I Pertemuan I.....	58
7. Tabel 4.3 Hasil Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan I	59
8. Tabel 4.4 Perkembangan Skor Siswa melalui Perbandingan Skor Dasar dengan Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan I.....	59
9. Tabel 4.5 Perolehan Poin Permainan <i>Make A Match</i> Siklus I Pertemuan II.....	91
10. Tabel 4.6 Hasil Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan II.....	91
11. Tabel 4.7 Perkembangan Skor Siswa melalui Perbandingan Skor Dasar dengan Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan II	92
12. Tabel 4.8 Perolehan Poin Permainan <i>Make A Match</i> Siklus II.....	123
13. Tabel 4.9 Hasil Diskusi Kelompok Siklus II	123
14. Tabel 4.10 Perkembangan Skor Siswa melalui Perbandingan Skor Dasar dengan Hasil Tes Siswa Siklus II.....	124

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	170
2. Lampiran 2 Kunci Jawaban LDS Siklus I Pertemuan I	182
3. Lampiran 3 Kartu <i>Make A Match</i> Siklus I Pertemuan I.....	184
4. Lampiran 4 Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I	188
5. Lampiran 5 Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan I	189
6. Lampiran 6 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan I	190
7. Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siklus I Pertemuan I.....	191
8. Lampiran 8 Hasil Observasi RPP Siklus I Pertemuan I.....	192
9. Lampiran 9 Hasil Observasi dari Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	195
10. Lampiran 10 Hasil Observasi dari Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I.....	200
11. Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II..	205
12. Lampiran 12 Kunci Jawaban LDS Siklus I Pertemuan II.....	217
13. Lampiran 13 Kartu <i>Make A Match</i> Siklus I Pertemuan II	218
14. Lampiran 14 Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan II.....	222
15. Lampiran 15 Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II.....	223
16. Lampiran 16 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan II	224
17. Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siklus I Pertemuan II.....	225
18. Lampiran 18 Hasil Observasi RPP Siklus I Pertemuan II	226
19. Lampiran 19 Hasil Observasi dari Aspek Guru Siklus I Pertemuan II.....	229
20. Lampiran 20 Hasil Observasi dari Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II.....	234
21. Lampiran 21 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	239
22. Lampiran 22 Kunci Jawaban LDS Siklus II	252
23. Lampiran 23 Kartu <i>Make A Match</i> Siklus II.....	254
24. Lampiran 24 Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus II	258
25. Lampiran 25 Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II	259
26. Lampiran 26 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II.....	260
27. Lampiran 27 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siklus II	261
28. Lampiran 28 Hasil Observasi RPP Siklus II.....	262
29. Lampiran 29 Hasil Observasi dari Aspek Guru Siklus II	265
30. Lampiran 30 Hasil Observasi dari Aspek Siswa Siklus II.....	270

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha untuk membimbing dan membantu siswa mencapai kedewasaan. Pendidikan juga berarti pengaruh, bantuan atau tuntunan yang diberikan oleh orang yang bertanggung jawab kepada siswa, pendidikan dapat dikatakan sebagai proses dan hasil. Sebagai suatu proses pendidikan merupakan serangkaian kegiatan yang secara sistematis diarahkan oleh tujuan, sedangkan suatu hasil pendidikan merupakan perubahan dalam tingkah laku siswa yang tercermin dalam pengetahuan sikap dan sebagainya. Berbagai upaya telah dilakukan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku dengan meningkatkan pembelajaran diberbagai mata pelajaran.

Mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar (SD) yang perlu ditingkatkan salah satunya adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pendidikan PKn yang dilaksanakan di SD memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang kreatif, berfikir kritis, tanggap dan inovatif. Hal ini dijelaskan oleh Depdiknas (2006:16) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah:

- 1) Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak cerdas dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi, 3) Berkembang secara positif, dan berdemokrasi untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, 4) Berintegrasi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn, guru harus mampu menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas akan meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan profesional guru. Dalam peningkatan profesional guru, diharapkan guru mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai, karena strategi pembelajaran adalah merupakan suatu pembelajaran yang terbentuknya hubungan baik antara guru dengan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2012:51) bahwa model pembelajaran adalah “Strategi yang digunakan oleh seorang guru untuk mengadakan hubungan baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran”.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses yang ditujukan untuk membelajarkan siswa. Sebagian besar guru tidak menyadari bahwa kegiatan pembelajaran semakin mengalami kemunduran. Belajar menjadi kegiatan yang semakin membosankan, statis, dan *stressful*. Pada proses pembelajaran masih sering ditemui adanya kecenderungan meminimalkan keterlibatan siswa. Untuk itu diperlukan sebuah model pembelajaran baru yang lebih memberdayakan siswa. Model pembelajaran yang tidak mengharuskan siswa menghafal fakta-fakta, tetapi model pembelajaran yang mendorong siswa mengkonstruksikan di benak mereka sendiri.

Dalam proses belajar, seseorang belajar dari pengalaman sendiri, mengkonstruksi pengetahuan, kemudian memberi makna pada pengetahuan itu. Keberhasilan proses pembelajaran sebagai proses pendidikan di suatu

sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang dimaksud misalnya guru, siswa, kurikulum, lingkungan sosial dan lain-lain. Namun dari faktor-faktor itu, guru dan siswa merupakan faktor terpenting. Pembelajaran yang peneliti lakukan selama ini di kelas seringkali menggunakan model pembelajaran ceramah, gaya mengajar yang monoton dan pembelajaran konvensional. Sehingga pembelajaran kurang menarik, siswa menjadi bosan belajar dan pasif dalam pembelajaran dan menyebabkan mayoritas nilai mereka menjadi rendah atau tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 70. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Nilai Mid Semester I Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV T.A 2014/2015

No	Nama Siswa	Hasil Belajar	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	RN	40		✓
2	AH	35		✓
3	YS	60		✓
4	AC	72	✓	
5	DL	70	✓	
6	LMC	50		✓
7	MCP	45		✓
8	MS	96	✓	
9	ND	76	✓	
10	RA	50		✓
11	RI	80	✓	
12	TR	65		✓
13	WI	76	✓	
14	AT	40		✓
15	YZ	55		✓
16	NZ	85	✓	
17	JO	78	✓	
18	SR	92	✓	
19	FN	45		✓
20	SS	68		✓
Jumlah		1278	9	11
Rata-rata		63,9	45%	55%

Sumber : Guru kelas IV SD Negeri 09 V Koto Timur

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar PKn di kelas IV SDN 09 V Koto Timur masih rendah dan banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM yang ditentukan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari 20 orang siswa kelas IV, ternyata yang berhasil mencapai nilai tuntas hanya 8 orang. Dengan persentase siswa yang tuntas $8/20 \times 100\% = 40\%$, sedangkan siswa belum tuntas 12 orang dengan persentasenya $12/20 \times 100\% = 60\%$. Persentase siswa yang tuntas masih jauh dari yang diharapkan guru yaitu 75% dari jumlah siswa keseluruhan. Begitu juga dalam pembelajaran selama ini, peneliti kurang mempersiapkan penyampaian materi dalam bentuk permainan, sehingga dampak yang ditimbulkan dalam proses pembelajaran tersebut yaitu siswa merasa bosan, malas, dan sering keluar masuk kelas dalam proses pembelajaran, dan juga diantara siswa ada yang tidur dalam belajar dan tidak memperhatikan dengan baik, dan dalam belajar kelompok siswa sering bekerja secara sendiri-sendiri sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Permasalahan pembelajaran yang peneliti alami adalah kurangnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya sendiri, dan juga peneliti belum melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran belum menyenangkan dan bermakna bagi siswa terutama dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan fakta di atas sangat diperlukan sebuah model pembelajaran yang mampu menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa. Hubungan baik dapat tercipta, jika seorang guru mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu

alternatif usaha menyampaikan materi dalam bentuk permainan sehingga anak menjadi senang. Kesenangan tersebut merangsang siswa untuk belajar secara langsung maupun tidak langsung. Dengan demikian, model yang sesuai untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn adalah model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.

Model *Make A Match* (mencari pasangan) diperkenalkan oleh Lena Curran, pada tahun 1994, merupakan metode pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota, masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya, tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan misalnya pasangan soal dan jawaban. Guru membuat kotak undian, kotak pertama berisi soal dan kotak kedua berisi jawaban. Siswa yang mendapat soal mencari siswa yang mendapat jawaban yang cocok, demikian pula sebaliknya (Abdullah, 2013:196). Sebelum siswa mencari pasangan kartu guru menyampaikan materi terlebih dahulu.

Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat melibatkan siswa secara aktif, siswa mulai dari mencari pasangan soal/jawaban sampai melakukan kesimpulan. Ini sejalan dengan pendapat Rusman (2012:223) “Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”. Diharapkan siswa menjadi lebih aktif, lebih semangat, dan berani mengemukakan pendapat serta semakin termotivasi dalam permainan. Abdullah (2013:196) mengatakan bahwa “Metode ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas siswa belajar dan cocok digunakan dalam permainan”.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* pada Pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 09 V Koto Timur Kab. Padang Pariaman”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* pada pembelajaran pkn di kelas IV SD Negeri 09 V Koto Timur Kab. Padang Pariaman.

Adapun rumusan masalah secara khusus, dapat di jabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 09 V Koto Timur Kab. Padang Pariaman ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 09 V Koto Timur Kab. Padang Pariaman ?

3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 09 V Koto Timur Kab. Padang Pariaman ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan: Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 09 V Koto Timur Kab. Padang Pariaman.

Sedangkan secara khusus adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 09 V Koto Timur Kab. Padang Pariaman.
2. Pelaksanaan pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 09 V Koto Timur Kab. Padang Pariaman.
3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 09 V Koto Timur Kab. Padang Pariaman.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar (SD). Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan pembelajaran PKn, terutama bagi:

1. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan serta keterampilan tentang pelaksanaan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di SD khususnya pada mata pelajaran PKn dan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Strata 1 (S1).
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan pengetahuan dan pengalaman praktis dalam melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.
3. Bagi Kepala Sekolah, dapat menyarankan kepada guru-guru agar menggunakan pembelajaran dengan model *Make A Match*.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tolak ukur yang digunakan dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, tetapi juga terhadap perubahan tingkah laku. Menurut Winkel (dalam Purwanto, 2008:45) “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Sedangkan menurut Sudjana (2004:22) “Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”, lebih lanjut Hamalik (2008:135) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan pernyataan kemampuan siswa yang diharapkan dalam menguasai sebagian atau seluruh kompetensi”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan keberhasilan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar yang berdampak pada perubahan tingkah laku dan mampu menguasai kemampuannya secara maksimal.

Siswa dikatakan sudah berhasil dalam belajar apabila sudah terjadi perubahan tingkah laku, dapat mengingat materi yang telah disampaikan dan skor nilai yang bagus (di atas KKM).

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar penting diketahui guru dalam rangka menyusun perencanaan pengajaran, khususnya dalam merumuskan tujuan pengajaran. Tujuan tersebut dikategorikan menjadi tiga bidang yakni ; 1) bidang kognitif, 2) bidang afektif, 3) bidang psikomotor.

Gagne (dalam sudjana, 2009:22) membagi 5 kategori hasil belajar yaitu: “(1) informasi verbal (2) keterampilan intelektual (3) strategi kognitif, (4) sikap, dan (5) keterampilan motoris”. Horward Kingsley (dalam Sudjana, 2001:22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni “ (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita”.

Selanjutnya Bloom (dalam Sudjana, 2001:22) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni “Ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor”.

Berdasarkan pendapat ahli diatas jenis-jenis hasil belajar meliputi tiga aspek yang mana didalamnya terdapat berbagai kemampuan dan keterampilan yaitu aspek bidang kognitif (penguasaan intelektual, bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta bidang psikomotor (kemampuan/keterampilan bertindak/berperilaku).

Ketiga ranah ini harus dipandang sebagai hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Berikut ini rincian dari ketiga hasil belajar:

- 1) Ranah kognitif mencakup terhadap kegiatan otak. Ranah kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling

tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi tingkat maka makin kompleks penguasaan suatu tingkat mempersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkatan dari kognitif adalah hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

- 2) Ranah afektif berkenaan dengan kemampuan sikap dan nilai. Hasil belajar afektif dibagi menjadi tiga yaitu keseriusan, kerja sama, dan keaktifan.
- 3) Ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan (*skill*) yang harus dimiliki siswa. Ranah psikomotor mencakup ketepatan langkah kerja, keterampilan dalam menggunakan media, dan partisipasi dalam kelompok.

2. Hakekat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

PKn adalah salah satu bidang studi yang harus diajarkan di SD, banyak ahli yang mengemukakan pengertian PKn. Pengertian PKn menurut Susanto (2013:225) menyatakan bahwa “Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia”. Senada dengan pendapat di atas Depdiknas (2006:271) mengemukakan “Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban

untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar tumbuh menjadi pribadi yang baik.

b. Tujuan Pembelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar serta hubungan antara warga negara dengan negara. Depdiknas (2006:30) mengatakan tujuan pendidikan PKn adalah “Pengetahuan dan kemampuan memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya”.

Winataputra (2006:428) menyatakan “Tujuan PKn adalah untuk mengembangkan potensi individu 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 tujuan PKn di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran PKn bertujuan memberikan pengetahuan kepada siswa tentang nilai-nilai Pancasila agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Sehingga PKn bukan hanya sekedar memberikan pengetahuan tentang negara dan dasar negara kepada siswa, tetapi lebih kepada pengaplikasian apa yang didapatnya dalam proses pembelajaran. Apa yang dipelajari siswa menjadi miliknya, yaitu sikap sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia yang berlandaskan Pancasila.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Pembelajaran PKn memiliki beberapa ruang lingkup. Menurut Depdiknas (2006:2) ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek: “(1) Sistem sosial bangsa, (2) manusia, tempat dan lingkungan, (3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, dan (4) sistem berbangsa dan bernegara”. Pendapat tersebut dipertegas lagi oleh Depdiknas (2006:271) yang mengemukakan bahwa ruang lingkup PKn adalah: “(1) Persatuan dan Kesatuan Bangsa. (2) Norma, hukum dan peraturan. (3) Hak Azasi Manusia. (4) Kebutuhan Warga Negara. (5) Konstitusi Negara. (6) Kekuasaan dan Politik. (7) Pancasila. (8) Globalisasi.

Sedangkan menurut Winataputra (2006:420) menyatakan bahwa ruang lingkup PKn adalah sebagai berikut:

(1) Persatuan dan kesatuan bangsa meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cintai lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi dalam pembelaan Negara dan sikap positif, keterbukaan dan jaminan keadilan, (2) Norma hukum dan pelaporan meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib disekolah, norma yang berlaku didalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma dan kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional serta internasional, (3) Hak asasi manusia meliputi hak dan kewajiban siswa, hak dan kewajiban anggota masyarakat, penghormatan dan perlindungan HAM.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan ruang lingkup PKN adalah titik tolak Ilmu Kewarganegaraan yang ada pada individu-individu sebagai kesatuan mikro. Variable-variabel yang relevan dengan individu sebagai kesatuan mikro adalah kontinum tingkah laku, potensi, kesempatan, hak dan kewajiban, cita-cita, aspirasi, kesadaran usaha dan kegiatan, kemampuan, peranan hasil dan potensi kehidupan bermasyarakat dan bernegara sepanjang ketentuan Pembukaan UUD 1945.

3. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) termasuk *interpersonal skill*, Yatim (2010:267).

Kunandar (2008:270) mengatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang menimbulkan permusuhan”. Dalam hal pendekatan kooperatif ini dititik beratkan pada kerja kelompok. Sehubungan dengan peristiwa tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan adalah dengan model *Cooperative Learning*. Menurut Slavin (2005:4), “Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok

kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran”.

Sedangkan menurut *Artzt dan Newman* (dalam Nur, 2012:2), “Belajar kooperatif adalah suatu pendekatan yang mencakup kelompok kecil dari siswa yang bekerjasama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau menyelesaikan suatu tujuan bersama”.

Menurut *Slavin* (dalam *Etin*, 2007:4) “Pembelajaran kooperatif adalah lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja karena belajar dalam tipe kooperatif harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya induksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif diantara anggota kelompok”. Dan menurut *Abdurrahman dan Bintoro* (dalam *Nurhadi*, 2005:60), pembelajaran kooperatif adalah “Pembelajaran yang secara sadar yang sistematis yang mengembangkan silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen (jenis kelamin, ras, suku, budaya, agama, dan tingkat akademis) dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik bersama, sambil bekerja bersama, belajar kolaboratif dan sosial. Para siswa diharapkan saling membantu antara satu dengan yang lainnya dalam mempelajari satu kompetensi dasar, pembelajaran kooperatif bukan hanya sekedar belajar kelompok, tetapi pembelajaran yang membentuk

perilaku siswa dalam pembelajaran, dan menciptakan hubungan dan kerjasama antar siswa di dalam kelas sehingga siswa bisa saling membantu dalam menuntaskan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran berkelompok yang membutuhkan kerjasama yang baik dalam menyelesaikan tugas dan mentransformasikan informasi sehingga potensi siswa berkembang secara positif.

b. Tujuan *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk melatih siswa bekerja bersama-sama membahas suatu materi. Hal ini ditujukan agar materi yang sulit dapat dipecahkan secara bersama-sama. Seperti yang dijelaskan Nur (2012:4-6) bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah:

(1) Pencapaian hasil belajar. Pembelajaran kooperatif ini bertujuan untuk membantu siswa agar mudah memahami konsep-konsep yang sulit. Hal yang diharapkan dapat memperbaiki prestasi dan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. (2) penerimaan terhadap individu. Pembelajaran dengan pendekatan kooperatif mengutamakan pembelajaran dengan kelompok. Siswa dikelompokkan secara heterogen, maka hal ini membuat siswa menerima seluas-luasnya perbedaan antar sesama baik ras, agama, budaya, tingkat kemampuan dan lain sebagainya. Dengan struktur penghargaan maka siswa akan belajar saling menghargai satu sama lainnya. (3) Pengembangan keterampilan sosial. Kooperatif memiliki tujuan utama untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan berkolaborasi, karena keterampilan ini sangat besar gunanya dalam kehidupan siswanya.

Dari tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif menjadikan siswa lebih bekerjasama dalam menyelesaikan tugas akademik tanpa melihat adanya perbedaan sesama sehingga saling menumbuhkan rasa saling menghormati satu sama lain.

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil dengan struktur anggota kelompok yang bersifat heterogen. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru.

Senada dengan penjelasan tersebut, Slavin (2005:4-5) mengutarakan “Penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri”.

Nur (2012:4) tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah “(1) Pencapaian hasil belajar, (2) penerimaan terhadap perbedaan individu, (3) pengembangan keterampilan sosial”.

Dari pendapat di atas tujuan pembelajaran kooperatif adalah bekerjasama dalam suatu tim yang berbeda karakter dan mampu mengembangkan keterampilan sosial untuk pencapaian hasil yang baik.

c. Prinsip-Prinsip *Cooperative Learning*

Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif terdapat beberapa prinsip dasar yang melandasi keberhasilan model pembelajaran kooperatif. Prinsip-prinsip dasar tersebut dijelaskan oleh berbagai pendapat sebagai berikut. Menurut Nur (2012:6), Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif adalah: “(1)

Belajar siswa aktif, 2) belajar kerjasama, 3) pembelajaran partisipatorik, 4) *reactive teaching*, 5) pembelajaran yang menyenangkan.” Sedangkan menurut Slavin (2005:26-27) ada enam prinsip dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:”1) tujuan kelompok, 2) tanggung jawab individual, 3) kesempatan sukses yang sama, 4) kompetisi tim, 5) spesialisasi tugas, 6) adaptasi terhadap kebutuhan kelompok.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip kooperatif adalah: 1) belajar siswa aktif, 2) belajar kerjasama, 3) pembelajaran partisipatorik, 4) *reactive teaching*, 5) pembelajaran yang menyenangkan, 6) prinsip ketergantungan positif, 7) tanggung jawab perseorangan, 8) partisipasi dan tatap muka, 9) evaluasi proses kelompok.

4. Model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*

Pembelajaran yang dikembangkan dengan model *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut berisi soal dan kartu lainnya berisi jawaban dari soal tersebut. Abdullah (2013:196) mengatakan bahwa “Mencari pasangan (*Make A Match*) merupakan metode pembelajaran kelompok yang memiliki dua anggota, masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya, tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan misalnya pasangan soal dan jawaban”. Lebih lanjut Aqib (2013:23) mengemukakan “Pada model ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, pembelajaran kooperatif model *Make A Match* merupakan pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dalam mencari pasangan kartu (soal/jawaban) sehingga akan meningkatkan kreativitas berpikir siswa. Peningkatan aktivitas dalam belajar membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga menyenangkan bagi siswa pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar PKn.

b. Kelebihan Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran Kooperatif *Make A Match* dapat meningkatkan kreativitas berfikir siswa. Sebab siswa diharapkan untuk mencocokkan soal/jawaban yang ada di kartu.

Kelebihan model *Make A Match* ini menurut Istarani (2011:64) adalah:

- 1) Melatih ketelitian, kecermatan, dan ketepatan, 2) meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara afektif, kognitif dan psikomotor, 3) menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, 4) pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

Lebih lanjut Rusman (2012:223) merumuskan “Salah satu keunggulan teknik *Make A Match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep/topik dalam suasana yang menyenangkan”. Abdullah (2013:196) juga menyatakan bahwa “Pembelajaran *Make A Match* dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas siswa belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan”.

Berdasarkan pendapat tersebut keunggulan dari pembelajaran *Make A Match* adalah meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam mempelajari suatu konsep/topik dengan suasana yang menyenangkan.

c. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* (Mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari pembelajaran kooperatif yang berbentuk permainan. Hal-hal yang dilakukan siswa yaitu mencari pasangan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban.

Abdullah (2013:196) mengemukakan beberapa langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, yaitu:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang telah dibahas sebelumnya. Kartu yang dibuat terdiri dari dua bagian, yakni kartu soal dan kartu jawaban. Jadi jumlah masing-masing kartu harus sama.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu, ada yang memperoleh kartu soal dan ada yang memperoleh kartu jawaban.
- c. Siswa yang memperoleh soal memikirkan jawaban dari kartu yang dipegang, sedangkan yang memperoleh kartu jawaban memikirkan soal yang relevan.
- d. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
- e. Guru memberikan nilai (poin) untuk setiap pasangan siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan.
- f. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Kegiatan dapat dilanjutkan beberapa putaran.
- g. Guru memberikan penghargaan pada kelompok-kelompok yang memiliki nilai yang tertinggi, kemudian membimbing siswa untuk membuat kesimpulan.

Aqib (2013:23-24) juga mengemukakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, yaitu:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
- g. Demikian seterusnya
- h. Kesimpulan/penutup

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diatas, maka peneliti menggunakan langkah-langkah menurut Abdulah (2013:196) karena mudah dipahami oleh siswa. Uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa langkah pertama yang paling penting dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yaitu menyiapkan beberapa kartu yang sesuai dengan konsep materi yang akan dipelajari.

d. Pembelajaran PKn dengan Model Pembelajaran *Make A Match*

Pembelajaran yang diambil dalam penelitian ini berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP 2006) dalam pembelajaran PKn di kelas IV khususnya tentang materi “Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat”.

Langkah pembelajaran PKn dengan model kooperatif *Make A Match* sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang telah dibahas sebelumnya. Kartu yang dibuat terdiri dari dua bagian, yakni kartu soal dan kartu jawaban. Jadi jumlah masing-masing kartu harus sama.

Jumlah kartu sesuai dengan banyaknya siswa yakni 20 orang, sehingga ada 10 buah kartu soal dan 10 buah kartu jawaban. Sebelum dimulai guru terlebih dahulu menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan media kongrit.

- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu, ada yang memperoleh kartu soal dan ada yang memperoleh kartu jawaban.

Guru membagikan kartu kepada siswa, dimana masing-masing siswa mendapat 1 buah kartu, ada yang memperoleh kartu soal dan ada yang memperoleh kartu jawaban.

- c. Siswa yang memperoleh soal memikirkan jawaban dari kartu yang dipegang, sedangkan yang memperoleh kartu jawaban memikirkan soal yang relevan.

Siswa yang mendapat kartu soal diberi batas waktu yang telah ditentukan untuk memikirkan jawaban dari soal yang diperolehnya, demikian juga dengan siswa yang memperoleh kartu jawaban akan memikirkan soal yang relevan dengan jawaban yang diterimanya.

- d. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.

Guru membunyikan pluit menandai pemegang kartu soal dan jawaban bergerak untuk mencari, mencocokkan dan mendiskusikan pertanyaan dengan jawaban, dengan batas waktu yang telah ditentukan.

- e. Guru memberikan nilai (poin) untuk setiap pasangan siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan.

Setelah menemukan pasangannya (kartu soal dan kartu jawaban) siswa menempelkan kartu-kartu tersebut di kertas panel yang sudah disiapkan di papan tulis. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi nilai (poin).

- f. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Kegiatan dapat dilanjutkan beberapa putaran.

Setelah satu babak guru mengocok kembali kartu soal dan kartu jawaban sehingga siswa akan memperoleh kartu yang berbeda dari sebelumnya, dan siswa akan mencari kembali pasangan kartunya. Permainan mencari pasangan (*Make A Match*) ini dibatasi untuk 2 kali putaran karena keterbatasan waktu. Setelah permainan *Make A Match* dilakukan sebanyak 2 putaran siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing beranggotakan 5 orang. Kelompok tersebut sudah ditentukan sejak awal berdasarkan nilai skor awal siswa dan kelompok tersebut berlaku untuk pertemuan selanjutnya. Guru membagikan LDS

yang akan didiskusikan oleh masing-masing kelompok, lalu siswa mengerjakan LDS dan kelompok terbaik dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

- g. Guru memberikan penghargaan pada kelompok-kelompok yang memiliki nilai yang tertinggi, kemudian membimbing siswa untuk membuat kesimpulan.

Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran dan mengadakan refleksi terakhir guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran dan mengadakan refleksi berupa latihan individual dengan 5 butir soal objektif dan 5 butir soal esai untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan. Setelah selesai mengerjakannya, guru mengumpulkan latihan individual tersebut. Kemudian guru membuat skor perkembangan tiap siswa. Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan dalam skor yang diperoleh tiap siswa pada tiap pertemuan. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai (poin) tertinggi dalam melaporkan hasil diskusi kelompoknya. Guru melakukan penilaian masing-masing siswa ketika proses pembelajaran berlangsung (afektif dan psikomotor) dan diakhir pembelajaran (kognitif).

Untuk mengetahui cara perhitungan skor perkembangan siswa.

Menurut Trianto (2009:72) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1
Perhitungan Skor Perkembangan Individu

Nilai Tes	Skor Perkembangan
Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	0 poin
10 poin di bawah sampai 1 poin di bawah skor awal	10 poin
1 poin sampai 10 poin di atas skor awal	20 poin
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30 poin
Nilai Sempurna	30 poin

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai (poin) tertinggi. Guru melakukan penilaian masing-masing siswa ketika proses pembelajaran berlangsung (afektif dan psikomotor) dan diakhir pertemuan (kognitif). Dari hasil skor yang sudah dibuat, guru mengumumkan hasil latihan individual. Kelompok yang mendapat nilai tertinggi akan mendapatkan reword dari guru dan juga bagi siswa yang mendapat nilai tertinggi juga akan diberikan reword. Untuk mengumumkan hasil latihan individualnya berdasarkan predikat yang telah ditentukan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.2
Tingkat Penghargaan Kelompok

Rata-rata Tim	Predikat
$0 \leq x \leq 5$	-
$5 \leq x \leq 15$	Tim Baik
$15 \leq x \leq 25$	Tim Hebat
$25 \leq x \leq 30$	Tim Super

B. KERANGKA TEORI

Pembelajaran merupakan proses pendewasaan, kematangan berfikir peserta didik yang dilaksanakan secara terarah dan terencana. Pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila guru merencanakan pelaksanaan pembelajaran dengan matang, menyajikannya secara menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang dilakukan selama ini kurang menarik dan membosankan bagi siswa, hal ini tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

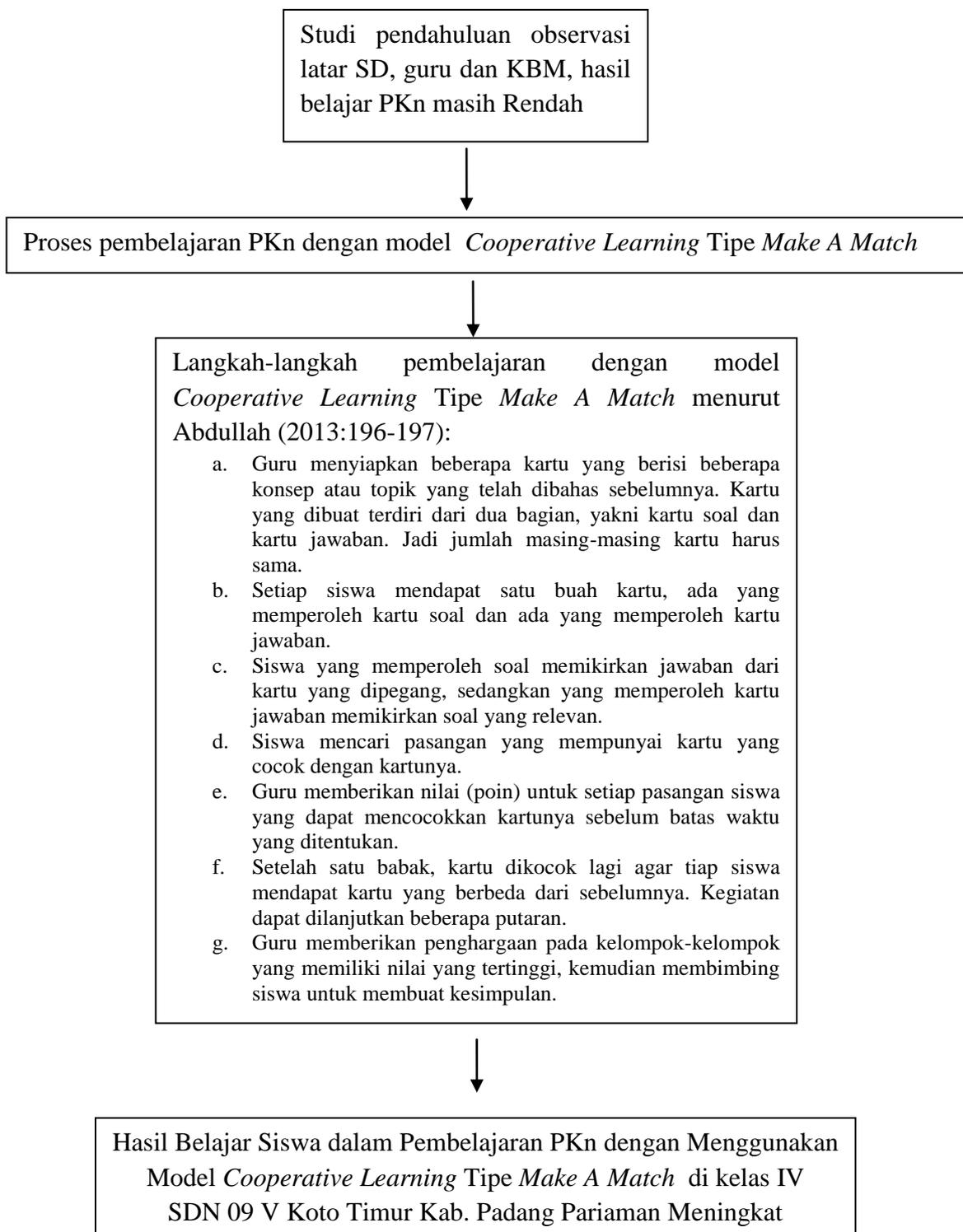
Salah satu upaya yang dilakukan untuk pencapaian dari tujuan pembelajaran PKn secara maksimal dengan mengembangkan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran model *Make A Match* menurut Abdullah (2013:196-197) terdiri dari 7 langkah pembelajaran yaitu penerapannya dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan pertanyaan/jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Sebelum dimulai guru terlebih dahulu menyampaikan materi dengan menggunakan media gambar dan media kongrit. Setelah satu babak kartu dikocok lagi untuk menemukan pasangan kartu soal dengan jawaban sehingga terbentuk kelompok untuk mengerjakan LDS. Pada langkah terakhir guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran dan

mengadakan refleksi untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai (poin) tertinggi. Guru melakukan penilaian masing-masing siswa ketika proses diskusi berlangsung dan diakhir pertemuan.

Untuk lebih jelasnya peneliti gambarkan kerangka teorinya sebagai berikut :

BAGAN KERANGKA TEORI



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Aspek yang diamati pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah kejelasan perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar, pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber atau media, menyusun langkah-langkah pembelajaran, teknik pembelajaran dan kelengkapan instrumen. Perolehan nilai rata-rata Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus I pertemuan I adalah 82% dengan kriteria baik, siklus I pertemuan II meningkat menjadi 93% dengan kategori sangat baik. Sedangkan pada siklus II kemampuan guru merancang pembelajaran diperoleh 100% dengan kriteria sangat baik.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* terdiri dari tujuh langkah. Dalam proses pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal dilakukan pengkondisian kelas, appersepsi, dan menyampaikan materi melalui media. Kegiatan inti dilaksanakan dengan langkah-langkah *Make A Match* yaitu guru menyiapkan kartu yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban, setiap siswa mendapat satu buah kartu, siswa yang mendapat kartu soal memikirkan jawaban atas kartu yang dipedangnya dan sebaliknya, siswa mencari pasangan kartu yang cocok, guru memberi poin kepada setiap pasangan siswa yang mampu

menemukan pasangan kartunya tepat waktu, kartu dikocok lagi untuk memulai permainan sesi kedua dan setelah sesi kedua berakhir siswa mengerjakan LDS yang dibagikan guru secara berkelompok, guru memberi penghargaan kepada kelompok siswa yang memperoleh poin tertinggi dalam permainan. Pada kegiatan akhir siswa diberi evaluasi dengan mengerjakan latihan individu, setelah itu guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran, lalu bersama-sama menutup pembelajaran. Setelah dilihat dari pengamatan aspek guru dan aspek siswa dapat dilihat peningkatan proses seperti, pada aspek guru siklus I pertemuan I 73% meningkat menjadi 84% pada siklus I pertemuan II, dan lebih meningkat menjadi 95% pada siklus II. Sementara pada aspek siswa siklus I pertemuan I 68% meningkat menjadi 82% pada siklus I pertemuan II, dan lebih meningkat menjadi 93% pada siklus II.

3. Hasil belajar siswa dengan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada pembelajaran PKn di kelas IV sudah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi persentase peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I, yaitu 25% termasuk kategori sangat kurang dan mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan II menjadi 40% termasuk kategori sangat kurang, dan siklus II memperoleh persentase 85% termasuk kategori baik. Hasil belajar siswa dari 62,00 pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 68,75 pada siklus I pertemuan II dan terus meningkat menjadi 82,75 pada siklus II. Hal ini merupakan bukti

pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SDN 09 V Koto Timur sudah berhasil.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada kelas IV SDN 09 V Koto Timur maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Agar RPP dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat diterapkan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran dan data meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
2. Agar dilaksanakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran di sekolah dengan menggunakan langkah-langkahnya yang berpedoman pada karakteristik model tersebut dan dapat dilakukan secara berkesinambungan.
3. Agar hasil yang didapat dari model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas guru dan siswa di sekolah.