

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN  
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING*  
TIPE *MAKE A MATCH* DI KELAS IV SDN 28 TARATAK VIII  
ATAR KAB.TANAH DATAR**

**SKRIPSI**

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



**OLEH**

**SRI WIDYAS TUTY  
93554**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKN  
Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kab. Tanah Datar

Nama : Sri Widyas Tuty

NIM : 93554

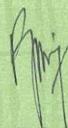
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dra. Reinita, M.Pd

NIP.19630604 198803 2 002

Pembimbing II



Drs. Muhammadiyah, M.Si

NIP.19610906 198602 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Muhammadiyah, M.Pd

NIP.19610906 198602 1 001

**HALAMAN PENGESAHAN 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 PKN  
Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a  
Match* Di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kab. Tanah Datar**

**Nama : Sri Widyas Tuty**

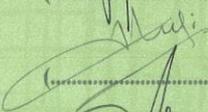
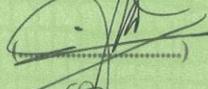
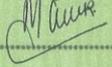
**Nim : 93554**

**Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Fakultas : Ilmu Pendidikan**

**Padang, Agustus 2017**

**Tim Penguji**

<b>Nama</b>	<b>Tanda tangan</b>
<b>Ketua : Dra. Reinita, M.Pd</b>	(.....  )
<b>Sekretaris : Drs. Muhammadi, M.Si</b>	(.....  )
<b>Anggota : Drs. Zuardi, M.Si</b>	(.....  )
<b>Anggota : Drs. Arwin, M.Pd</b>	(.....  )
<b>Anggota : Dra. Mayarnimar, M.Pd</b>	(.....  )

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

**NAMA : Sri Widyas Tuty**

**NIM : 93554**

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, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Maret 2017

Yang Menyatakan,


**Sri Widyas Tuty**

**NIM 93554**

## ABSTRAK

Sri Widyas Tuty, 2017 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKN Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Di Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kabupaten Tanah Datar

Pembelajaran PKN di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kabupaten Tanah Datar belum dilaksanakan dengan baik. Guru cenderung menggunakan pendekatan yang konvensional, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN dengan menggunakan model *make a match* di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kabupaten Tanah Datar.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian terdiri dari 2 siklus, Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilaksanakan semester II tahun ajaran 2016/2017. Data penelitian diperoleh melalui observer, lembar pengamatan, dan hasil tes.

Hasil penelitian dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran PKN untuk RPP siklus I yaitu 67,2% dan meningkat menjadi 87,5 % pada siklus II. Untuk aspek guru siklus I yaitu 74% dan meningkat menjadi 80,8% pada siklus II. Sedangkan aspek siswa siklus I yaitu 68,3% meningkat menjadi 80,8 % pada siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 70 meningkat menjadi 82,3 pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PKN di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kabupaten Tanah Datar.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKN Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match* Di Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kabupaten Tanah Datar. Kemudian shalawat beriring salam peneliti kirimkan kepada nabi Muhammad SAW, yang telah berhasil mengemban misinya untuk menegakkan kebahagiaan dunia dan akhirat.

Sebagai manusia biasa peneliti tidak terlepas dari bantuan, saran dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah ikut membantu secara langsung maupun tidak langsung. Berikut nama-namanya peneliti sebutkan :

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP dan ibu Masniladevi, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberi izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan bapak Drs.Muhammadi, M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs.Zuardi, M.Si selaku penguji I, Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku penguji II dan ibuk Dra.Mayarnimar, M.Pd selaku penguji III yang telah memberikan saran dan kritikan demi lancarnya penelitian skripsi ini.
4. Bapak Aprizal Hamid,S.Pd selaku kepala SDN 28 Taratak VIII Atar Kabupaten Tanah Datar beserta guru-guru dan siswa-siswa yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
5. Bapak Abdul Rachman dan ibu Yusmaini selaku orang tua yang telah memberikan doa dan dorongan semangat untuk selesainya skripsi ini.
6. Rian Riyanto selaku suami dan anak-anakku yaitu Sabqie Hadziq Riyanto dan Shadiqa Hayfa Riyanto, terimakasih atas waktu dan pengertiannya.

7. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, peneliti ucapkan terimakasih semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapat pahala di sisi Allah SWT..

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun sebagai manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan, peneliti mengharapkan saran yang membangun dari para pembaca demi penyempurnaan skripsi yang peneliti susun ini.

Terakhir peneliti menyampaikan harapan semoga skripsi yang peneliti susun dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.

Amin ya rabbal alamin

Padang,       Maret 2017  
Peneliti

Sri Widyas Tuty

## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>vii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
 <b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	8
1. Hasil belajar .....	8
2. Pendidikan kewarganegaraan.....	11
3. Hakikat Kooperatif Learning.....	14
4. Model Kooperatif Learning Tipe Make A Match.....	15
5. Langkah-langkah Kooperatif Learning Tipe Make A Match.....	17
6. Penerapan langkah-langkah Model Kooperatif learning Tipe Make A Match.....	18
B. Kerangka Teori .....	19
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Lokasi Penelitian .....	22
1. Setting Penelitian .....	22
2. Subjek Penelitian .....	22
3. Waktu Penelitian .....	22
B. Rancangan Penelitian.	
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	23
2. Alur Penelitian .....	25

3. Prosedur Penelitian.....	29
a. Perencanaan.....	29
c. Pelaksanaan .....	29
d. Pengamatan .....	30
d. Refleksi .....	31
C. Data dan Sumber Data .....	32
D. Teknik pengumpulan data dan Instrumen Penelitian .....	33
E. Analisis Data .....	34

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penellitian.	
1. Siklus I Pertemuan I.....	37
a. Perencanaan .....	37
b. Pelaksanaan .....	38
c. Pengamatan .....	41
d. Refleksi .....	51
2. Siklus I Pertemuan II.....	55
a. Perencanaan .....	55
b. Pelaksanaan .....	56
c. Pengamatan .....	59
d. Refleksi .....	68
2. Siklus II .....	71
a. Perencanaan .....	71
b. Pelaksanaan .....	73
c. Pengamatan .....	76
d. Refleksi .....	84
B. Pembahasan .....	85
1. Pembahasan Siklus I .....	85
a. Bentuk RPP PKN dengan Model Pembelajaran make a match.....	85

b. Pelaksanaan Pembelajaran PKN dengan Model pembelajaran make a match.....	86
c. Hasil belajar siswa.....	89
2. Pembahasan Siklus II .....	90
a. Bentuk RPP PKN dengan Model Pembelajaran make a match.....	90
b. Pelaksanaan Pembelajaran PKN dengan Model pembelajaran make a match.....	91
c. Hasil belajar siswa.....	94
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	98
B. Saran .....	99
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>101</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

		Hal
Lampiran 1	Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I .....	101
Lampiran 2	Penilaian kognitif siklus I pertemuan I.....	110
Lampiran 3	Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 1	111
Lampiran 4	Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 1.....	114
Lampiran 5	Nilai rekapitulasi hasil belajar siklus I pertemuan I.....	117
Lampiran 6	Instrumen Observasi Siklus I Pertemuan 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	118
Lampiran 7	Instrumen Observasi Siklus I Pertemuan 1 aspek siswa	121
Lampiran 8	Instrumen Observasi Siklus I Pertemuan 1 aspek guru	127
Lampiran 9	Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan II .....	133
Lampiran 10	Penilaian kognitif siklus I pertemuan II.....	141
Lampiran 11	Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II	142
Lampiran 12	Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan II.....	145
Lampiran 13	Nilai rekapitulasi hasil belajar siklus I pertemuanII	147
Lampiran 14	Instrumen Observasi Siklus I Pertemuan II Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	148
Lampiran 15	Instrumen Observasi Siklus I Pertemuan II aspek siswa	151
Lampiran 16	Instrumen Observasi Siklus I Pertemuan II aspek guru	157
Lampiran 17	Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II .....	163
Lampiran 18	Penilaian kognitif siklus II.....	171
Lampiran 19	Penilaian Aspek Afektif Siklus II.....	172
Lampiran 20	Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II.....	175
Lampiran 21	Nilai rekapitulasi hasil belajar siklus II.....	178
Lampiran 22	Instrumen Observasi Siklus II Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	179
Lampiran 23	Instrumen Observasi Siklus II aspek siswa	182

Lampiran 24	Instrumen Observasi Siklus II aspek guru	188
Lampiran 25	Rekapitulasi penilaian aspek kognitif, afektif dan psikomotor	194
Lampiran 26	Rekapitulasi penilaian RPP, aspek guru dan aspek siswa	195

## DAFTAR BAGAN

		<b>Halaman</b>
Bagan 2.1	Kerangka Teori.....	21
Bagan 3.1	Alur Penelitian Tindakan Kelas .....	28

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1 Daftar nilai MID semester I.....	3

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti yang luhur, memiliki keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab dalam kemasyarakatan dan kebangsaan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, harus ada upaya yang sungguh-sungguh dari semua pihak, baik dari keluarga, pemerintah, maupun masyarakat.

Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah dengan melaksanakan pendidikan melalui PKn dari jenjang SD sampai dengan Perguruan Tinggi. Salah satu mata pelajaran wajib pada jenjang SD adalah mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Depdiknas (2006:7) menyebutkan:

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral tersebut diwujudkan dalam bentuk perilaku sehari-hari siswa, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dan makhluk Tuhan Yang Maha Esa.

Mata pelajaran PKn ini berfungsi sebagai wahana untuk membentuk warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan Negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Oleh sebab itu, mata pelajaran PKn ini mencakup materi tentang moral dan nilai

khususnya pembelajaran di sekolah dasar yang menjadi pondasi dasar pembentukan karakter siswa. Disamping itu mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warganegara yang baik, yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanahkan dalam Pancasila dan UUD 1945.

Untuk mencapai tujuan tersebut seorang guru perlu untuk mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang cocok untuk membelajarkan konsep, nilai dan moral tersebut pada siswa SD.

Berdasarkan refleksi diri pengalaman mengajar peneliti selama ini yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar dalam pembelajaran PKn guru lebih cenderung menggunakan pendekatan konvensional atau dengan metode ceramah dan tanya jawab, guru belum membelajarkan PKn dalam 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotor. Guru hanya membelajarkan ranah kognitif atau pengetahuan saja, belum membelajarkan sikap dan keterampilan. Guru jarang melibatkan siswa, sehingga hasil belajar siswa bagian kognitif saja yang baik, sementara sikap dan keterampilannya kurang baik. Sehingga nilai akhir PKn untuk semester II Tahun Ajaran 2016/2017 banyak yang dibawah KKM 70, hal ini dapat dilihat dalam tabel penilaian dibawah ini :

Tabel 1.1

## NILAI HASIL ULANGAN TENGAH SEMESTER KELAS IV

NO	NAMA SISWA	L/P	NILAI	KKM	KETUNTASAN	
					TUNTAS	TDK TUNTAS
1	RK	L	75	70	√	
2	FMI	L	64	70		√
3	DE	L	80	70	√	
4	RFA	L	64	70		√
5	MIS	P	80	70	√	
6	RZT	P	64	70		√
7	RF	L	60	70		√
8	SS	P	64	70		√
9	MHM	P	80	70	√	
10	MZE	L	75	70	√	
11	MY	P	63	70		√
12	NMG	L	64	70		√
13	PAU	P	85	70	√	
14	RC	L	64	70		√
15	SRR	P	60	70		√
16	SP	L	80	70	√	
17	SIP	L	60	70		√
18	SZPS	L	80	70	√	
19	TA	P	75	70	√	
20	VA	L	63	70		√

Sumber Nilai Ulangan Tengah Semester II kelas IV Tahun Pelajaran 2016/2017

Sekolah Dasar tempat dilaksanakan penelitian ini menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa adalah 70. Berdasarkan tabel diatas pencapaian hasil belajar siswa masih rendah dari 20 orang siswa yang tuntas 9 orang =  $9/20 \times 100\% = 45\%$  sedangkan yang belum tuntas 11 orang =  $11/20 \times 100\% = 55\%$ , artinya persentase ketuntasan belajar pada mata pelajaran belum mencapai target dikarenakan siswa yang menganggap PKn adalah pelajaran yang membosankan.

Dengan seringnya guru menggunakan dalam pembelajaran PKn, dapat membuat siswa cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, tidak mampu bekerja sama dalam belajar, siswa menjadi malas mengeluarkan pendapat dan gagasannya, menghambat cara berfikir siswa, sehingga sulit untuk berkembang, siswa tidak aktif dalam belajar, siswa kurang paham tentang materi yang disajikan. Permasalahan yang dirasakan oleh guru dan siswa ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Untuk mengantisipasi semua itu tentu guru harus mencari solusi. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar PKn di SDN 28 Taratak VIII Atar adalah melalui pemilihan model pembelajaran yang dianggap lebih tepat untuk pembelajaran PKn. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran PKn. Salah satunya adalah model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*. Model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk dapat melibatkan diri terhadap pembelajaran yang diberikan guru. Menurut Rusman (2010:223) “model

*Make A Match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif”.

Penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* yang melibatkan siswa secara langsung pada proses pembelajaran diharapkan mampu merangsang siswa untuk berfikir dan memecahkan masalah. Dengan demikian hasil pembelajaran Pkn dapat ditingkatkan.

Model pembelajaran *Make A Match* yang berpusat pada siswa dan menciptakan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Berdasarkan kenyataan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengangkat judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kab. Tanah Datar.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang menjadi rumusan masalah secara umum adalah “ Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kab. Tanah Datar?”.

Secara khusus masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model

*Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada siswa di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kab. Tanah Datar ?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada siswa kelas IV SDN 28 Taratak VIII Kab. Tanah Datar ?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada siswa kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kab. Tanah Datar ?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian secara umum adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kab. Tanah Datar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kab Tanah Datar.
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kab. Tanah Datar.

3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kab.Tanah Datar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bagi peneliti, guru maupun siswa diantaranya:

1. Bagi peneliti : menambah pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kab. Tanah Datar.
2. Bagi guru : dapat melakukan perbaikan dalam sistem pembelajaran dan membandingkan keadaan serta perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah dilakukan tindakan dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kab. Tanah Datar.
3. Bagi siswa : untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kab. Tanah Datar .

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakekat Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai siswa setelah proses belajar. Menurut Abdul (2013:33) “ hasil belajar yaitu perilaku mengembangkan diri melalui proses penyesuaian tingkah laku”.

Kemudian Nana (2006:22) yang menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah keterampilan, perubahan perilaku yang mencakup tentang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, kemampuan berfikir, penghargaan terhadap sesuatu minat serta dengan menggunakan alat pengukuran yaitu beberapa tes yang disusun secara terencana baik tes tertulis, tes lisan dan tes perbuatan.

###### **b. Tujuan Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran dan merupakan tolak ukur pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Djamarah(2000:15) hasil belajar memiliki tujuan

- 1) Memberikan informasi tentang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan guru,
- 2) Memberikan informasi tentang hal-hal yang mempengaruhi ketidaktercapainya

2) tujuan pembelajaran yang dilaksanakan, 3) Memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar, 4) Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan-kegiatan belajar siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu, 5) Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitannya dan menyarankan kegiatan-kegiatan remedial (perbaikan), 6) Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan pengayaan(percepatan) materi pelajaran kepada mereka yang mencapai hasil belajar yang memuaskan, 7) Memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar siswa dengan cara mengenal kemajuannya sendiri dan merangsangnya untuk melakukan perbaikan, 8) Memberikan informasi tentang semua aspek tingkah laku siswa, sehingga guru dapat membantu perkembangannya menjadi warga masyarakat dan pribadi yang berkualitas, 9) Memberikan informasi yang tepat untuk membimbing siswa memilih sekolah, atau jabatan yang sesuai dengan kecakapan, minat dan bakatnya.

Sedangkan menurut Oemar (2005:160-161) hasil belajar memiliki tujuan:

1) Memberi informasi tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui bergaia kegiatan belajar, 2)

Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan-kegiatan belajar siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu, 3) Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitannya dan menyarankan kegiatan-kegiatan remedial (perbaikan), 4) Memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar siswa dengan cara mengenal kemajuannya sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan, 5) Memberikan informasi tentang semua aspek tingkah laku siswa sehingga guru dapat membantu perkembangannya menjadi warga masyarakat dan pribadi yang berkualitas, 6) Memberikan informasi yang tepat untuk membimbing siswa memilih sekolah atau jabatan yang sesuai dengan kecakapan, minat dan bakatnya.

### **c. Jenis-jenis hasil belajar**

Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia melaksanakan proses pembelajaran. Berdasarkan teori taksonomi Bloom (dalam Sudjana,2010:22) membagi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.

a. Hasil belajar ranah kognitif

Hasil belajar ranah kognitif berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

b. Hasil belajar ranah afektif

Hasil belajar ranah afektif adalah hasil belajar yang berkenaan dengan sikap yang terdiri atas lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

c. Hasil belajar ranah psikomotoris

Hasil belajar ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan (skill), tampak dalam bentuk kemampuan bertindak individu, ketelitian, keaktifan, kerapian dalam bekerja.

## **2. Pendidikan Kewarganegaraan**

### **a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah. PKn berusaha membina perkembangan moral anak didik sesuai dengan nilai-nilai pancasila, agar dapat mencapai perkembangan secara optimal dan dapat mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari” (dalam Daryono, 2008:1).

PKn adalah “Upaya sadar bangsa dan negara untuk memberikan pengetahuan mengenai hubungan antara konsep-konsep dalam paradigma negara kepada seluruh warga negara” (dalam Aryaning, 2010:2).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk moral warga negara ke arah yang lebih positif berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. PKn di sekolah dasar 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 hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, maupun dalam meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

#### **b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan**

PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara. Depdiknas (2006:30) : “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.

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 Pendidikan Kewarganegaraan**

Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar meliputi berbagai aspek yang mencakup semua pengetahuan, keterampilan, sikap yang harus dimiliki oleh siswa di Sekolah Dasar.

Menurut Depdiknas (2006:3):“Ruang lingkup PKN meliputi beberapa aspek sebagai berikut :1) Persatuan dan kesatuan, 2) norma hukum dan persatuan, 3) hak asasi manusia, 4) kebutuhan warga Negara, 5) konstitusi Negara, 6) kekuasaan politik, 7) kedudukan Pancasila, 8) Globalisasi”.

Lebih lanjut ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas (2006:98) meliputi 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, keterbukaan dan jaminan keadilan, (2) norma, hukum, dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim 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, 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 dengan konstitusi, (6) kekuasaan dan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya politik menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat madani (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, (8) globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan ruang lingkup pembelajaran PKn SD meliputi (1) persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum dan peraturan, (3) hak asasi manusia (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan politik, (7) Pancasila (8) globalisasi.

Dari delapan aspek ruang lingkup PKn di Sekolah Dasar, yang akan peneliti angkat dalam penelitian ini adalah aspek kedelapan yaitu globalisasi dengan standar kompetensi menunjukkan sikap terhadap globalisasi lingkungannya.

### **3. Hakekat Cooperative Learning**

#### **a. Pengertian Cooperative Learning**

*Cooperative* mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama dalam kegiatan *Cooperative Learning* siswa dituntut secara individu mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Menurut Suyatno (2009:51) menyebutkan bahwa

“*Cooperative Learning* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, inkuiri, anggota kelompok terdiri atas 4-5 orang, siswa heterogen, ada kontrol dan fasilitas, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi”.

Selanjutnya Slavin (dalam Etin, 2005:4) juga menyatakan bahwa “*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen”.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen, dimana setiap anggota berpartisipasi pada tugas bersama yang diberikan. Dengan penggunaan model ini diharapkan dapat mendorong siswa dapat bekerja bersama-sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepada mereka.

#### **b. Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match***

Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* umumnya melibatkan siswa dalam mereview bahan yang ada dalam pelajaran dan mengecek atau memeriksa pemahaman terhadap materi yang diberikan. Menurut Rusman (2010:223), mengemukakan bahwa “model *Make a Match* (membuat pasangan)

merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif”. Selanjutnya Istarani (2011:62) Model Pembelajaran *Make a Match* artinya model pembelajaran mencari pasangan.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan soal atau jawaban, sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

### c. Kelebihan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

*Make a Match* merupakan salah satu model pada *Cooperative Learning*. Menurut Istarani (2011:64), kelebihan model pembelajaran *Make a Match* adalah :

- 1) siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu, 2) meningkatkan kreativitas belajar siswa, 3) menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, 4) pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru.

Selanjutnya menurut Rusman (2011:223) “salah satu keunggulan model *Make a Match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* sangat berguna untuk meningkatkan kreativitas siswa dimana siswa mencari pasangan sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan.

**d. Langkah-langkah model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match***

Langkah-langkah model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* menurut Suyatno (2009:121) yaitu:

- 1). 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, 2)Setiap siswa mendapat satu buah kartu, 3). Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal 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 diberi poin, 6). Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, 7). Demikian seterusnya.

Sedangkan menurut Rusman (2011:223-224) langkah-langkah

*Make a Match* adalah sebagai berikut :

- 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 diberi poin, 5) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

Dari pendapat ahli tentang langkah-langkah model *Make a*

*Match* di atas, maka peneliti memutuskan untuk memilih pendapat

Suyatno (2009:121) sebagai panduan dalam membuat langkah-

langkah penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*

dengan alasan lebih cocok dan terperinci dalam menggunakannya.

**e. Penerapan Tipe *Make a Match* Dalam Pembelajaran Pkn**

Penerapan langkah-langkah model *Make a Match* dalam pembelajaran PKn adalah sebagai berikut:

1. **Langkah Pertama**, guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi review, sebaliknya 1 bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. Kartu soal dan kartu jawaban berisi materi tentang globalisasi.
2. **Langkah Kedua**, setiap siswa mendapat 1 buah kartu (kartu soal/kartu jawaban). Siswa dibagi dalam 3 kelompok, kelompok I pemegang kartu soal, kelompok II pemegang kartu jawaban, kelompok III penilai. Posisi duduk kelompok berbentuk huruf U. Kelompok I dan II duduk berjajar saling berhadapan.
3. **Langkah Ketiga**, setiap siswa memikirkan jawaban atau soal kartu yang dipegang. Guru memberikan aba-aba sebelum dimulai dengan menggunakan peluit. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan jawabannya.
4. **Langkah Keempat**, setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal atau jawaban). Guru memberikan batas waktu kepada siswa untuk mencari pasangan kartunya.
5. **Langkah Kelima**, setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Guru memberikan poin jika siswa dapat menemukan pasangan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan.

**6. Langkah Keenam,** setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Siswa kelompok I dan II memosisikan dirinya sebagai kelompok pemegang kartu soal dan kartu jawaban.

## **2. Kerangka Teori**

Pada proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*, guru mengarahkan siswa dalam melakukan langkah-langkah kegiatan pembelajaran *Make a Match* dan menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu yang berisi jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Langkah berikutnya adalah guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pemegang kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pemegang kartu-kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai. Posisi kelompok-kelompok tersebut berbentuk huruf U. Kelompok pertama dan kelompok kedua berjajar saling berhadapan.

Jika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan pertanyaan atau jawaban yang cocok. Berikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi dalam waktu yang ditentukan. Jika mereka sudah menemukan pasangan dari kartu pertanyaan atau kartu jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan, maka akan diberi poin. Hasil diskusi ditandai oleh

pasangan-pasangan antara anggota kelompok pemegang kartu pertanyaan dan anggota kelompok pemegang kartu jawaban.

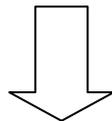
Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan atau jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok penilai mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban. Setelah penilaian dilakukan, kelompok penilai kembali mengocok kartu pertanyaan dan kartu jawaban agar kelompok pertama dan kedua mendapat kartu yang berbeda dari kartu sebelumnya. Setelah selesai satu babak, kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu memosisikan dirinya menjadi kelompok penilai. Sementara, kelompok penilai dipecah menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pemegang kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kelompok pemegang kartu-kartu berisi jawaban-jawaban. Posisi mereka berbentuk huruf U. Guru kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan dan jawaban. Masing-masing pasangan pertanyaan dan jawaban menunjukkan hasil diskusinya kepada penilai. Pasangan yang dapat mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan, diberi poin.

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*, maka guru membuat poin masing-masing siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut :

## Bagan 2.1 Kerangka Teori Penelitian *Cooperative Learning*

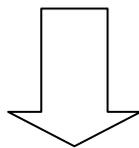
### tipe *Make a Match*

Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn di kelas VI SDN 28 Taratak VIII  
Atar Kabupaten Tanah Datar Rendah



Langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe  
*Make a Match*

- 1). 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,
- 2). Setiap siswa mendapat satu buah kartu,
- 3). Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang,
- 4). Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal atau jawaban),
- 5). Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin,
- 6). Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya,
- 7). Demikian seterusnya.



Hasil belajar pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Learning*  
tipe *Make a Match* meningkat

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. SIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran make a match dibagi dalam tiga tahap pembelajaran, yaitu kegiatan awal, inti, dan akhir. Pada kegiatan awal dilaksanakan dengan melakukan appersepsi, kegiatan inti direncanakan pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran make a match, serta pada kegiatan akhir dilaksanakan penyimpulan pelajaran dan pemberian evaluasi pada siswa. Hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran make a match dalam pembelajaran PKN untuk RPP siklus I yaitu 67,2% dan meningkat menjadi 87,5 % pada siklus II.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKN disesuaikan dengan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran make a match dan pada kegiatan akhir yaitu tindak lanjut dan evaluasi sesuai dengan materi yang telah dibahas dalam pembelajaran. Untuk pengamatan aspek guru siklus 1 dengan rata-rata 74 % meningkat menjadi 80,8 % di siklus 2. Sedangkan aspek siswa pada siklus 1 dengan rata-rata 68,3% meningkat menjadi 80,8% pada siklus 2.
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN dengan menggunakan model pembelajaran make a match di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kabupaten Tanah Datar sudah meningkat. Dimana pada siklus 1

4. hasil belajar siswa hanya mencapai rata-rata 70 meningkat menjadi 82,3 pada siklus II.

## **B. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, maka diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan :

1. Dalam menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran make a match haruslah memperhatikan langkah-langkah yang ada dalam model pembelajaran make a match dan alokasi waktunya.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKN dengan menggunakan model pembelajaran make a match layak dipertimbangkan oleh guru untuk menjadi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan sebagai referensi dalam memilih pendekatan pembelajaran.
3. Agar hasil belajar yang diharapkan dapat meningkat, sebaiknya guru tidak hanya melakukan penilaian kognitif saja, tetapi juga melakukan penilaian afektif dan psikomotor.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agus Suprijono.2013.*Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*.  
Yogyakarta:PustakaPelajar
- Aziz Wahab.2002.*Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*.Jakarta :  
Universitas Terbuka
- BSNP.2006.*Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan  
Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*.Jakarta.Depdiknas
- Depdiknas.2006.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.Jakarta.Depdiknas
- Dimiyati,dkk.2002.[http://ppg-pgsd.blogspot.com/2012/04/Pengertian-hasil-  
Belajar.html](http://ppg-pgsd.blogspot.com/2012/04/Pengertian-hasil-Belajar.html).diakses 11 April 2014
- \_\_\_\_\_.2011.*Guru Profesional*.Jakarta.PT.RajaGrafindoPersada
- M.Ngalim Purwonto.2006.*Evaluasi Pengajaran*.Bandung :PTRemajaKoswara
- Muchlis.2007.*KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan*.Jakarta: Bumi  
Aksara
- Mulyasa.2009.*Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif  
Dan Menyenangkan*.Bandung:PT.RemajaRosdakarya
- Nasution.2006.[http://ppg-pgsd.blogspot.com/2012/04/Pengertian-  
Hasilbelajar.html](http://ppg-pgsd.blogspot.com/2012/04/Pengertian-Hasilbelajar.html) diakses 11 April 2014
- Oemar Hamalik.2005.*Kurikulum dan Pembelajaran*.Jakarta :BumiAksara
- Purwonto.2013.*Evaluasi Hasil Belajar*.Yogkarta:PustakaBelajar
- Rusman.2011 .*Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme  
Guru*.Jakarta : RajawaliPers
- Suyatno.2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*.Sidoarjo :  
Masmadia Buana Pustaka
- Taufina Taufik,ddk.2011.*Mozaik Pembelajaran Inovatif*.Padang.Sukabina Press
- Triatno.2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*.Jakarta :  
Kencana
- Udin S. Winataputra. 2008. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta :Universitas  
Terbuka
- Wina Sanjaya.2010.*Strategi Pembelajaran*.Jakarta :Kencana

**Lampiran 1****Siklus 1 pertemuan 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**Nama Sekolah : SDN 28 Taratak VIII Atar**

**Mata pelajaran : PKN**

**Kelas/Semester : IV / II**

**Alokasi Waktu : 1x pertemuan**

**I. Standar Kompetensi :**

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi lingkungannya

**II. Kompetensi Dasar :**

- 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

**III. Indikator :**

- 4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi (kognitif)
- 4.1.2 Mengenal contoh globalisasi dilingkungannya (afektif)
- 4.1.3 Memahami manfaat globalisasi di berbagai bidang (psikomotor)

**IV. Tujuan pembelajaran :**

1. Dengan menggunakan media gambar, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi dengan baik.
2. Dengan make a match, siswa dapat mengenal contoh globalisasi dilingkungannya dengan baik.
3. Dengan diskusi kelompok, siswa dapat memahami manfaat globalisasi di berbagai bidang dengan benar.

**V. Materi Ajar ( Materi Pokok ) :**

- a. pengertian globalisasi
- b. contoh globalisasi

## **VI. Metoda Pembelajaran :**

### **a. metode pembelajaran**

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Tanya jawab

### **b. model pembelajaran**

make a match langkah-langkahnya :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/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 diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

## **VII. Alat dan Sumber Belajar**

### **a. Buku Sumber :**

1. Buku Pelajaran PKN SD Kelas IV.2015.Penerbit Erlangga
2. KTSP

**b.Alat Peraga :**

1. Gambar yang berhubungan dengan globalisasi
2. kartu soal dan kartu jawaban

**VIII. Langkah-langkah pembelajaran :****A.Kegiatan awal**

1. Mengkondisikan kelas ke situasi yang kondusif untuk belajar
2. Berdoa
3. Mencek kehadiran siswa
4. Appersepsi : Guru tanya jawab dengan siswa tentang contoh-contoh alat transportasi.
5. Guru menyampaikan tujuan pelajaran hari ini

**B. Kegiatan inti****Eksplorasi**

1. Guru menyiapkan beberapakartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal yang bagian lainnya kartu jawaban.

Kartusoa



### Kartu Jawaban

1. Bandar Udara
2. Pelabuhan
3. Terminal
4. Pangkalanojek
5. Stasiun
6. Sangat cepat dan tidak menyebabkan macet
7. Cepat dan tidak menyebabkan macet
8. Polusi suara dan tidak menyebabkan macet
9. Menyebabkan macet di jalanraya
10. Polusiudara dan polusi suara

### **Elaborasi**

1. Setiap siswa mendapat satu buah kartu
  - a. Siswa dibagi kedalam 3 kelompok, kelompok I pemegang kartu soal, kelompok II pemegang kartu jawaban, kelompok III penilai
  - b. Posisi kelompok berbentuk huruf U
  - c. Kelompok I dan II berjajar saling berhadapan
  - d. Siswa yang menjadi kelompok I dan II menerima satu buah kartu
2. Tiap siswa memikirkan jawaban atau kartu soal dari kartu yang dipegang
  - a. Guru memberikan aba-aba sebelum dimulai
  - b. Guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok I dan II saling bergerak mereka bertemu
  - c. Guru membimbing siswa

- d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan jawabannya
3. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, kartu soal atau jawaban
  - a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi
  - b. Guru memberikan batas waktu untuk mencari pasangan kartu jawaban atau soal
  - c. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi
  - d. Guru memotivasi siswa
4. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
  - a. Guru memberi penghargaan kepada siswa yang menemukan pasangan kartunya sebelum batas waktu berupa poin
  - b. Hasil diskusi ditandai dengan pasangan-pasangan kelompok pemegang kartu soal dan kartu jawaban.
  - c. Pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pasangan kartu jawaban atau soal kepada penilai.
  - d. Kelompok penilai mencocokkan pasangan kartu soal dan jawaban
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
  - a. Kartu dikocok untuk mengulang kembali
  - b. Siswa kelompok I dan II memosisikan dirinya sebagai kelompok penilai

- c. Siswa kelompok penilai dipecah menjadi 2 kelompok, kelompok pemegang kartu soal dan kelompok pemegang kartu jawaban
- d. Mengulang kembali

### **Konfirmasi**

- 6. Agar siswa lebih memahami materi, siswa duduk secara berkelompok.
- 7. Siswa mengerjakan LKPD bersama-sama dengan kelompoknya.

### **C. Kegiatan Akhir ( 15 menit )**

- 1. Menutup pelajaran
  - a. Tanya jawab tentang materi secara klasikal
  - b. Bersama guru menyimpulkan pelajaran
  - c. Melakukan refleksi
  - d. Mencatat tugas yang diberikan oleh guru

## **XI. Penilaian**

### **1. Penilaian kognitif**

- 1) Prosedur penilaian : Hasil.
- 2) Jenis penilaian : Tulisan.
- 3) Bentuk penilaian : Isian.
- 4) Alat penilaian : soal-soal, dan kunci jawaban (terlampir).

### **2. Penilaian Hasil belajar Afektif**

- 1) Prosedur penilaian : proses.
- 2) Jenis penilaian : non tes.
- 3) Bentuk penilaian : observasi.
- 4) Alat penilaian : lembar observasi (terlampir)

### 3. Penilaian Hasil Belajar Aspek Psikomotor

- 1) Prosedur penilaian : proses.
- 2) Jenis penilaian : non tes.
- 3) Bentuk penilaian : observasi.
- 4) Alat penilaian : lembar observasi (terlampir).

Atar, 2 Maret 2017

Observer,

Peneliti

Mulaidas,S.Pd

Sri Widya Tutty

Nip.196808232000122001

NIM 93554

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN 28 Taratak VIII Atar

Aprizal Hamid,S.Pd

NIP.196008161983031034

### Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Mata Pelajaran : .....

Nama kelompok : .....

Nama Anggota kelompok : 1.....

2.....

3.....

4.....

a. Judul : Memahami manfaat globalisasi

b. Tujuan : Memahami manfaat globalisasi di berbagai bidang

c. Cara kerja/kegiatan :

1. Diskusikanlah dengan kelompokmu!

2. Tulis setuju atau tidak setuju

3. Pernyataan :  setuju  tidak setuju

1. Manfaatkan teknologi sekehendak hati

2. Pesawat terbang merupakan bukti kemajuan dalam bidang

telekomunikasi

3. Kita dapat melihat berita dari Negara lain karena ada satelit

4. Kita tidak perlu mempelajari cara menggunakan internet

karena internet hanya merusak generasi bangsa saja

5. Pesawat terbang dapat mempersingkat waktu perjalanan

kita

**Soal latihan****Jawablah pertanyaan berikut ini!**

1. Apakah yang dimaksud dengan globalisasi?
2. Berikan 1 contoh globalisasi dalam kehidupan manusia!
3. Tuliskan 3 contoh globalisasi di bidang transportasi!
4. Tuliskan 2 manfaat globalisasi dibidang transportasi!
5. Bagaimana jika kamu tidak mengikuti perkembangan teknologi?

**Kunci jawaban**

1. Globalisasi adalah proses mendunia atau menyeluruh.
2. Manusia bisa bepergian jauh dengan menggunakan pesawat sehingga lebih menghemat waktu.
3. a. pesawat terbang  
b. kereta api  
c.kapal laut
4. a. mudah melakukan perjalanan darat, laut dan udara.  
b.lebih hemat waktu
5. Manusia akan mengalami ketertinggalan dalam segala hal seperti ilmu pengetahuan serta lambat dalam menerima berita atau informasi yang bermanfaat bagi kehidupan.