

## Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model *Make A Match* Berbantuan *Powerpoint* Materi Rasa Bangga Sebagai Bangsa Indonesia Pada Siswa Kelas III SDN 3 Padamara

Yuliati  
SDN 3 Padamara  
Email: yuliati@hamzanwadi.ac.id

### Abstrak

Tujuan PKn adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon-calon penerus bangsa yang sedang dan mengkaji dan akan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni. Berdasarkan refleksi awal yang dilakukan bahwa guru kurang memanfaatkan media, siswa juga tidak memperhatikan penjelasan dari guru saat proses pembelajaran. Solusi untuk mengatasi masalah ini dengan menerapkan model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan *Powerpoint* Model pembelajaran ini, merupakan salah satu jenis metode dalam pembelajaran kooperatif. *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang bisa mengembangkan kemampuan siswa dan Keunggulan teknik ini adalah mampu menciptakan suasana belajar aktif serta menyenangkan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Rumusan masalah yaitu apakah dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan *PowerPoint* dapat meningkatkan Kualitas pelajaran PKn ?. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Variabel penelitian ini adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas III SDN 3 Padamara. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pada siklus I, keterampilan guru mendapat jumlah skor 24 dengan kategori baik, pada siklus II meningkat jumlah skor 30 dengan kategori sangat baik pada siklus II. Aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata skor 71.07 dengan kategori baik, pada siklus II meningkat rata-rata skor 75,54 dengan kategori baik pada siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus I ketuntasan siswa sebesar 64,29%, pada siklus II ketuntasan siswa meningkat menjadi 89,29% pada siklus III. Kesimpulan melalui penerapan model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan *PowerPoint* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas III SDN 3 Padamara pada pembelajaran PKn . saran bagi guru untuk menerapkan model *Make A Match* tidak hanya pada mata pelajaran PKn , tetapi juga pada mata pelajaran lain agar lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci : Kualitas; Pembelajaran; Kooperatif *Make A Match*; *Powerpoint*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir. Warisan sosial merupakan bagian dari lingkungan masyarakat, merupakan alat bagi manusia untuk pengembangan manusia yang terbaik dan inteligen untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Pendidikan juga merupakan salah satu upaya untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan tangguh. Dalam undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II pasal 4 bahwa: Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan

Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Permendiknas, 2007: 62). Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila seorang guru memiliki kemampuan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru harus memiliki kemampuan berkomunikasi agar dapat menyampaikan bahan ajar secara jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai Standar Proses

PKn selama ini masih dianggap mudah oleh siswa dan beranggapan bahwa PKn kurang mementingkan aspek penalaran seperti pelajaran eksakta, selain itu guru kurang memanfaatkan media yang tersedia sehingga siswa terlihat kurang bersemangat dan tidak aktif dalam pembelajaran, guru juga kurang memperhatikan karakteristik siswa dalam kegiatan belajar mengajar yaitu siswa masih suka bermain dan aktif bergerak sehingga siswa justru asyik bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru saat proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang baik menuntut siswa untuk lebih aktif sehingga proses belajar mengajar harus mencerminkan komunikasi dua arah, tidak sekedar pemberian informasi searah dari guru tanpa mengembangkan mental siswa. Siswa merupakan pusat dari kegiatan belajar mengajar, maka siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, mengajak siswa berpikir, berdiskusi dengan temannya, dan memahami materi pelajaran, namun kenyataannya guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang variatif dan tidak memanfaatkan media sebagai alat bantu belajar sehingga siswa merasa bosan dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran PKn. Hal inilah yang menjadikan mata pelajaran PKn kurang disukai oleh siswa. Hal itu ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar PKn yang tidak memuaskan dan siswa belum mampu menunjukkan perilaku sebagai warga negara Indonesia yang cerdas dan baik, masih ada siswa yang berperilaku kurang baik misalnya mencontek, kurang menghargai teman, siswa kurang responsif terhadap pembelajaran yang diberikan guru serta guru kurang tepat dalam memilih model sesuai dengan materi pembelajaran dan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran dan sebagainya. Permasalahan ini juga terjadi di SDN 3 Pademara, berdasarkan observasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti beserta tim kolaborator yakni guru kelas ditemukan data bahwa siswa kelas III belum menunjukkan aktivitas belajar dan hasil belajar yang optimal, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn khususnya pada SK.3 Memiliki harga diri, KD.3.3 Menampilkan perilaku yang mencerminkan harga diri masih tergolong rendah, masih banyak siswa kelas III yang belum dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Hasil belajar siswa kelas IIPKnda mata pelajaran PKn sebesar 11 (27,5%) mencapai KKM, dan 29 (72,5%) siswa belum mencapai KKM. Memperhatikan berbagai kendala peneliti bermaksud ingin memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*. Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa pada mata pelajaran PKn materi perilaku yang mencerminkan harga diri yaitu model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match*. Model pembelajaran ini, merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang bisa mengembangkan kemampuan siswa. Metode ini sangat disenangi oleh siswa karena tidak menjemukan, karena guru memancing kreativitas siswa menggunakan media ( Sofan Amri dan Iif Khairu, 2010: 182)

Microsoft PowerPoint (Daryanto, 2012: 157) merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multi media. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

## **METODE**

Subyek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 3 Padamara kecamatan Sukamulia kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 28 siswa dan terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan dengan usia rata-rata 8 tahun. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan September sampai dengan Nopember 2022, Suharsimi Arikunto dalam buku *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* diterbitkan di Jakarta oleh Rineka Cipta (2006:160) menerangkan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Sumber data penelitian ini berasal dari peneliti, guru sebagai observer, dan siswa kelas III SD Negeri 3 Padamara

Setiap indikator perilaku siswa pada penelitian ini, cara pemberian skornya berdasarkan pedoman berikut (Nurkencana, 1990) : (1) Skor 5 diberikan jika 81% - 100% (23 - 28 siswa) melakukan deskriptor yang dimaksud; (2) Skor 4 diberikan jika 61% - 80% (18 - 22 siswa) melakukan deskriptor yang dimaksud; (3) Skor 3 diberikan jika 41% - 60% (12 - 17 siswa) melakukan deskriptor yang dimaksud; (4) Skor 2 diberikan jika 21% - 40% (7- 11 siswa) melakukan deskriptor yang dimaksud (5) Skor 1 diberikan jika 0% - 20% (1 - 6 siswa) melakukan deskriptor yang dimaksud. Setelah memperoleh data tes hasil belajar, maka data tersebut dianalisa dengan mencari ketuntasan belajar dan daya serap, kemudian dianalisa secara kuantitatif.

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah pencapaian prestasi dan aktivitas belajar siswa dengan ketentuan sebagai berikut: (1) Keberhasilan penelitian ini dilihat dari prestasi belajar mencapai ketuntasan klasikal yaitu jika  $\geq 85\%$  siswa mendapat nilai  $\geq$  KKM yaitu 70 pada saat evaluasi; (2) Keberhasilan penelitian ini dilihat dari aktivitas belajar siswa minimal berkategori cukup aktif dalam proses pembelajaran PKn, yakni apabila aktivitas belajar siswa berada pada interval  $2,5 \leq AS < 3,5$ .

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dikemukakan analisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil evaluasi pada setiap siklus yang telah direncanakan. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dari hasil evaluasi dan data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil observasi. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil evaluasi akan memberikan jawaban mengenai keberhasilan atau tidaknya proses pembelajaran dengan menerapkan Metode *Match Berbantuan Powerpoint* yang diukur dengan ketuntasan belajar secara klasikal. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang akan memberikan gambaran tentang aktivitas siswa yang merupakan hasil observer pada setiap pertemuan pelaksanaan proses pembelajaran. Berikut ini akan disajikan data hasil penelitian pada setiap siklus yang telah direncanakan.

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan pada siklus 1 yang dilakukan oleh observer yang dilakukan pada setiap kali pertemuan pembelajaran dengan mengisi lembar observasi aktivitas siswa untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 adalah 2,9 dengan kategori Cukup Aktif dan pertemuan 2 adalah 3,2 kategori Cukup Aktif. Oleh karena itu maka aktivitas siswa pada siklus berikutnya masih perlu ditingkatkan. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar secara klasikal yang dicapai sebesar 64,29 % dengan nilai rata-rata sebesar 71,07. Hasil ini belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sehingga pembelajaran dilanjutkan ke siklus berikutnya. Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas secara klasikal sebesar 64,29% berarti masih dibawah standar ketuntasan klasikal yang ditentukan. Oleh karena itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam siklus I ini terdapat kekurangan/kelemahan yang perlu untuk diperhatikan

dan diperbaiki pada kegiatan siklus II diantaranya: (1) Siswa belum begitu aktif dalam proses pembelajaran; (2) Guru lebih memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan melibatkannya lebih maksimal; (3) Guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan Metode *Make A Match* Berbantuan Powerpoint dengan lebih maksimal sesuai sintak yang sudah disusun sehingga proses pembelajaran lebih berkualitas

Data tentang evaluasi hasil belajar siswa pada siklus II berdasarkan hasil evaluasi setelah dianalisis diperoleh data sebagai berikut : Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar secara klasikal yang dicapai sebesar 89,29 % dengan nilai rata-rata sebesar 75,54. Hasil ini belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sehingga pembelajaran dilanjutkan ke siklus berikutnya. Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas secara klasikal sebesar 89,29 % berarti sudah memenuhi standar ketuntasan klasikal yang ditentukan. Oleh karena itu peneliti menghentikan penelitian ke siklus berikutnya sesuai perencanaan.

#### PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan Hasil Belajar PKn pada siswa kelas III Semester ganjil dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan Metode *Make A Match* Berbantuan Powerpoint di SDN 3 Padamara Tahun Pembelajaran 2022/2023. Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 71,07 dan aktivitas siswa pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 75,54, Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, Terkait dengan hasil ulangan pada siklus I dan II dapat dilihat rinciannya dibawah ini :

**Tabel 1 Ringkasan Hasil Evaluasi Pada Siklus I**

No	Uraian	Hasil
1	Nilai Terendah	60
2	Nilai Tertinggi	80
3	Rata-rata	71,07
4	Jumlah siswa yang tuntas	18
5	Jumlah siswa yang ikut tes	28
6	Persentase Ketuntasan Klasikal	$18/28 \times 100\% = 64,29\%$

Sedangkan pada siklus II hasilnya sebagai berikut :

**Tabel 2 Ringkasan Hasil Evaluasi Pada Siklus II**

No	Uraian	Hasil
1	Skor Terendah	60
2	Skor Tertinggi	85

3	Rata-rata	<b>75,54</b>
4	Jumlah siswa yang tuntas	<b>25</b>
5	Jumlah siswa yang ikut tes	<b>28</b>
6	Persentase Ketuntasan Klasikal	<b><math>25/28 \times 100\% = 89,29\%</math></b>

Setelah melihat kedua tabel hasil evaluasi dari siklus I dan II dimana nilai yang mereka peroleh sudah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Dan melebihi tingkat ketuntasan belajar secara klasikal

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran dengan menerapkan metode Make A Match Berbantuan Powerpoint dapat meningkatkan aktillilitas dan prestasi belajar siswa pada materi operasi hitung campuran bilangan bulat di SDN 3 Padamara. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai skor aktillilitas siswa, aktillilitas guru dan nilai rata-rata kelas serta tingkat ketuntasan secara klasikal pada tiap siklus mengalami peningkatan baik pada siklus I maupun siklus II. Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan: Penerapan Metode Make A Match Berbantuan Powerpoint dapat meningkatkan Hasil Belajar PKN pada siswa kelas III semester ganjil di SDN 3 Padamara Tahun Pelajaran 2022/2023. Penerapan Metode Make A Match Berbantuan Powerpoint dapat meningkatkan aktillilitas belajar para siswa pada proses pembelajaran mata pelajaran PKN materi Perpindahan Panas siswa kelas III semester Ganjil SDN 3 Padamara Tahun Pelajaran 2022/2023.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014 Peneilitian Tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara. Aryani, Ine Kusuma. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Amin, Saiful. 2011. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia*. Jakarta: BP. CIPTA JAYA.
- Anni, Tri Catharina, dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKKUNNES.
- Arief S., Sadiman, Rahardjo, & Haryono, Anung. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Depok : Rajawali Pers
- Anitah, Sri. dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Baharudin dan Wahyuni, Esa Nur. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- BSNP. 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di SD*. Jakarta: Depdiknas Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2007. *Naskah akademik kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran Pkn*. Jakarta: Depdiknas

- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Standar Isi*. Jakarta:Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Standar Proses*. Jakarta:Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran PKn*. Jakarta:Depdiknas
- Dimiyati dan mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Saranan Tutorial NuraniSejahtera.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamid, H.M.Akib, dkk. 2010. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Herryanto dan Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Indriana, Dina. 2011. *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*. Yogyakarta: Divapress
- Jamaroh. 2010. *Guru dan Anak didik dalam interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Metode *Make A Match: Tujuan, Persiapan, dan Implementasinya dalam pembelajaran*. Diunduh dari <http://s4iful4min.blogspot.com/2011/02/metode-make-a-match-tujuan-persiapan-dan-html>. [diakses pada 20/01/2015]
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjendikti Depdiknas
- Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. ([http://pendidikanmerahputih.blogspot.com/2014/03/pengertian-model pembelajaran-make-match.html](http://pendidikanmerahputih.blogspot.com/2014/03/pengertian-model-pembelajaran-make-match.html) diakses pada tanggal 16-01-2015 jam 15.34)
- Rifai, Ahmad dan Anni, Catharina Tri. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Slamet. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 3 : SD/MI Kelas III*. Jakarta : Pusat Soeparwoto.
- Soeparwoto. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PTRAJAGRAFINDO PERSADA
- Siddiq, Djauhar, dkk. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Solihatini, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

**JURNAL SULUH EDUKASI**

**E-ISSN : 2722-063X**

**Volume 03 No 1 (2022): Jurnal Suluh Edukasi**

**Halaman : 69-75**

Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media Taniredja,  
Tukiran, dkk. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung:

Alfabeta.

Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003

Undang-Undang Guru dan Dosen UU RI No.14 Tahun 2005