PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS IV C SD NEGERI 5 METRO PUSAT TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Oleh MEGAWATI



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG BANDAR LAMPUNG 2016

ABSTRAK

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS IV C SD NEGERI 5 METRO PUSAT TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

MEGAWATI

Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IVC SD Negeri 5 Metro Pusat sebesar 41,67% siswa yang tuntas dari 24 siswa. Tujuan penelitian untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn kelas IVC melalui penerepan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes hasil belajar pada setiap akhir siklusnya, alat pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar panduan observasi dan soal-soal tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, terlihat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Ratarata aktivitas siklus I "baik" dan siklus II "amat baik". Hasil belajar terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Kata kunci: aktivitas belajar, hasil belajar, model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS IV C SD NEGERI 5 METRO PUSAT TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh MEGAWATI

Skripsi Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG BANDAR LAMPUNG 2016

Judul Skripsi : PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL

BELAJAR PKN MELALUI MODEL

COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH

PADA SISWA KELAS IV C SD NEGERI 5

METRO PUSAT TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Nama Mahasiswa : Megawati

No. Pokok Mahasiswa

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Studi

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan Fakultas

ELAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPU

SEAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPU

ELAMPUN UNIVERSITAS AMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG

ESTAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMP

ESTAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMP

ES LAMPUNG UNIVERSITAS LAM

E E LAMPUNG UNIVERSITAS AMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAM

ESTAMPUNG UNIVERSITAS LANDUNG UNIVERSITAS LAND

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing

Dr. Riswanti Rini, M.Si. NIP 19600328 198603 2 002 Drs. Rapani, M.Pd.

19600706 198403 1 004

1. Tim Penguji

Ketua

: Drs. Rapani, M.Pd.

Penguji Utama

: Drs. Hi. A. Sudirman, M.H.

S LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG

S EAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG

STAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG

ELAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG

UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVER

ELAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS

ELAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPU

EKSTAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG

akuntas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Hammad Fuad, M.Hum, 6722 198603 1 003

MG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUNG UNIVERSITAS LAMPUN Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 05 April 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa

: Megawati

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1313093074

Program Studi

: S-1 PGSD SKGJ

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Lampung

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pkn Melalui Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas IV C SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2015/2016" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

> Bandar Lampung, 5 April 2016 nbuat pernyataan,

F96E1ADF544241272

ENAM RIBU RUPIAH MEGAWATI

RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Metro pada tanggal 27 Desember 1978 Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro. Peneliti adalah anak bungsu dari 3 (tiga) bersaudara, anak dari pasangan Abdulhay, PRS dan Siti Hindun.

Riwayat Pendidikan Peneliti:

- 1. Sekolah Dasar Negeri 4 Metro Lulus pada tahun 1991
- 2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Metro Lulus pada tahun 1994
- 3. Sekolah Menengah Umum (SMU) Muhammadiyah 1 Metro Lulus pada tahun 1997
- 4. Diploma II STIT Agus Salim diselesaikan pada tahun 2008.
- 5. Saat ini peneliti masih terdaftar sebagai mahasiswi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jursan Ilmu Pendidikan Program Studi S-1 PGSD dalam jabatan

Moto

"Doa adalah irama hati yang akan senantiasa menerbangkanmu ke singgasana Tuhan walaupun tertindas diantara ratap tangis seribu jiwa" (Kahlil Gibran)

"Saya mendengar dan saya lupa. Saya melihat dan saya ingat. Saya lakukan dan saya paham."

(confusius (551 - 479 SM), filsuf dan guru asal China)

PERSEMBAHAN

Bismillahirohmannirohim

Dengan penuh rasa syukur atas nikmat Pendidikan yang telah Tuhan Yang Maha Esa berikan, ku persembahkan karya ini kepada:

Suamiku Tercinta Muktaridi

yang senantiasa memberi do'a, dukungan, semangat, dan pengorbanan yang tak pernah surut sehingga terselesaikan skripsi ini.

Mami, Mamah, Kakak-kakakku, Keponakanku Zesy Oktaviana dan Keluarga Besarku

Atas do'a dan motivasi yang telah diberikan untuk keberhasilanku.

serta sahabat-sahabatku Zirvita, Mardayani, Siti Masneli, Indri Hapsari, Suryaningsih, Mujiati yang selalu memberiku motivasi, bimbingan, nasihat, dukungan dan semangat terima kasih atas segala cinta dan dukungan kalian.

Almamaterku "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur peneliti haturkan kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Melalui Model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada Siswa Kelas IV C SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, masukan dan bantuan dari berbagai pihak karena peneliti menyadari masih ada kekurangan dalam menulis skripsi ini. Peneliti menyampaikan banyak terimakasih kepada:

- Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Unila yang telah memberikan pengesahan terhadap skripsi ini serta dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan program studi PGSD.
- 2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unila yang telah menyetujui skripsi ini dan telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan kampus PGSD tercinta.
- Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan kampus PGSD dan memberikan bantuan dan nasihat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

- 4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Unila dan sebagai Dosen Pembimbing utama atas semua bimbingannya, baik tenaga dan pikiran, masukan, saran, nasihat dan bantuan serta motivasi yang diberikan disela kesibukannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- 5. Bapak Drs. A. Sudirman, M.H., Dosen Penguji Utama yang telah memberikan saran-saran dan masukan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- 6. Ibu Imriati, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri 5 Metro Pusat yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
- 7. Ibu Yusbitun, SPd., guru kelas IVC SD Negeri 5 Metro Pusat yang telah bersedia menjadi teman sejawat dan membantu dalam melaksanakan penelitian.
- 8. Seluruh dewan guru SD Negeri 5 Metro Pusat yang telah memberikan bantuan dan fasilitas.
- 9. Siswa-siswi Kelas IVC SD Negeri 5 Metro Pusat yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
- 10. Teman-teman mahasiswa S1 guru dalam jabatan FKIP Universitas Lampung angkatan tahun 2013, Enita, Esruh, Tri Widiyati, Anisah dan rekan-rekan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
- 11. Teman-temanku Masna,S.Pd.SD., Tri Wahyuningrum,S.Pd., Nurhasanah, Sanusi Saleh, Yuliani, Evrina, Febbry Yudha, Mukti Ari Wibowo yang telah memberikan bantuan dan kerja samanya yang tidak mungkin peneliti lupakan.

12. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satupersatu yang telah

membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Semoga ketulusan dan kebaikan Bapak, Ibu, serta rekan-rekan mendapat

pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini

belum memenuhi kesempurnaan, akan tetapi peneliti berharap semoga skripsi ini

dapat bermanfaat dan memberikan sumbangsih kepada keilmuan pendidikan.

Metro, April 2016 Peneliti

Megawati NPM 1313093074

DAFTAR ISI

	halaman
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi masalah	5
C. Rumusan masalah	5
D. Tujuan penelitian	6
E. Manfaat penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pembelajaran	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Pengertian Aktivitas	9
3. Hasil Belajar	10
B. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	11
1. Pengertian PKn	11
2. Tujuan PKn	12
3. Ruang Lingkup PKn	14
C. Model Cooperative Learning Tipe Make A Match	15
1. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i>	15
2. Tujuan Cooperative Learning	16
3. Jenis-jenis <i>Cooperative Learning</i>	17
4. Pengertian Model Cooperative Learning Tipe Make A Match	17
5. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Cooperative Learning</i>	
Tipe Make A Match	18
6. Langkah-langkah Cooperative Learning Tipe Make A Match	19
D. Kerangka Pikir	20
E. Hipotesis	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	22
B. Setting Penelitian	23
C. Teknik Pengumpulan Data	24
D. Alat Dangumpulan Data	24

	halaman
E. Teknis Analisis Data	25
F. Prosedur Penelitian	28
G. Indikator Keberhasilan	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil penelitian	35
1. Profil SD Negeri 5 Metro Pusat	35
2. Pelaksanaan Kegiatan dan Hasil Penelitian Siklus I	36
a. Perencanaan	36
b. Pelaksanaan	36
c. Observasi	40
d. Refleksi	44
e. Saran dan Perbaikan Siklus II	45
3. Pelaksanaan Kegiatan dan Hasil Penelitian Siklus II	47
a. Perencanaan	47
b. Pelaksanaan	47
c. Observasi	52
d. Refleksi	55
B. Pembahasan hasil penelitian	56
1. Kinerja guru	56
2. Aktivitas belajar siswa	58
3. Hasil belajar	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR TABEL

tabel	halaman
3.1. Kategori aktivitas siswa	25
3.2. Kategori kinerja guru	26
3.3. Kategori tingkat keberhasilan belajar siswa	28
4.1. Nilai observasi kinerja guru siklus I	41
4.2. Nilai observasi aktivitas siswa siklus I	42
4.3. Nilai hasil belajar siswa siklus I	43
4.4. Nilai observasi kinerja guru siklus II	52
4.5. Nilai observasi aktivitas siswa siklus II	53
4.6. Nilai hasil belajar siswa siklus II	54
4.7. Rekapitulasi nilai kinerja guru siklus I dan II	56
4.8. Rekapitulasi hasil belajar aktivitas siswa siklus I dan II	59
4.9. Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I dan II	61

DAFTAR GAMBAR

gambar	halaman
3.1. Prosedur penelitian tindakan kelas	23
4.1. Diagram rekapitulasi kinerja guru siklus I dan II	57
4.2. Diagram rekapitulasi hasil belajar aktivitas siswa siklus I dan II	60
4.3. Diagram rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I dan II	62
4.4. Diagram rekapitulasi persentase ketuntasan hasil belajar siswa	
persiklus	63

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran	halaman
1. Surat-surat penelitian	70
2. Perangkat pembelajaran (pemetaan, silabus, RPP)	73
3. Instrumen penilaian kinerja guru	97
4. Hasil aktivitas siswa	
5. Hasil belajar	113
6. Instrumen tes formatif	
7. Foto dokumentasi	119

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal terpenting yang berhak diperoleh setiap individu. Dengan adanya pendidikan yang diberikan kepada setiap individu berpengaruh terhadap kehidupannya. Pendidikan dapat mampu mengembangkan potensi setiap individu dalam menjalani kehidupannya, sebagaimana diatur dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1.1, tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan Negara.

Menurut Wahyudin (2008: 1.1) pendidikan adalah *humanisasi*, yaitu upaya memanusiakan manusia atau upaya manusia agar mampu mewujudkan diri manusia (siswa) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (siswa) lebih kritis dalam berpikir. Guna mewujudkan tujuan tersebut, maka lembaga pendidikan perlu melakukan usaha-usaha untuk meningkatkan pendidikan serta mengajak seluruh lapisan masyarakat

untuk ikut berperan aktif dalam meningkatkan pendidikan di negara Indonesia ini.

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, maka mutu pendidikan harus ditingkatkan secara berkesinambungan. Proses pendidikan yang merupakan proses mewujudkan eksistensi manusia yang bermasyarakat agar peserta didik dapat berperan dalam kehidupanya dimasa yang akan datang. Oleh karena itu setiap pengelola lembaga pendidikan dalam proses pelaksanaan pendidikan harus mengerti dan memahami hakikat serta tujuan pendidikan, memiliki keterampilan dan pengetahuan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian mantap dan mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab bagi kemajuan bangsanya.

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas (2006: 49), adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NKRI 1945. Dalam proses pembelajaran PKn yang memfokuskan pembentukan karakter warga negara Indonesia yang cerdas, terampil sesuai dengan pancasila dan UUD 1945 tersebut hendaknya semua pihak berusaha mewujudkan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dan merangsang keterampilan berfikir dan keterampilan sosialnya. Dengan demikian aktivitas siswa meningkat dan akan meningkatkan pula hasil belajarnya.

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa tidak terlepas dari peran guru sebagai tenaga pengajar. Oleh karena itu, guru sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar dalam kelas. pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran PKn dapat mengaktifkan siswa serta menanamkan karakter dan keterampilan sosial. Guru hanya sebagai fasilitator untuk membentuk dan mengembangkan pengetahuan itu sendiri, bukan untuk memindahkan pengetahuan. Perlu diketahui bahwa baik atau tidaknya suatu pemilihan model pembelajaran akan tergantung pada tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, kompetensi dasar yang diharapkan, tingkat perkembangan siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Januari 2016 dengan guru dan siswa kelas IV C di SD Negeri 5 Metro Pusat menunjukkan bahwa ternyata hasil belajar PKn siswa tersebut masih rendah. Hal ini terlihat dari ketuntasan hasil belajar semester ganjil pada mata pelajaran PKn yaitu 41,67 % atau 10 siswa yang tuntas dari 24 siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.

Penyebab rendahnya nilai semester ganjil dikarenakan terdapat beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran, antara lain yaitu: : (1) siswa belum dilibatkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran, baik ketika penanaman konsep maupun penugasan, (2) Pembelajaran bersifat abstrak, belum mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa (3) Siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah karena kurangnya keterampilan berbicara siswa dengan baik, sehingga mengakibatkan tidak pahamnya siswa

terhadap materi, (4) Belum terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru (*teacher centered*), (5) Guru belum maksimal melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*.

Mengatasi berbagai temuan di atas, diperlukan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Menurut Lie (2002: 55) *Make a Match* memiliki keunggulan yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Pada penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*. secara tidak langsung siswa telah menjawab pertanyaan yang diajukan guru dengan berusaha menemukan pasangan dari kartunya. Siswa juga dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran baik secara individual maupun kelompok. Kondisi ini dinilai dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV C SD Negeri 5 Metro Pusat pada mata pelajaran PKn.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan perbaikan kualitas pembelajaran pada aktivitas dan hasil belajar PKn, oleh sebab itu peneliti mengangkat judul peningkatan aktivitas dan hasil belajar PKn melalui model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match.* pada siswa kelas IV C SD Negeri 5 Metro Pusat tahun pelajaran 2015/2016.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perlu diidentifikasikan permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut.

- siswa belum dilibatkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran, baik ketika penanaman konsep maupun penugasan.
- 2. Pembelajaran bersifat abstrak, belum mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa.
- 3. Siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah karena kurangnya keterampilan berbicara siswa dengan baik, sehingga mengakibatkan tidak pahamnya siswa terhadap materi.
- 4. Belum terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru (*teacher centered*)
- 5. Guru belum maksimal melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dengan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKn pada siswa kelas IV C SD Negeri 5 Metro Pusat tahun pelajaran 2015/2016 ?.

2. Apakah penerapan model Cooperative Learning tipe Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn pada siswa kelas IV C SD Negeri 5 Metro Pusat tahun pelajaran 2015/2016?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

- Untuk peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKn pada siswa kelas IV C SD Negeri 5 Metro Pusat pelajaran 2015/2016 melalui penerapan model Cooperative Learning tipe Make a Match.
- Untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn pada siswa kelas IV C SD Negeri 5 Metro Pusat pelajaran 2015/2016 melalui penerapan model Cooperative Learning tipe Make a Match.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV C SD Negeri 5 Metro Pusat adalah:

1. Bagi siswa

- a. Melalui penerapan model Cooperative Learning tipe Make a Match diharapkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKn dapat meningkat.
- b. Melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*. hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dapat meningkat.

2. Bagi guru

Memperluas wawasan guru tentang penerapan penerapan model Cooperative Learning tipe Make a Match .dalam pembelajaran PKn serta dapat dijadikan salah satu alternatif mengajar oleh guru sehingga dapat meningkatkan kualitas profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

3. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran dan menghasilkan lulusan yang mampu bersaing untuk melanjutkan kejenjang sekolah berikutnya.

4. Bagi peneliti

Menambah pengalaman tentang penelitian tindakan kelas, sebagai rujukan untuk diimplementasikan pada mata pelajaran yang lainnya sehingga dapat menjadi guru yang profesional.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah kebutuhan bagi manusia, karena dengan belajar seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri. Winataputra, dkk (2008: 1.4) "bahwa belajar diartikan sebagai proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang".

Syah (2003: 63) menyatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini diperkuat oleh Gagne (dalam Suprijono, 2009: 2) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan tingkah laku tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan pada dirinya yang merupakan suatu proses usaha mencari dan menemukan hal-hal baru sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku atau kemampuan yang dicapai seseorang.

2. Pengertian Aktivitas

Aktivitas merupakan suatu kegiatan yang selalu dilakukan oleh setiap makhluk hidup. Salah satu kegiatan yang dilakukan manusia yang memerlukan aktivitas adalah belajar. Sehingga tanpa adanya aktivitas kegiatan belajar tidak akan berlangsung dengan baik. Hanafiah (2010: 23) menambahkan bahwa dalam proses pembelajaran harus dimunculkan aktivitas yang melibatkan seluruh aspek psikofisis sehingga akselerasi perubahan prilaku yang menjadi poin utama belajar dapat terjadi secara, tepat, dan benar baik pada domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

Susanto (2013: 18) menjelaskan bahwa secara metodologis, aktivitas belajar lebih dominan pada siswa. Pada dasarnya, segala sesuatu yang diamati, dilakukan sendiri dan terlibat aktif terhadap interaksi yang terjadi pada suatu objek yang akan menghasilkan sebuah pengalaman yang berkesan dan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kebermaknaan aktivitas yang akan ditimbulkan. Gie (dalam Lukas, 2011: 2) aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas adalah kegiatan yang terjadi baik fisik maupun nonfisik yang dilakukan oleh individu, sehingga terjadi perubahan perilaku. Perubahan

perilaku tersebut diperoleh dari interaksi dengan lingkungannya, dengan indikator: 1) partisipasi, 2) minat, 3) perhatian, dan 4) presentasi.

3. Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan atau hasil belajar. Dengan hasil belajar tujuan pendidikan dapat diukur apakah telah tercapai ataukah belum tercapai. Hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan siswa terhadap pembelajaran. Menurut Hamalik (2001: 30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan motoris. Unsur subjektif adalah rohaniah, sedangkan motoris adalah jasmaniah. Hasil belajar akan tampak pada pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apersepsi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti, dan sikap.

Menurut Sudjana (2011: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sukmadinata (2007: 102) menyatakan bahwa hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik. Di sekolah hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan siswa terhadap pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan individu setelah melalui proses belajar. Perubahan kemampuan itu meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. indikator domain kognitif antara lain: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, penilaian, domain afektif (jujur, tanggungjawab, santun, dan percaya diri) antara lain: menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati), dan domain psikomotor antara lain: menirukan, memanipulasi, pengalamiahan, dan artikulasi.

B. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

1. Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan PKn terdiri dari dua kata yaitu Pendidikan dan Kewarganegaraan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003). Kewarganegaraan dalam bahasa latinnya disebut "civis" selanjutnya dari kata "civis" dalam bahasa Inggris timbul kata "civic" yang artinya warga negara atau kewarganegaraan. Akhirnya dari kata "civic" lahir kata "civics" yang artinya ilmu kewarganegaraan atau civics education, Kansil (2010: 5).

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), dan dalam kurikulum 2004 disebut sebagai mata pelajaran kewarganegaraan (citizenship). Pengertian PKn (n) tidak sama dengan PKN (N). PKn adalah Pendidikan Kewarganegaraan, sedangkan PKN adalah Pendidikan Kewargaan negara, (Fajar 2009: 141). Winataputra (dalam Ruminiati, 2007:1.25) perbedaan PKN (N) dan PKn (n), PKN (N) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik. Sedangkan PKn (n) adalah pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang awalnya diatur dalam undang-undang No. 20 tahun 1949.

2. Tujuan PKn

Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran, yaitu untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik.

Sejalan dengan itu, tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, adalah untuk menjadikan siswa; (1) mampu berpikir kritis, rasional, dan kreatif; (2) mau berpartisipasi secara aktif dalam segala bidang kegiatan dan bertanggung jawab; (3) dapat berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) mampu berinteraksi dengan

bangsa-bangsa lain baik secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan informasi, Mulyasa (dalam Ruminiati, 2007: 1.26).

Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dan tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sedangkan tujuan PKn di SD menurut Atha (2011: 12) adalah: (a) Memberikan pengertian dan pengetahuan serta pemahaman tentang Pancasila yang benar dan sah, (b) Meletakkan dan membentuk pola pikir yang sesuai dengan Pancasila dan ciri khas serta watak ke-Indonesiaan, (c) Menanamkan nilai-nilai moral Pancasila ke dalam diri anak didik, (d) Menggugah kesadaran anak didik sebagai warga negara dan warga masyarakat Indonesia untuk selalu mempertahankan dan melestarikan nilai-nilai moral Pancasila tanpa menutup kemungkinan bagi diakomodasikannya nilai-nilai lain dari luar yang sesuai dan tidak bertentangan dengan nilai-nilai moral Pancasila terutama dalam menghadapi arus globalisasi dan dalam rangka kompetisi dalam pasar bebas dunia, (e) Memberikan motivasi agar dalam setiap tingkah laku dalam bertindak dan berprilaku sesuai dengan nilai, moral, dan norma

Pancasila, (f) . Mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara dan warga masyarakat Indonesia yang baik dan bertanggung jawab serta mencintai bangsa dan negaranya.

3. Ruang Lingkup PKn

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD merupakan sarana pembentukan sikap dan ahlak mulia sebagai warga negara sebagai salah satu tujuan PKn. Terdapat banyak materi yang harus diberikan guna tercapainya tujuan dari mata pelajaran tersebut, pelajaran karena lingkup mata oleh itu ruang Pendidikan Kewarganegaraan secara umum meliputi aspek: (1) persatuan dan kesatuan; (2) norma hukum dan peraturan; (3) hak asasi manusia; (4) kebutuhan warga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan politik; (7) kedudukan pancasila, dan; (8) globalisasi. Mulyasa (dalam Ruminiati, 2007: 1.26).

Berdasarkan tujuan dan ruang lingkup di atas, dapat diketahui bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu wahana yang berfungsi melestarikan nilai luhur Pancasila, mengembangkan dan membina manusia Indonesia seutuhnya, serta membina pengalaman dan kesadaran warga negara untuk dapat melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang mampu diandalkan oleh bangsa dan negara.

C. Model Cooperative Learning Tipe Make A Match

1. Pengertian Model Cooperative Learning

Model *Cooperative Learning* adalah suatu konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk kerja kelompok yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Model *Cooperative Learning* merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan dengan membentuk sekelompok kecil siswa yang saling bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar *Cooperative Learning* dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif.

Model *Cooperative Learning* menurut Suprijono (2009: 61), model ini dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Isjoni (2007: 15). *Cooperative Learning* berasal dari kata *cooperative* dan *learning* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim

Menurut Solihatin dan Raharjo (2007: 4) pada dasarnya *Cooperative Learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2011: 204) yang mengemukakan bahwa *Cooperative Learning* adalah teknik

pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa, pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada kerjasama siswa dalam kelompok dalam membangun pengetahuan dengan bimbingan guru untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap kelompok itu sendiri.

2. Tujuan Cooperative Learning

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai, sama halnya dengan *Cooperative Learning*. Menurut Isjoni (2007: 6) tujuan utama dalam penerapan model *Cooperative Learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Menurut Trianto (2010: 60) pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain. Johnson & Johnson dalam (Trianto, 2010: 56) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan

belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan *Cooperative Learning* adalah setiap peserta didik dapat mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain, sehingga terjadi kesamaan pemikiran dan pemahaman antara anggota satu dengan anggota yang lain di dalam satu kelompok.

3. Jenis-jenis Cooperative Learning

Cooperative Learning merupakan model pembelajaran yang memiliki banyak tipe atau jenis dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Menurut Lie (2002: 55–71) jenis-jenis model Cooperative Learning adalah sebagai berikut: (1) make a match, (2) think pair share, (3) numbered head together, (4) inside outside circle, (5) jigsaw, dan (6) paired storytelling.

Berdasarkan pendapat Lie di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* memiliki banyak jenis atau tipe untuk diterapkan dalam pembelajaran. Teknik pembelajaran *Cooperative Learning* di atas bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

4. Pengertian Model Cooperative Learning Tipe Make A Match

Cooperative Learning memiliki berbagai jenis atau tipe, salah satunya adalah tipe Make a Match. Huda (2012: 135) Make a Match merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami

konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.

Menurut Isjoni (2007: 77) menyatakan bahwa *Make a Match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar konsep dalam suasana yang menyenangkan. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Komalasari (2010: 85) menyatakan bahwa model *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan.

Berdasarkan pemaparan ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan yang membuat siswa lebih aktif, interaktif dan kreatif. Kemudian permainan tersebut dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan .

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match

Setiap model dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan ketika diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Lie (2002: 46)

kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kelompok berpasangan adalah sebagai berikut:

Kelebihan:

- 1) Meningkatkan partisipasi siswa.
- 2) Cocok untuk tugas sederhana.
- 3) Lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok.
- 4) Interaksi lebih mudah.
- 5) Lebih mudah dan cepat membentuknya.

Kekurangan:

- 1) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.
- 2) Lebih sedikit ide yang muncul.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan Lie di atas, model Cooperative Learning tipe Make a Match memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Guru harus berupaya memaksimalkan pembelajaran sehingga tidak terjadi kesenjangan di dalam kelas.

6. Langkah-langkah Cooperative Learning Tipe Make A Match

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaaannya, agar mudah diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Komalasari (2010: 83–84) langkah-langkah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* adalah sebagai berikut:

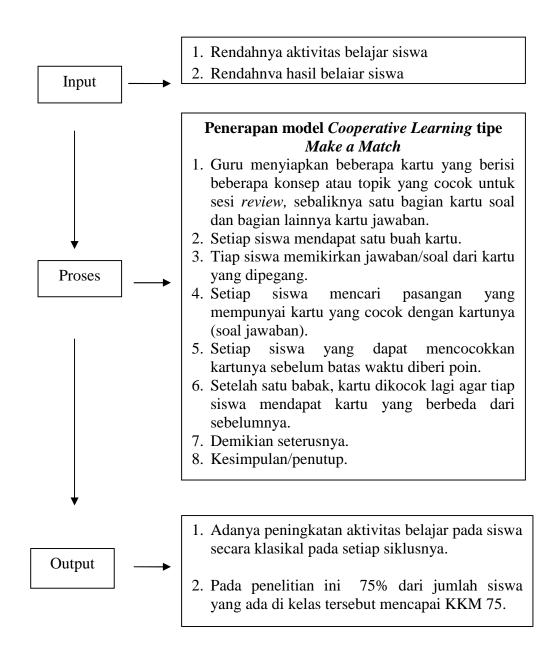
- 1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4. Setiap siswa 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.
- 7. Demikian seterusnya.
- 8. Kesimpulan/penutup.

Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan, permainan ini dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Adapun langkahlangkah model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* harus dilaksanakan secara sistematis, pelaksanaannya diawali dengan tahap persiapan, pembagian kartu pertanyaan atau jawaban, mencari dan menemukan pasangan, pemberian penghargaan, dan penyimpulan.

D. Kerangka Pikir

Pembelajaran akan berhasil secara optimal apabila ada penguatan proses pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan serta bermakna bagi siswa. Melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dengan pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan yang membuat siswa lebih aktif, interaktif dan kreatif. Kemudian permainan tersebut dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan sehingga materi yang diberikan guru pada mata pelajaran matematika mudah diterima oleh siswa dan memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi siswa. Kerangka pikir dapat dilihat berdasarkan gambar berikut:



E. Hipotesis

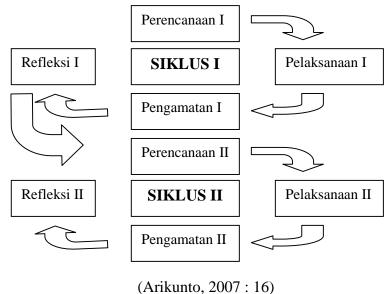
Berdasarkan kajian pustaka dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu "Apabila dalam pembelajaran PKn menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dengan langkah-langkah yang tepat maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV C SD Negeri 5 Metro Pusat tahun pelajaran 2015/2016 dapat meningkat".

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau dikenal dengan *Classroom Action Research*. Menurut Arikunto (2007: 58) mengemukakan penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Selanjutnya Wardhani (2008: 14) PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat

Prosedur penelitian yang dilakukan adalah suatu bentuk proses pengkajian berdaur siklus yang terdiri dari 4 tahapan dasar yang saling terkait dan berkesinambungan, yaitu (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan acting), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi(reflecting).



Gambar 3.1. Prosedur penelitian tindakan kelas

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Metro Pusat, Jalan Brigjen Sutiyoso No. 50, Kelurahan Metro, Kecamatan Metro Pusat Kota Metro.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016 selama tiga bulan dimulai dari bulan Februari 2016 sampai dengan bulan April 2016.

3. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif partisipatif antara peneliti dengan guru kelas IV C SD Negeri 5 Metro Pusat. Subjek Penelitian tindakan kelas adalah guru dan siswa kelas IV C

dengan jumlah siswa 24 orang, terdiri dari 14 orang laki-laki dan 10 orang perempuan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini teknik yang digunakan untuk mendapatkan data pembelajaran PKn adalah teknik non tes dan tes.

- Teknik non tes digunakan untuk memperoleh data yang bersifat kualitatif dengan observasi aktivitas siswa dan kinerja guru terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan model Cooperative Learning tipe Make a Match
- 2. Teknik tes menghasilkan data yang bersifat kuantitatif berupa nilai siswa untuk mengetahui hasil belajar PKn.

D. Alat Pengumpulan Data

Penelitian ini, peneliti menggunakan alat pengumpulan data observasi dan tes hasil belajar.

- 1. Lembar Observasi, dilakukan untuk mendapatkan data tentang aktivitas siswa dan kinerja guru dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PKn melalui model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*.
- 2. Tes hasil belajar, yaitu untuk menjaring data mengenai peningkatan hasil belajar siswa khususnya mengenai penguasaan terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*.

E. Teknis Analisis Data

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut :

1. Data Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang menunjukkan dinamika proses dengan memberikan pemaknaan secara nyata dan mendalam sesuai dengan permasalahan penelitian, yaitu data tentang aktivitas dan kinerja guru. Data kualitatif ini diperoleh dari data non tes yaitu observasi siswa selama proses pembelajaran melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*.

a. Aktivitas Belajar Siswa

1) Nilai aktivitas belajar siswa individual diperoleh dengan rumus:

$$NA = \frac{R}{SM} X 100$$

Keterangan:

NA = nilai aktivitas yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Tabel 3.1. Kategori aktivitas siswa.

No.	Skor	Interval Nilai	Kategori
1.	4	76 – 100	AB (Amat Baik)
2.	3	51 – 75	B (Baik)
3.	2	26 – 50	C (Cukup)
4.	1	01 - 25	K (Kurang)

b. Kinerja Guru

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data kinerja Guru adalah sebagai berikut.

Nilai kinerja guru diperoleh dengan rumus:

$$NK = \frac{R}{SM} X 100$$

Keterangan:

NK = nilai kinerja yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum

= bilangan tetap

Tabel 3.2. Kategori kinerja guru

No.	Skor	Interval Nilai	Kategori
1.	4	76 – 100	AB (Amat Baik)
2.	3	51 – 75	B (Baik)
3.	2	26 - 50	C (Cukup)
4.	1	01 – 25	K (Kurang)

2. Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan berbagai dinamika kemajuan kualitas hasil belajar siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan guru. Data kuantitatif merupakan data hasil belajar melalui *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* pada siklus I dan siklus II. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes yang dikerjakan siswa pada siklus I dan siklus II. Data kuantitatif

penelitian ini didapatkan dengan menghitung nilai rata-rata kelas dari hasil tes yang diberikan kepada siswa dengan rumus :

a. Menghitung nilai hasil belajar siswa secara individual digunakan rumus:

$$NK = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

NK = nilai siswa (nilai yang dicari)

R = jumlah skor/item yang dijawab benar

N = skor maksimum dari tes

100 = bilangan tetap

(Purwanto, 2008: 112)

b. Menghitung nilai rata – rata seluruh siswa

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

 \overline{X} = Nilai rata – rata kelas

 $\sum X = \text{Jumlah semua nilai siswa}$

 $\sum N = \text{Jumlah siswa}$

(Aqib, dkk., 2009: 40)

c. Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa secara klasikal digunakan rumus :

$$K = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

K = ketuntasan belajar klasikal

X = jumlah siswa yang mendapat nilai 70

N = jumlah siswa

100 % = bilangan tetap

Analisis ini dilakukan pada tahap refleksi. Hasil analisis ini digunakan untuk melakukan perencanaan lanjut dalam siklus selanjutnya, sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki pembelajaran.

Tabel 3.3. Kategori tingkat keberhasilan belajar siswa (%)

Interval Nilai	Kategori
76 – 100	AB (Amat Baik)
51 – 75	B (Baik)
26 – 50	C (Cukup)
01 – 25	K (Kurang)

F. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV C dilaksanakan dua siklus hingga mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

SIKLUS I

a. Perencanaan

 Menganalisis standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk menentukan materi yang diajarkan dengan *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* yang berpedoman pada permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi.

- Pembuatan perangkat pembelajaran yang diperlukan (pemetaan, silabus, RPP) yang berpedoman pada permendiknas nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses.
- 3. Menyiapkan perangkat pembelajaran berupa kartu *Make a Match* soal/pertanyaan dan jawaban yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
- 4. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 5. Menyusun instrumen tes untuk setiap siklus.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan adalah merujuk pada skenario pembelajaran yang telah dirancang yaitu melalui pembelajaran dengan *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* terdiri atas beberapa tahap, yaitu:

- 1. Kegiatan Awal
 - a) Salam pembuka.
 - b) Mengondisikan kelas.
 - c) Doa.
 - d) Absensi.
 - e) Apersepsi.
 - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang globalisasi.
 - Guru menanyakan tentang arti globalisasi.

2. Kegiatan Inti

- a) Penerapan model Cooperative Learning tipe Make a Match.
 - 1) Guru menjelaskan materi tentang "Globalisasi"
 - 2) Guru menyampaikan langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* yang diterapkan.
 - 3) Guru membagikan kartu kepada setiap siswa.
 - 4) Setelah masing-masing siswa mendapatkan kartu, guru memberikan aba-aba untuk membuka kartu secara bersama-sama.
 - Setiap siswa diminta memikirkan jawaban atau soal sesuai dengan kartu yang dimilikinya.
 - 6) Siswa diminta mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimilikinya dalam waktu kurang dari 3 menit.
 - 7) Setiap pasangan berdiskusi mengenai jawaban dari kartu yang dianggap cocok sebelum ditunjukan kepada guru.
 - 8) Siswa yang dapat menemukan pasangan kartunya sesuai dengan waktu yang ditentukan akan diberi penghargaan poin sebesar 10 poin.
 - 9) Siswa yang tidak dapat menemukan pasangan kartunya selama waktu yang telah ditentukan maka diberikan hukuman yaitu pengurangan 5 poin dari jumlah poin yang dimiliki.

- 10) Setelah satu babak selesai kartu dikumpulkan kepada guru, kemudian guru membagikan kartu yang berbeda dari sebelumnya kepada siswa agar siswa tidak memperoleh kartu yang sama dari kartu yang sebelumnya.
- 11) Pembahasan hasil kegiatan melalui model *Cooperative*Learning tipe Make a Match
- Pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin tertinggi.
- 13) Pelaksanaan tes formatif.

3. Kegiatan Penutup

- a) Bersama dengan siswa guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- b) Guru memberikan pesan moral kepada siswa dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- c) Doa.
- d) Salam penutup.

c. Pengamatan

peneliti mengamati aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Selama proses belajar, aktivitas siswa diperoleh dengan memberikan skor 1-4, untuk data aktivitas guru diperoleh dengan melingkari salah satu angka 1-4.

d. Refleksi

Peneliti bersama guru melakukan refleksi untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang dianalisis adalah aktivitas siswa, kinerja guru dan hasil belajar siswa. Analisis tersebut sebagai acuan perbaikan kinerja guru dan digunakan sebagai acuan untuk menentukan langkah-langkah lebih lanjut dalam rangka mencapai tujuan PTK. Hasil analisis juga digunakan sebagai bahan perencanaan pada siklus berikutnya dengan membuat rencana tindakan baru agar menjadi lebih baik lagi.

SIKLUS II

Pada akhir siklus I telah dilakukan refleksi oleh tim peneliti untuk mengkaji proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai acuan dalam pelaksanaan siklus II. Adapun pelaksanaan pada siklus II ini meliputi:

a. Perencanaan

Kegiatan pada siklus II ini dibuat dengan membuat rencana pembelajaran secara kolaboratif antara peneliti dan guru seperti siklus sebelumnya berdasarkan refleksi pada siklus I, pada siklus kedua ini, peneliti melakukan perencanaan dengan langkah-langkah sebagaii berikut.

- Mendata masalah dan kendala yang dihadapi pada proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I.
- Merancang perbaikan untuk proses pembelajaran di siklus II berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

- 3) Menyiapkan perangkat pembalajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
- 4) Menyiapkan susunan skenario pembelajaran yaitu rencana perbaikan pembelajaran

b. Tindakan

Pada siklus II ini dilakukan tindakan atau perlakuan yang sama dengan siklus I, berdasarkan rencana pembelajaran dari hasil refleksi pada siklus I.

c. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti mengamati dan mencatat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dengan menggunakan lembar observasi. Data yang diperoleh akan diolah, digeneralisasikan agar diperoleh kesimpulan yang akurat dari semusa kekurangan dan kelebihan siklus yang telah dilaksanakan, sehingga dapat direfleksikan untuk siklus berikutnya.

d. Refleksi

Peneliti melaksanakan refleksi terhadap siklus ke II dan menganalisisnya untuk menentukan kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

G. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dilihat dari jumlah siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75 .

- Peningkatan nilai rata-rata kelas pada setiap siklusnya. Sehingga mencapai nilai rata-rata kelas yang diharapkan sebesar ≥75.
- Pada penelitian ini sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut mencapai KKM 75.
- Adanya peningkatan aktivitas belajar pada siswa secara klasikal pada setiap siklusnya.
- 4. Nilai kinerja guru meningkat setiap siklusnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di kelas IVC SD Negeri 5 Metro Pusat melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada mata pelajaran PKn, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1. Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sesuai dengan hasil pengamatan observer terhadap aktivitas belajar siswa yang telah dilakukan mulai dari siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan di setiap siklusnya. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 61,46 dan siklus II sebesar 76,15 dan terjadi peningkatan sebesar 14,69. Kategori siklus I yaitu "baik" dan siklus II "amat baik".
- 2. Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan nilai rata-rata siklus I sebesar 71,46 dan sementara itu pada siklus II hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,17 dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 7,71. Berdasarkan persentase ketuntasannya Pada siklus I dari

24 siswa terdapat 10 siswa (41,67%) tidak tuntas dan 14 siswa (58,33%) tuntas. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan siklus I, dari 24 siswa ketuntasan belajar siswa menunjukkan 4 siswa (16,67%) tidak tuntas dan 20 siswa (83,33%) tuntas.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan temuan data di atas, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain bagi:

a. Siswa

Siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat mempermudah memahami materi pembelajaan dan hasil belajar, memanfaatkan sumber belajar untuk membangun pengetahuan kemudian siswa harus bertanggungjawab atas tugas yang diberikan, baik tugas individu maupun kelompok. Tentunya harus diimbangi dengan semangat belajar siswa yang akan memperkaya ilmu pengetahuan siswa sehingga memperoleh hasil belajar yang meningkat.

b. Guru

Kepada guru mata pelajaran PKn diharapkan dapat senantiasa melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada dilingkungan kelas maupun sekolah, sehingga siswa diharapkan bisa memahami materi yang diajarkan dengan mudah dan dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses

pembelajaran. Kemudian guru harus melengkapi perangkat pembelajaran dan penunjang pelaksanaan pembelajaran, dan melibatkan siswa baik dalam proses pembelajaran sampai menentukan kesimpulan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar.

c. Sekolah

Hendaknya memberikan fasilitas pembelajaran yang memadai, serta sarana pendukung untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran demi meningkatnya mutu pendidikan di sekolah.

d. Peneliti

Penelitian ini mengkaji penerapan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*, untuk itu kepada peneliti berikutnya, dapat melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran yang sama dan mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Atha. 2011. Hakekat, Fungsi, dan Tujuan PKn SD. http://athaanakcerdas.blogspot.com//2011/12/hakekat-fungsi-dan-tujuan-pkn-di-sd.html diakses 14-12-2015. Pukul 15.15 WIB.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, & TK. YramaWidya. Bandung.
- Depdiknas. 2006. Permendiknas Nomor 22 tentang Standar Isi Tujuan Pembelajaran PKn. Jakarta.
- Fajar, Arnie. 2009. *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Hamalik, Oemar. 2001. Proses Belajar Mengajar. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung.
- Huda, Miftahul. 2012. Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Isjoni. 2007. Cooperative Learning. Alfabeta. Bandung.
- Kansil. 2010. *Pengertian PKn*. http://dodisupandiblog. Blogspot .com /2010 /05/pengertian pendidikan-kewarganegaraan.html. Diakses tanggal 22 Desember 2015 @ 9.40 WIB.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- Lie, Anita. 2002. Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas. Grasindo. Jakarta.

- Lukas. 2011. *Pengertian Aktivitas* Belajar. http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2202976-pengertian-aktifitas-belajar/. Diakses pada tanggal 26 Desember 2015 pukul 15.00 WIB.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip- prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Ruminiati. 2007. Pengembangan PKn SD. Depdiknas . Jakarta.
- Rusman. 2011. Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model- Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Rajawali Press. Bandung.
- Solihatin, Etin & Raharjo. 2007. Coopeative Learning. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung. 168 hlm.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung. 286 hlm.
- Suprijono, Agus. 2009. Cooperative Learning. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kencana. Jakarta.
- Wahyudin, Dinn, dkk. 2008. Pengantar Pendidikan. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Materi Pokok Teori Belajar dan Pembelajaran* Universitas Terbuka. Jakarta. 236 hlm.
- Wardhani, IGAK. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Universitas Terbuka. Jakarta.