

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR PKn DI KELAS V SDN BUMI WARAS
KECAMATAN WAY KRUI KABUPATEN
PESISIR BARAT TAHUN 2017/2018**

Skripsi

Oleh

IRNA MENTARI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn DI KELAS V SDN BUMI WARAS KECAMATAN WAY KRUI KABUPATEN PESISIR BARAT TAHUN 2017/2018

Oleh

Irna Mentari

Masalah dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas V. Metode penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian aktivitas siswa siklus I persentase keaktifan siswa mencapai 76% dan pada siklus II persentase keaktifan siswa mencapai 88% siswa yang aktif dalam pembelajaran, sehingga masuk dalam katagori aktif. Hasil penelitian hasil belajar siswa siklus I persentase ketuntasan siswa mencapai 80% dan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 92% siswa yang telah tuntas belajar, sehingga masuk dalam katagori tuntas belajar.

Kata kunci: aktivitas, hasil belajar, *Make A Match*

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR PKn DI KELAS V SDN BUMI WARAS
KECAMATAN WAY KRUI KABUPATEN
PESISIR BARAT TAHUN 2017/2018**

Oleh

IRNA MENTARI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi PGSD Strata 1 Dalam Jabatan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE
A MATCH UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn
DI KELAS V SDN BUMI WARAS
KECAMATAN WAY KRUI KABUPATEN
PESISIR BARAT TAHUN 2017/2018**

Nama Mahasiswa : **Irna Mentari**
Nomor Pokok Mahasiswa : 1513069009
Program Studi : S1 PGSD SKGJ
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

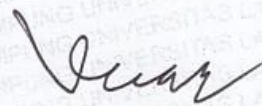
MENYETUJUI

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing



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

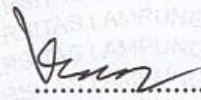


Dra. Erni Mustakim, M.Pd.
NIP 19610406 198010 2 001

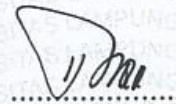
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Penguji : **Dra. Erni Mustakim, M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. Een Y. Haenillah, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Firdi, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 Desember 2017

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Irna Mentari
Nomor Pokok Mahasiswa : 1513069009
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : S1 PGSD SKGJ
Lokasi Penelitian : SD Negeri Bumi Waras Kecamatan Way Kruwi
Kabupaten Pesisir Barat

Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn di Kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Kruwi Kabupaten Pesisir Barat Tahun 2017/2018.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Jika dikemudian hari tidak terbukti kebenarannya saya bersedia dikenakan sanksi pencabutan gelar sarjana saya dan sanksi akademis sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Bandar Lampung, 27 Desember 2017

Penulis,



Irna Mentari

RIWAYAT HIDUP



Irna Mentari dilahirkan di Penggawa V Ilir pada tanggal, 25 Mei 1985. Penulis adalah anak dari pasangan bapak Tamrin Alm dan Ibu Ratna Juita. Pendidikan penulis dimulai dari SD N Penggawa V Ilir, lulus pada tahun 1997. Kemudian penulis melanjutkan ke SLTP N 2 Pesisir Tengah Krui lulus pada tahun 2000. Setelah itu penulis melanjutkan ke SMU N 1 Pesisir Tengah Krui, lulus tahun 2003. Kemudian pada pendidikan perkuliahan, penulis melanjutkan ke D3 Bahasa Daerah Lampung dan lulus pada tahun 2006.

Pada tahun 2015 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) SKGJ (Sarjana Kependidikan Guru dalam Jabatan) Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 27 Desember 2017

Penulis,

Irna Mentari

MOTTO

Sodaqoh yang paling utama ialah seorang muslim belajar suatu ilmu, kemudian mengajarkannya kepada saudara muslim lainnya.

(HR imam Ibnu Majah)

Apabila engkau mengalami kegagalan jangan engkau berputus asa, akan tetapi gunakanlah kegagalan itu untuk terus menyalakan api semangat juangmu demi tercapai cita-citamu yang luhur.

(PENULIS)

PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati, kupersembahkan karya ini kepada orang-orang yang kukasihi dan kucintai.

1. Orang Tuaku tercinta yang telah membersarkanku dengan penuh kasih sayang dan perhatian.
2. Suamiku dan anakku yang telah memberikan motivasi kepadaku.
3. Para Dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang terbaik untuk penulis.
4. Para teman-teman seperjuangan dalam menempuh pendidikan S1 PGSD SKGJ, agar selalu bersemangat dan tak mengenal lelah dalam mencapai keberhasilan.
5. Almamaterku tercinta Universitas Lampung (Unila).
6. Seluru Dewan Guru SD Negeri Bumi Waras Kecamatan Way Kruai Kabupaten Pesisir Barat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Dalam penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan semua pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Dr.H. Muhammad Fuad, M. Hum, selaku Dekan FKIP Unila.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unila
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD Unila.
4. Ibu Dra. Erni Mustakim, M.Pd., selaku Dosen Pemimbing yang senantiasa memberi saran dan arahan yang terbaik buat kami.
5. Ibu Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang senantiasa memberi saran dan arahan yang terbaik buat kami.
6. Bapak/Ibu Dosen FKIP Unila yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama penulis mengikuti perkuliahan.
7. Kepala Sekolah SDN Bumi Waras yang telah memberikan izin kepada kami untuk melakukan penelitian di SDN Bumi Waras.
8. Seluruh Dewan guru, staf, karyawan, tata usaha SDN Bumi Waras yang telah membantu segala hal dalam proses penelitian di SDN Bumi Waras.

9. Suamiku dan anak-anaku tercinta yang telah memberikan kasih sayang serta perhatiannya dengan tulus dan ikhlas serta selalu memberikan motivasi demi keberhasilan penulis.
10. Teman-teman S1 PGSD SKGJ yang telah memberikan dukungan moral.
11. Semua pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga segala bantuan serta kerjasama yang baik yang telah diberikan menjadi catatan amal yang baik dari Tuhan YME.

Penulis menyadari bahwa Skripsi penelitian ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan Skripsi ini. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi semua pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 27 Desember 2017

Penulis,

Irna Mentari

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Teori Belajar	8
B. Belajar dan Pembelajaran	9
1. Pengertian Belajar	9
2. Pengertian Pembelajaran	10
3. Pembelajaran PKn di SD	11
4. Model-Model Pembelajaran PKn di SD	12
C. Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)	12
D. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i>	15
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i>	15
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> ..	16
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i>	17
E. Aktivitas Belajar	18
F. Hasil Belajar	19
1. Pengertian Hasil Belajar	19
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
G. Pembelajaran PKn	23
1. Pengertian PKn	23
2. Tujuan PKn	24
3. Ruang Lingkup PKn SD	25
4. Ruang Lingkup Materi yang diajarkan	25
H. Kerangka Pikir Penelitian	26

I. Penelitian yang Relevan	27
J. Hipotesis Tindakan	28
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	29
B. Setting Penelitian	30
1. Waktu Penelitian	30
2. Tempat Penelitian	30
C. Subjek Penelitian	30
D. Sumber Data	31
E. Prosedur Penelitian	31
F. Langkah Tindakan Penelitian	32
G. Teknik Pengumpulan Data	33
H. Analisis Data	35
1. Analisis Kuantitatif	35
2. Analisis Kualitatif	36
I. Indikator Keberhasilan	37
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	38
1. Deskripsi Siklus I	38
2. Deskripsi Siklus II	47
B. Pembahasan Hasil Penelitian	57
1. Aktivitas Belajar Siswa	57
2. Hasil Belajar Siswa	59
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data nilai PKn pada Semester Genap kelas V SDN Bumi Waras	3
2. Jumlah Siswa Kelas V SDN Bumi Waras	30
3. Lembar Observasi Individu Aktivitas Belajar	34
4. Kriteria Keberhasilan Siswa	35
5. Data Aktivitas Siswa pada Siklus I	44
6. Rekapitulasi Data Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I	44
7. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I	45
8. Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa Siklus I	46
9. Data Aktivitas Siswa pada Siklus II	53
10. Rekapitulasi Data Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II	54
11. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II	54
12. Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa Siklus II	55
13. Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Belajar Siklus I dan II	56
14. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan II	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	27
2. Diagram Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pembelajaran	65
2. RPP Siklus I	67
3. RPP Siklus II	73
4. Instrumen Penilaian Kinerja Guru	79
5. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	87
6. Lembar Analisis Hasil Belajar Siswa	91
7. Dokumentasi Pembelajaran	95

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan menuntut orang-orang yang terlibat di dalamnya untuk bekerja sama secara maksimal, penuh rasa tanggung jawab dan loyalitas yang tinggi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan juga merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam menunjang ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang saat ini. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Amanah UU di atas adalah menyelenggarakan pendidikan pada berbagai jenjang, salah satunya pendidikan dasar. Pada jenjang pendidikan dasar dalam hal ini sekolah dasar (SD) dibelajarkan berbagai mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran di SD adalah PKn. PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara

Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Hal senada diungkapkan oleh Soemantri (2001:154) bahwa PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara menjadi warga negara agar dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Hakikat NKRI adalah negara kesatuan modern. Negara kebangsaan adalah negara yang pembentuknya didasarkan pada pembentukan semangat kebangsaan dan nasionalisme yaitu pada tekad suatu masyarakat untuk membangun masa depan bersama dalam sebuah negara, walaupun warga masyarakatnya berbeda-beda agama, ras, etnik, atau golongan.

Oleh sebab itu, untuk mewujudkan tujuan-tujuan pembelajaran PKn, tugas utama guru adalah mengelola proses pembelajaran, sehingga terjadi interaksi aktif antar guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Selain itu, guru juga harus mampu memahami gaya belajar yang dimiliki oleh siswanya. Apabila seorang guru telah mampu memahami gaya belajar yang dimiliki oleh siswanya, maka siswa pun harus mampu menentukan gaya belajarnya yang sesuai, sehingga segala informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran akan dengan mudah diserap.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap guru, siswa dan dokumen guru hasil belajar kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Krui Kabupaten Pesisir Barat diperoleh data sebagai berikut: guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran PKn, dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga terlihat komunikasi yang terjadi berpusat kepada guru, guru kurang membimbing dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran, guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, kurangnya kemampuan siswa dalam mengaitkan pengetahuannya dengan kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran PKn, pada proses belajar jarang siswa yang bertanya meskipun belum paham, rendahnya minat serta aktivitas belajar siswa sebatas mendengarkan, mencatat, tanpa memikirkan sejauh mana siswa mampu menguasai materi yang dipelajari sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam mengikuti pelajaran PKn di kelas V dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data nilai PKn pada Semester Genap kelas V SDN Bumi Waras

No.	Rentang Nilai (KKM :65)	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Ket
1	<45	5	20	Belum Tuntas
2	45 – 54	7	28	Belum Tuntas
3	55 – 64	5	20	Belum Tuntas
4	65 – 74	4	16	Tuntas
5	75 – 84	3	12	Tuntas
6	≥ 85	1	4	Tuntas
	Jumlah	25	100	

Sumber: Dokumen nilai PKn siswa kelas V

Berdasarkan standar KKM 65 pada mata pelajaran PKn kelas V SDN Bumi Waras dengan jumlah siswa yaitu 25 orang siswa hanya terdapat 8 orang

siswa atau 32% siswa yang tuntas belajar, sedangkan 17 orang siswa atau 68% siswa belum tuntas belajar. Data tersebut menyatakan bahwa hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Kruki Kabupaten Pesisir Barat masih rendah.

Berdasarkan data di atas, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu menempatkan siswa pada posisi yang lebih aktif, kreatif, mendorong pengembangan potensi dan kemampuan yang dimiliki, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*. Pembelajaran model tersebut merupakan proses pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa. Siswa akan melakukan kegiatan mencari pasangan kartu. Kartu tersebut berisikan kartu soal dan kartu jawaban.

Untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa maka perlu diadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn di Kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Kruki Kabupaten Pesisir Barat Tahun Pelajaran 2017/2018.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam

menyampaikan materi sehingga kurang memotivasi siswa belajar.

2. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.
3. Aktivitas belajar siswa masih rendah.
4. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn masih rendah, ada 17 orang siswa dari 25 orang siswa atau 68% siswa yang belum mencapai KKM yang ditentukan di sekolah dengan KKM 65.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan, maka penelitian ini dibatasi hanya pada masalah aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Kruki Kabupaten Pesisir Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar PKn siswa kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Kruki Kabupaten Pesisir Barat Tahun Pelajaran 2017/2018?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Kruki Kabupaten Pesisir Barat Tahun Pelajaran 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar PKn dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Krui Kabupaten Pesisir Barat Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar PKn dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Krui Kabupaten Pesisir Barat Tahun Pelajaran 2017/2018.

3. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis diharapkan pada penelitian ini yaitu untuk menambah pengetahuan khususnya tentang meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa

Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar PKn sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep PKn, khususnya kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Krui Kabupaten Pesisir Barat, dengan demikian dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

- b. Bagi guru

Menambah pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran

Cooperative Learning tipe *Make A Match* sebagai model pembelajaran dan lebih termotivasi untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran akan lebih menarik sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi kepala sekolah

Memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah pada pembelajaran PKn di kelas V khususnya dan kelas-kelas lain pada umumnya.

d. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian/rujukan, atau pembandingan bagi peneliti lain yang sedang atau akan melakukan penelitian yang sejenis.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

Belajar sebagai suatu proses berfokus pada apa yang terjadi ketika belajar berlangsung. Penjelasan tentang apa yang terjadi merupakan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu memahami proses kompleks pembelajaran. Dalam hal ini penulis merujuk pada teori konstruktivisme. Berikut penjelasan tentang teori konstruktivisme.

Teori Konstruktivisme

Menurut Vygotsky dalam Dimiyati (2006: 12) pandangan konstruktivisme tentang belajar yaitu individu akan menggunakan pengetahuan siap dan pengalaman pribadi yang telah dimilikinya untuk membantu memahami masalah atau materi baru. Individu dapat membuat inferensi tentang informasi baru itu, menarik perspektif dari beberapa aspek pada pengetahuan yang dimilikinya, mengelaborasi materi baru dengan menguraikannya secara rinci, dan menggeneralisasi hubungan antara materi baru dengan informasi yang telah ada dalam memori siswa. Aktivitas mental seperti inilah yang membantu siswa mereformulasi informasi baru atau merestrukturisasi pengetahuan yang telah dimilikinya menjadi suatu struktur kognitif yang lebih luas/lengkap sehingga mencapai pemahaman mendalam.

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Definisi tentang pengertian belajar terdapat beberapa pendapat teori. Antara yang satu dan lainnya memiliki perbedaan tergantung pada teori belajar yang dianutnya.

Menurut Slameto (2010:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Anita (2009:2.5), belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan. selain itu juga dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Sardiman (2011:7) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya membaca, menulis dan sebagainya serta belajar itu akan lebih baik jika si subjek mengalami dan melakukannya.

Berdasarkan pengertian tentang belajar menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku dari kondisi sebelumnya.

2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Hernawan (2013:9.4), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen atau unsur: tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru.

Menurut Sudjana (2004:28) Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Berdasarkan pengertian pembelajaran menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik pada proses belajar mengajar dalam rangka untuk mendapatkan perubahan tingkah laku siswa atau untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

3. Pembelajaran PKn di SD

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat 1 bahwa Pendidikan Kewarganegaraan termasuk dalam kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan Kepribadian. Kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan Kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

Menurut Soemantri (2001:28) kajian dan pembahasan pembelajaran PKn tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, hak dan kewajiban warga negara, proses demokrasi, partisipasi aktif dan keterlibatan warga negara dalam masyarakat madani, pengetahuan tentang lembaga-lembaga dan sistem yang terdapat dalam pemerintahan, warisan politik, administrasi publik dan sistem hukum, pengetahuan tentang proses seperti kewarganegaraan aktif, refleksi kritis, penyelidikan dan kerjasama, keadilan sosial, pengertian antarbudaya dan kelestarian lingkungan hidup dan hak asasi manusia.

Secara garis besar mata pelajaran Kewarganegaraan memiliki 3 dimensi yaitu:

1. Dimensi Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civics Knowledge*) yang mencakup bidang politik, hukum dan moral.
2. Dimensi Keterampilan Kewarganegaraan (*Civics Skills*) meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
3. Dimensi Nilai-nilai Kewarganegaraan (*Civics Values*) mencakup antara lain percaya diri, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur. (Sudjana, 2004: 4).

4. Model-Model Pembelajaran PKn di SD

Menurut Rusman (2014:87) pembelajaran PKn di SD dapat diterapkan menggunakan model pembelajaran Induktif dan Deduktif.

a. Model Pembelajaran Induktif

Pendekatan ini dikembangkan oleh filosof Perancis Bacon yang menghendaki penarikan kesimpulan didasarkan atas fakta-fakta yang kongkrit sebanyak mungkin. Semakin banyak fakta semakin mendukung hasil simpulan.

b. Model Pembelajaran Deduktif

Pendekatan deduktif merupakan pendekatan yang mengutamakan penalaran dari umum ke khusus. Pembelajaran deduktif merupakan model pembelajaran yang sangat dekat dengan model pembelajaran induktif. Keduanya dirancang untuk mengajarkan konsep dan generalisasi, mengandalkan contoh dan bergantung pada keterlibatan guru secara aktif dalam membimbing siswa. Perbedaan terletak pada urutan kejadian selama pembelajaran, keterampilan berpikir, cara memotivasi dan waktu yang diperlukan.

C. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Cooperative Learning adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Dimana pada tiap kelompok tersebut terdiri dari siswa-siswa berbagai tingkat kemampuan, melakukan berbagai

kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk tidak hanya belajar apa yang diajarkan tetapi juga untuk membantu rekan belajar. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial.

Prinsip model pembelajaran kooperatif yaitu 1) saling ketergantungan positif; 2) tanggung jawab perseorangan; 3) tatap muka; 4) komunikasi antar anggota; dan 5) evaluasi proses kelompok (Lie, 2003: 12).

Manfaat dari *Cooperative Learning* antara lain: meningkatkan aktivitas belajar siswa dan prestasi akademiknya, membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi secara lisan, mengembangkan keterampilan sosial siswa, meningkatkan rasa percaya diri siswa, membantu meningkatkan hubungan positif antar siswa.

Beberapa tipe model pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin dalam Lie (2003: 15) adalah sebagai berikut:

1. Jigsaw

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Sugianto, 2010: 2).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran dengan menerapkan diskusi kelompok dalam proses

pembelajaran. Anggota kelompok yang mampu menguasai materi lebih dulu, mempunyai kewajiban untuk mengajarkan kepada anggota kelompoknya hingga anggota kelompoknya mampu menguasai materi yang telah diberikan.

2. *Number Heads Together (NHT)*

Pembelajaran kooperatif tipe *NHT* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. Kagan dalam Ibrahim (2000: 28)

Model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* adalah model pembelajaran diskusi dan tanya jawab dengan memberikan unsur permainan untuk menumbuhkan motivasi siswa. Siswa diberi nomor yang diikatkan pada kepala siswa. Guru memberikan tugas untuk dijawab oleh siswa. Guru memanggil salah satu nomor kemudian siswa menjawab pertanyaan.

3. *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*

Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu. (Sugianto, 2010: 15)

Model pembelajaran *STAD* merupakan model pembelajaran menggunakan sistem pengelompokan berdasarkan latar belakang kemampuan akademik jenis kelamin ras atau suku yang berbeda (heterogen) yang menciptakan

kerja sama secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih termotivasi dalam belajar.

4. *Make A Match*

Menurut Rusman (2014: 145) Model *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang menekankan interaksi siswa dan kerjasama siswa untuk mencari pasangan kartu yang diberikan oleh guru.

Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match*.

D. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Wahab (2007: 59).

Menurut Rusman (2014 : 145) Model *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Selanjutnya menurut Suyatno (2009: 72) mengungkapkan bahwa model *Make A Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie, 2003:27). Model *Make A Match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Menurut Suyatno (2009 : 102) Prinsip-prinsip model *Make A Match* antara lain :

- a. Anak belajar melalui berbuat
- b. Anak belajar melalui panca indera
- c. Anak belajar melalui bahasa
- d. Anak belajar melalui bergerak

2. Langkah-langkah Model *Make A Match*

Menurut Lie (2003 : 28), menyatakan bahwa langkah-langkah penerapan model *Make A Match* adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam

bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).

- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- g. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- h. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- i. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.
- j. Waktu minimal 1 x 45 menit. Sebab model ini membutuhkan waktu lebih untuk permainan mencocokkan kartu dan membahasnya satu persatu dan menarik kesimpulan. Persiapan yang perlu dilaksanakan untuk pembelajaran *Make A Match* harus cukup karena harus membuat soal atau jawaban yang berbeda dan ditempel di kartu sebanyak jumlah siswa.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Make-A Match*

Suatu model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihan dari model *Make A Match* adalah sebagai berikut:

- 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. (Lie, 2003: 32)

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kreativitas siswa dan

pembelajaran lebih menyenangkan karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran.

Sedangkan kekurangan model ini adalah:

- 1) Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran.
- 2) Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
- 3) Siswa kurang menyerap makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja.
- 4) Sulit untuk membuat siswa berkonsentrasi. (Lie, 2003: 32)

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran *Make A Match* adalah sulit membuat siswa berkonsentrasi dan menyerap makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja.

E. Aktivitas Belajar

Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif afektif maupun psikomotor (Hanafiah, 2010:23).

Menurut Sardiman (2011:100), aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi Piaget dalam Sardiman (2011:101) menyatakan

bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir.

Menurut Gie dalam (Wawan, 2010: 1), aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan oleh seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada sedikit banyaknya perubahan. Sedangkan menurut Sardiman dalam (Wawan, 2010: 2), aktivitas dalam proses belajar mengajar adalah rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

F. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Anita (2009:2.19) hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.

Hamalik (2008:59) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Menurut Bloom dalam (Sardiman, 2011:23) menyatakan dalam pencapaian hasil belajar harus mencakup 3 ranah tujuan pendidikan, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan pengertian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diukur dan diamati.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Anita (2009:2.21) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua jenis saja, yaitu faktor intern dan ekstern. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu : faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

a) Faktor Jasmaniah

- Faktor kesehatan

Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.

- Cacat tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

b) Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan kelelahan.

2) Faktor Eksternal

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

a. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi

teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar.

Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan yang belum dimilikinya.

Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

b. Lingkungan nonsosial

Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.

Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, dan lain sebagainya. Kedua, *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.

Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

G. Pembelajaran PKn

1. Pengertian PKn

PKn atau Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Soemantri (2001: 8) mengartikan PKn sebagai pendidikan politik yang bertujuan untuk membantu peserta didik untuk menjadi warga negara yang secara politik dewasa dan ikut serta membangun sistem politik yang demokratis.

PKn (*civic education*) adalah program pendidikan yang memuat bahasan tentang masalah kebangsaan, kewarganegaraan. Hakekat pendidikan

kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara. (Darmadi, 2010:56)

Mencermati uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa PKn adalah pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan peserta didik menjadi warga Negara yang baik. Materi pendidikan kewarganegaraan meliputi masalah kebangsaan dan kewarganegaraan.

2. Tujuan PKn

Pembelajaran PKn bertujuan 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, dan bernegara, serta anti-korupsi
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Departemen Pendidikan Nasional, 2006: 271).

Djahiri (2010:12) mengemukakan bahwa tujuan PKn adalah sebagai berikut:

Membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas

kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan diatasi melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial seluruh rakyat Indonesia.

Sedangkan menurut Sapriya (2001: 23), tujuan pendidikan Kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.

3. Ruang Lingkup PKn SD

Ruang lingkup PKn SD menurut Departemen Pendidikan Nasional, (2006: 271) meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

Ruang lingkup PKn SD yang dipelajari dalam materi pembelajaran SD mencakup 8 kelompok ruang lingkup yaitu: (1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, (2) Norma, hukum dan peraturan, (3) Hak asasi manusia meliputi, (4) Kebutuhan warga negara, (5) Konstitusi Negara, (6) Kekuasaan dan Politik, (7) Pancasila, (8) Globalisasi.

4. Ruang lingkup materi yang akan diajarkan

a. Standar Kompetensi

2. Memahami peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah

b. Kompetensi Dasar

2.1. Menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.

c. Indikator

1. Menjelaskan tata urutan peraturan perundang-undangan di negara Indonesia.

2. Menjelaskan pengertian peraturan pusat.
3. Menjelaskan pengertian peraturan daerah.
4. Menyebutkan perbedaan peraturan tingkat pusat dan peraturan tingkat daerah.

d. **Materi Pembelajaran**

- Peraturan pusat dan peraturan daerah.

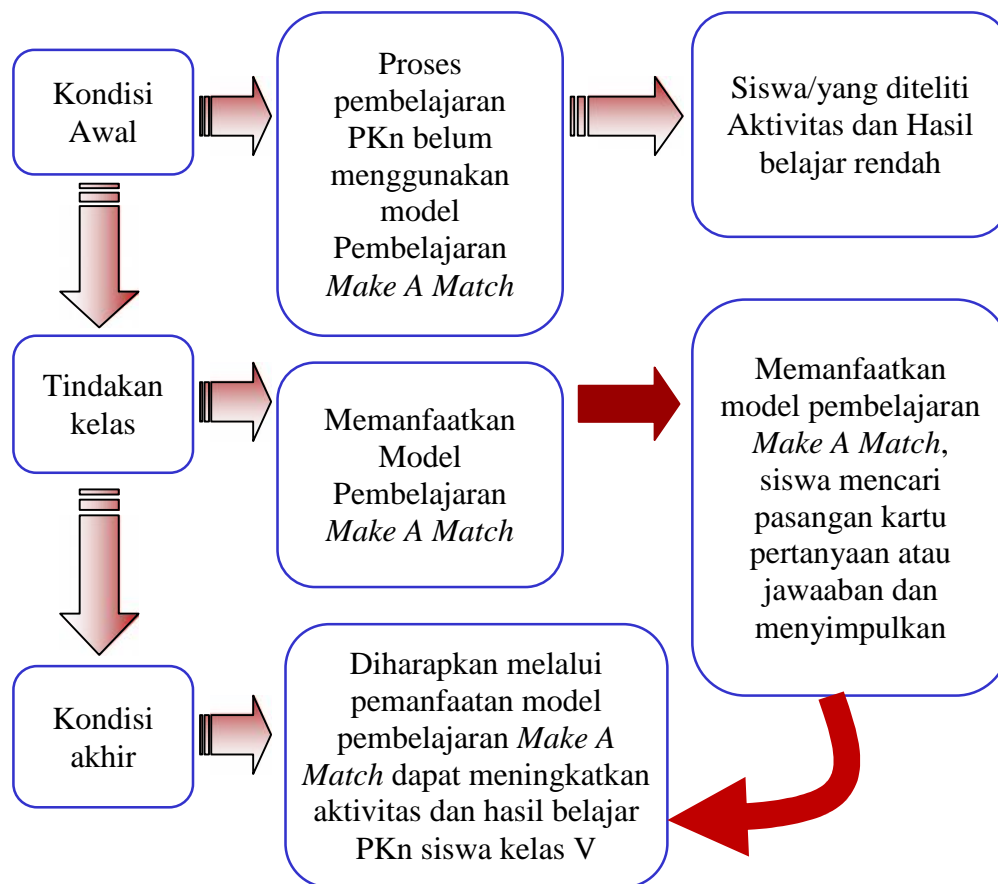
H. Kerangka Pikir Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang ada, maka dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa, diperlukan pemahaman dari sistem-sistem pembelajaran yang diantaranya mencakup belajar dan pembelajaran, serta aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Pada kondisi awal yang terlihat di SDN Bumi Waras Kecamatan Way Krui Kabupaten Pesisir Barat. Guru dalam penyampaian materi masih apa adanya. Tidak ada kegiatan yang memicu timbulnya aktivitas siswa. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Kegiatan siswa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan kondisi awal di SDN Bumi Waras, maka dilakukan tindakan dalam strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Pada model pembelajaran *Make A Match*, siswa disajikan proses pembelajaran dengan permainan mencari pasangan kartu. Model pembelajaran *Make A Match* sangat menekankan keaktifan siswa dengan cara melakukan interaksi antar siswa dalam mencari pasangan kartu. Oleh sebab itu, maka diharapkan dengan model pembelajaran *Make A Match* dapat

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Krui Kabupaten Pesisir Barat.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

I. Penelitian yang Relevan

1. Komariah (2016) Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn di Kelas V SDN 1 Tanjung Sari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016. Kesimpulannya adalah model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn dengan ditandai siklus I persentase ketuntasan siswa mencapai 88%. Siklus II persentase ketuntasan siswa mencapai 96% siswa tuntas.

2. Megawati (1313093074) 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. Kesimpulannya bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

J. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah

1. Aktivitas belajar PKn akan meningkat sebesar 75% siswa aktif jika menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make and Match* pada siswa kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Kruki Kabupaten Pesisir Barat Tahun 2017/2018.
2. Hasil Belajar PKn akan meningkat sebesar 80% siswa tuntas belajar jika menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make and Match* pada siswa kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Kruki Kabupaten Pesisir Barat Tahun 2017/2018.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), Menurut Arikunto (2006:104) Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang akar masalahnya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan. Hal ini sesuai dengan yang sesuai dengan yang diungkapkan Kunandar (2010:43) “penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut”. Penelitian dilakukan dengan merancang, melaksanakan, merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipasi bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan dalam suatu siklus.

Menurut Wardhani (2008:1.14) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai seorang guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Sesuai dengan jenis penelitian yang akan dilakukan adalah suatu bentuk proses pengkajian berdaur siklus yang terdiri dari empat tahapan dasar yang saling terkait dan berkesinambungan yaitu 1)

perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan proses pengkajian berdaur siklus yang terdiri dari empat tahapan dasar yang saling terkait dan berkesinambungan, yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*).

B. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Krui Kabupaten Pesisir Barat.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Krui Kabupaten Pesisir Barat, dengan jumlah siswa adalah 25 orang yang terdiri dari 16 orang siswa perempuan dan 9 orang siswa laki-laki.

Tabel 2. Jumlah Siswa Kelas V SDN Bumi Waras

No.	Jenis Kelamin		Jumlah	Rata-rata Nilai
	Laki-laki	Perempuan		
V	9	16	25	54,4

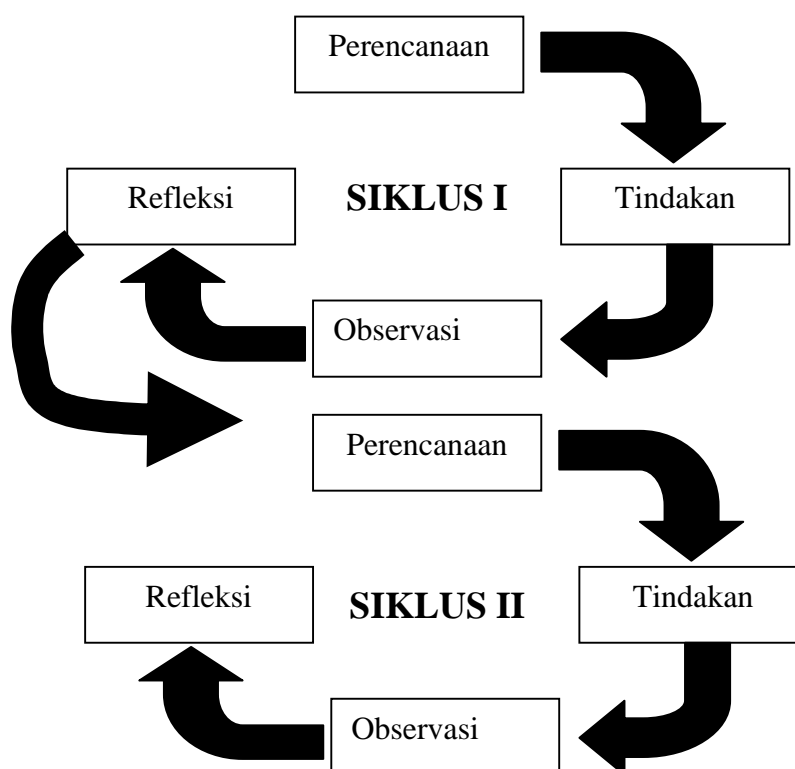
Sumber: Dokumentasi Kelas V Tahung Pelajaran 2016/2017

D. Sumber Data

Data hasil belajar siswa di peroleh melalui tes yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Sedangkan data aktivitas belajar dan kinerja guru di peroleh melalui observasi pada saat pembelajaran dilaksanakan.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas mempunyai tahapan-tahapan yaitu perencanaan, tindakan, refleksi, dan observasi. Hal ini dilihat dari model Kemmis Mc Taggart (dalam Arikunto, 2006: 92-93) bahwa penelitian tindakan kelas dinyatakan dengan model spiral seperti berikut :



Gambar 1. Diagram kegiatan penelitian tindakan kelas
Sumber: Arikunto (2006 : 16).

F. Langkah Tindakan Penelitian

Penelitian ini dilakukan sampai berhasil dengan berbagai kemungkinan perubahan yang dianggap perlu. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Siklus

1. Perencanaan

- a. Merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (membuat RPP).
- b. Menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar observasi untuk kegiatan guru dan siswa, serta membuat soal-soal tes.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan, penulis mulai menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada pembelajaran PKn di kelas V. Guru mengikuti langkah-langkah yang ada pada model pembelajaran *Make A Match*. Pada saat proses pembelajaran, penulis mengumpulkan data aktivitas siswa melalui pengamatan aktivitas belajar siswa yang dibantu oleh teman sejawat yang berperan sebagai observer. Observer menggunakan lembar observasi aktivitas siswa mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu pula, observer mengamati kinerja guru menggunakan instrumen penilaian kinerja guru (IPKG). Guru mengumpulkan data hasil belajar siswa melalui tes yang diberikan kepada siswa pada setiap akhir pembelajaran.

3. Observasi

Pada kegiatan ini, observasi dilakukan oleh observer (teman sejawat) pada saat pembelajaran berlangsung dengan memberi tanda checklist (✓) pada lembar IPKG untuk kinerja guru dan pada lembar observasi aktivitas untuk aktivitas belajar siswa.

4. Refleksi

Hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan refleksi adalah membahas hal-hal yang terjadi dalam siklus I yang dilakukan oleh guru. Bila terdapat kelemahan atau kekurangan, maka akan dilakukan perbaikan pada perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan observasi

a. Teknik Tes

Pada penelitian ini, teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data-data nilai siswa guna mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Make A Match* di kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Kruki Kabupaten Pesisir Barat.

b. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. (Sutrisno Hadi, 2010:54)

Pada penelitian ini, observasi dilakukan oleh teman sejawat selaku observer untuk mengumpulkan data-data aktivitas belajar siswa dan kinerja guru pada pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Make A Match* di kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Krui Kabupaten Pesisir Barat.

Sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi, maka alat pengumpulan datanya adalah sebagai berikut :

1. Soal Tes

Tes formatif adalah tes yang diberikan kepada murid-murid pada setiap akhir program satuan pelajaran. Fungsinya untuk mengetahui sampai dimana pencapaian hasil belajar murid dalam penguasaan bahan atau materi pelajaran. Pada penelitian ini soal tes yang digunakan adalah soal esay dengan jumlah 10 soal.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati segala aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran PKn menggunakan lembar observasi aktivitas, sedangkan untuk mengamati kinerja guru digunakan IPKG.

Tabel 3. Lembar Observasi Individu Aktivitas Belajar

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati												Skor	Nilai	Kriteria
		1			2			3			4					
		KA	CA	A	KA	CA	A	KA	CA	A	KA	CA	A			

Sumber: Adaptasi Aqib (2009:41)

Keterangan indikator aktivitas siswa

1. Memperhatikan penjelasan guru
2. Berdiskusi dalam kelompok
3. Bertanya dan menjawab pertanyaan
4. Memperhatikan siswa mempresentasikan pembelajaran

Kriteria:

Aktif (A) : 3

Cukup Aktif (CA) : 2

Kurang Aktif (KA) : 1

Persentase aktivitas siswa memiliki kriteria keberhasilan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Kriteria Keberhasilan Siswa

No.	Tingkat Keberhasilan	Kriteria
1.	$\geq 76\%$	Aktif (A)
2.	56% - 75%	Cukup Aktif (CA)
3.	0 - 55%	Kurang Aktif (KA)

$$\text{Nilai aktivitas} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

H. Analisis Data

1. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif adalah bentuk analisis yang berupa angka atau bilangan yang diambil dari data hasil tes. Analisis kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

Rumus analisis kuantitatif yang dipergunakan adalah sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Pengusaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

(Durri Andriani, dkk. 2010:2.54)

2. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif diambil dari hasil lembar pengamatan pada proses pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

a. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa digunakan rumus:

$$X = \frac{Ns}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

X : Aktivitas belajar siswa

Ns : Jumlah skor aktivitas yang diperoleh siswa

N : Jumlah skor keseluruhan aktivitas siswa

(Yoni, dkk. 2010:76)

b. Untuk mengetahui kinerja guru digunakan rumus:

Skor Maksimal

= (nilai tertinggi aspek yang diamati x Jumlah indikator)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: IPKG Pelaksanaan Pembelajaran Program PKM S-1 Dalam Jabatan FKIP Universitas Lampung)

Kriteria nilai aspek yang diamati:

5 = Aspek dilaksanakan dengan tepat

- 4 = Aspek dilaksanakan kurang tepat
- 3 = Aspek dilaksanakan kurang sistematis
- 2 = Aspek dilaksanakan tidak selesai
- 1 = Aspek tidak dilaksanakan

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam PTK ini adalah

1. Apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa kelas V mengalami peningkatan aktivitas belajar pada pembelajaran PKn.
2. Hasil belajar dari siklus I ke siklus berikutnya ada peningkatan dan siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 mencapai 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas V.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Model Pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar PKn siswa kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Kruki Kabupaten Pesisir Barat. Hal ini terbukti dari hasil penelitian tentang aktivitas belajar siswa pada siklus I persentase keaktifan siswa mencapai 76% dan pada siklus II persentase keaktifan siswa mencapai 88% siswa yang aktif dalam pembelajaran, sehingga masuk dalam katagori Aktif.
2. Model Pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Kruki Kabupaten Pesisir Barat. Hal ini terbukti dari hasil penelitian tentang hasil belajar siswa pada siklus I persentase ketuntasan siswa mencapai 80% dan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 92% siswa yang telah tuntas belajar, sehingga masuk dalam katagori tuntas belajar.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Siswa hendaknya dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, selalu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, dan meningkatkan usaha belajarnya sehingga dapat memperoleh prestasi belajar yang optimal.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya secara cermat mempersiapkan perangkat pendukung pembelajaran dan fasilitas belajar yang diperlukan, serta menyesuaikan dengan penerapannya, terutama dalam hal alokasi waktu, media pembelajaran, dan karakteristik anak didiknya.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya mengadakan pelatihan bagi guru agar lebih memahami banyaknya metode pembelajaran. Selain itu, sekolah hendaknya menyediakan media pembelajaran sehingga lebih menunjang dalam penanaman konsep-konsep secara lebih nyata sekaligus meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa.

4. Peneliti Lain

Sebagai bahan kajian atau literatur dalam melakukan penelitian lain dan sebagai perbandingan hasil suatu penelitian, mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita W, Sri dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Andriani, Durri. 2010. *Metode Penelitian*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara: Jakarta
- Chamisijatin, dkk. 2008. *Pengembangan Kurikulum SD*. Depdiknas: Jakarta.
- Darmadi, Hamid. 2010. *Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan*. Alfabeta: Bandung
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003*. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Fachrudin. 2009. *Pengembangan Profesionalisme Guru*. Gaung Persada: Jakarta
- Hanafiah, Nanang. 2009. *Konsep strategi pembelajaran*. Refika Aditama: Bandung
- Hamalik, Omar. 2008. *Porses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Hernawan, Asep Herry dkk. 2013. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Ibrahim, Muslimin, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. UNESA Press Surabaya.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Lie, Anita 2003, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-ruang Kelas*. Grasindo: Jakarta
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya: Bandung.

- Rusman. 2014. *Model – Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2008. *Makna dan Konsep Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Soemantri. 2001. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo: Bandung.
- Sugianto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yuma Pustaka: Surakarta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Masmedia Buana Pustaka: Sidoarjo.
- Wahab, Abdul. 2007. *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Alfabeta: Bandung
- Wardhani. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Wawan. 2010. *Teori dan Pengukuran Pengetahuan , Sikap dan. Perilaku Manusia*. Nuha Medika: Yogyakarta.
- Yoni, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Familia: Yogyakarta.