

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS VC SD WIDIATMIKA TAHUN PELAJARAN 2020/2021

I Kayan Gung Aprilia

SD Widiatmika

Jl. Raya Kampus Udayana Pondok Taman Nusantara No. 1 Jimbaran

gungkayan.gk@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 17-Januari-2021

Disetujui: 30-Maret-2021

Kata Kunci:

Hasil Belajar PPKn, *Make a Match*, Multimedia

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia. Jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, tes, dan catatan lapangan. Berdasarkan perhitungan nilai keterlaksanaan pembelajaran peningkatan hasil belajar tersebut ditunjukkan pada perolehan nilai pra siklus dengan rata-rata kelas 67,12, persentase ketuntasan 23,08% mengalami kenaikan pada siklus I dengan nilai rata-rata kelas 75,96, persentase ketuntasan 76,92% dan pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas 82,69 persentase ketuntasan 100%. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas ini mencapai indikator ketuntasan yang ditentukan yaitu 80%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas VC SD Widiatmika.

Abstract: *This study aims to improve PPKn learning outcomes by using the multimedia-assisted make a match cooperative learning model. This type of research is classroom action research. The data collection technique used observation sheets for the implementation of learning, tests, and field notes. Based on the calculation of the value of learning implementation, the increase in learning outcomes is shown in the pre-cycle value acquisition with a class average of 67.12, the percentage of completeness 23.08% has increased in the first cycle with a class average value of 75.96, the percentage of completeness 76.92% and in the second cycle with a class average value of 82.69 the percentage of completeness is 100%. These results also indicate that this classroom action research achieved the specified completeness indicator, namely 80%. It can be concluded that the application of the multimedia-assisted make a match cooperative learning model can improve the learning outcomes of the VC class students of SD Widiatmika.*



This is an open access article under the BY-NC-ND license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir. Dalam undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II pasal 4 bahwa: Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Berbagai upaya untuk memenuhi tuntutan kurikulum yaitu salah satunya dengan menyelenggarakan berbagai mata pelajaran dalam pembelajaran yang sesuai Standar Nasional Pendidikan, begitu juga halnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar (Depdiknas, 2007). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Muatan pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya,

bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarater yang dilandasi Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Tujuan pembelajaran PPKn dalam Departemen Pendidikan Nasional (2006) adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut: a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan. b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain. d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

PPKn selama ini masih dianggap mudah oleh siswa dan beranggapan bahwa PPKn kurang mementingkan aspek penalaran seperti pelajaran eksakta, selain itu guru kurang memanfaatkan media yang tersedia sehingga siswa terlihat kurang bersemangat dan tidak aktif dalam pembelajaran, guru juga kurang memperhatikan karakteristik siswa dalam kegiatan belajar mengajar yaitu siswa masih suka bermain dan aktif bergerak sehingga siswa justru asyik bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti ditemukan data bahwa siswa kelas VC belum menunjukkan aktivitas belajar dan hasil belajar yang optimal, hasil belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn khususnya pada KD “3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat” masih tergolong rendah, masih banyak siswa kelas VC yang belum dapat memenuhi Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yaitu 74. Hasil belajar siswa kelas VC pada mata pelajaran PPKn sebesar 6 (23,08%) mencapai KBM, dan 20 (76,92%) siswa belum mencapai KBM. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran Daring di semester I kelas VC khususnya pada muatan PPKn, peneliti bermaksud ingin memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa pada muatan pelajaran PPKn dalam pembelajaran Daring pada materi perilaku yang mencerminkan keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

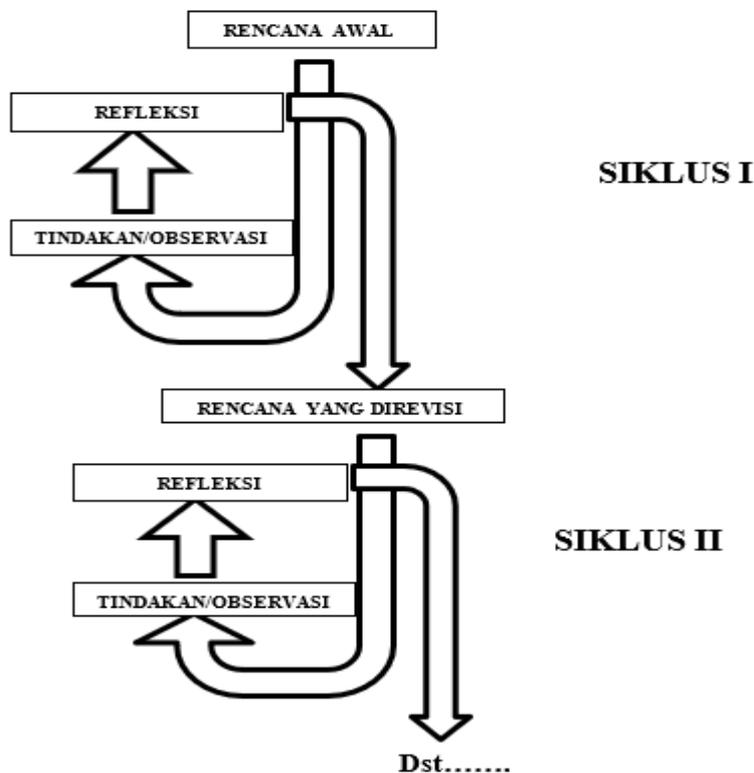
Model pembelajaran ini, merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang bisa mengembangkan kemampuan siswa. Metode ini sangat disenangi oleh siswa karena tidak menjemukan, karena guru memancing kreativitas siswa menggunakan media (Sofan Amri dan Iif Khoiru, 2010). Keunggulan teknik ini adalah mampu menciptakan suasana belajar aktif serta menyenangkan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran. 1) Siswa dapat belajar dengan aktif karena guru hanya berperan sebagai pembimbing, sehingga siswa yang mendominasi dalam aktifitas pembelajaran. 2) Siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam kartu yang ditemukannya. 3) Dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. 4) Dengan penyelesaian soal (masalah), maka otak siswa akan bekerja lebih baik, sehingga proses belajarpun akan menjadi lebih baik. 5) Siswa dapat mengenal siswa lainnya, karena dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antar kelompok dan interaksi antar siswa untuk membahas soal dan jawaban yang dihadapi.

Untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, peneliti juga menggunakan Multimedia. Mengingat kondisi kasus COVID-19 yang terus meningkatkan yang mengharuskan siswa untuk BDR (Belajar dari Rumah), dengan adanya multimedia dalam pembelajaran siswa dapat berinteraksi secara tidak langsung dengan sumber pesan melalui media sehingga kompetensi pengetahuan PPKn siswa dapat dilatih dimana saja dan kapan saja. Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks (Suyanto, 2005). Multimedia yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah gambar, video, dan teks yang tentunya akan menarik perhatian siswa. Menurut Arsyad (2013) Media gambar merupakan media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Sedangkan video merupakan media berbasis audio-visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya.

Adapun upaya yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa, dimana siswa lebih aktif, kreatif dan terampil serta mempunyai karakter yang berbudi luhur sesuai dengan kepribadian serta rasa tanggungjawab terhadap bangsa dan negara. Dari uraian latar belakang di atas, peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VC SD Widiatmika Tahun Pelajaran 2020/2021”

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Widiatmika, yang berlokasi di Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Subjek penelitian ini adalah: Siswa kelas VC sebanyak 26 siswa yang terdiri 10 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Desain atau rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Sugiyono (2018) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan oleh siswa. Penelitian Tindakan Kelas disusun dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Seperti yang digambarkan dalam bagan berikut.



Gambar 1. Desain Prosedur Penelitian

Tahap-tahap penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan: a) Menyusun RPP berdasarkan kompetensi dasar yang di tentukan dalam kurikulum tingkat dasar; b) Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa kartu deskripsi dan kartu gambar/video; c) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes formatif.
2. Pelaksanaan Tindakan: a) Melakukan kegiatan pra pembelajaran; b) Membuka pembelajaran; c) Menyajikan materi pembelajaran dengan media gambar (modul) dan video pembelajaran; d) Menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom meeting*; e) Membagikan kartu pertanyaan (gambar/video) ke kelompok A (siswa absen 1-13) dan kartu jawaban (deskripsi) kepada kelompok B (siswa absen 14-26) melalui *share scren* pada aplikasi *zoom meeting*; f) Menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu siswa lain. Guru juga menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka; g) Meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B; h) Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan; i) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk melapor ke guru; j) Memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak; k) Memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi; l) Memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.
3. Observasi: Melakukan pengamatan hasil belajar dalam pembelajaran PPKn dalam Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* Berbantuan Multimedia. Melalui lembar Observasi, peneliti mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang dinilai adalah hasil pekerjaan siswa serta perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran.

4. Refleksi: a) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus; b) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus; c) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus; d) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Teknik tes: Tes adalah seperangkat tugas atau pertanyaan yang harus dikerjakan oleh siswa untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan tertentu (Poerwanti, 2008). Dalam penelitian ini, metode tes digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn yang sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya.
2. Teknik nontes: Adapun teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, dokumentasi, wawancara, dan catatan lapangan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan langkah-langkah dalam menganalisis data tersebut sebagai berikut:

1. Setelah melakukan tes, maka akan mendapatkan skor dari tes kompetensi pengetahuan siswa. Maka langkah selanjutnya akan dicari nilai dari masing-masing siswa dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2. Untuk menentukan rata-rata belajar siswa terhadap pembelajaran dilakukan menggunakan rumus:

$$ME = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan:

- Me : Mean (rata-rata)
 \sum : Zigma (jumlah)
 Xi : Nilai x ke-1 sampai ke-n
 N : Jumlah Individu atau sampel

3. Menghitung presentase rata-rata (M%) dengan menggunakan rumus:

$$M (\%) = \frac{M}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

- M% : Presentase kompetensi pengetahuan siswa
 M : Mean (rata-rata)
 SMI : Skor maksimal ideal

4. Setelah diperoleh nilai masing-masing siswa berdasarkan penghitungan dengan rumus tersebut, nilai yang diperoleh setiap siswa tersebut dikelompokkan sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan, yakni siswa yang memperoleh nilai baik, dan seterusnya. Konversi perolehan skor siswa dapat dilihat seperti berikut.

Tabel 1 Kriteria Hasil Belajar Siswa

No	Skor	Kriteria Hasil Belajar PPKn Siswa
1	90 – 100	Sangat tinggi
2	80 – 89	Tinggi
3	65 – 79	Sedang
4	55 – 64	Rendah
5	0 – 54	Sangat Rendah

5. Setelah menentukan konversi skor, kita juga perlu menentukan ketuntasan klasikal. Cara menentukan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Indikator keberhasilan pembelajaran menggunakan model Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan Multimedia dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan PPKn pada siswa kelas VC SD Widiatmika. Kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, di dukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2018).

Kompetensi pengetahuan siswa menggunakan model Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan Multimedia dalam pembelajaran PPKn dapat meningkat, dengan ketuntasan belajar individual ≥ 80 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar $\geq 80\%$.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar pada ranah kognitif yang dikumpulkan setiap akhir siklus pada mata pelajaran PPKn dengan membahas KD 3.3 *Menelaah keberagaman social budaya masyarakat*. Data yang didapat dianalisis dengan teknik analisis yang telah ditentukan sebelumnya. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini meliputi data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa, dan data pengamat mengenai kendala-kendala yang terjadi pada saat pembelajaran. Adapun data hasil belajar ranah kognitif PPKn siswa pada siklus 1 dan siklus 2 sebagai berikut.

Siklus 1

Data yang diperoleh pada siklus 1 berdasarkan tabel yaitu sebanyak 20 siswa mampu mendapatkan nilai di atas 74 (76,92%), dan sisanya 6 siswa mendapatkan nilai di bawah 74. Dari hasil evaluasi pada siklus 1 menunjukkan bahwa siswa belum memenuhi ketuntasan klasikal. Terbukti dari nilai ketuntasan klasikal sebesar 76,92% dan belum mencapai 80%.

Berdasarkan catatan lapangan pelaksanaan pembelajaran siklus 1, pengamat menuliskan beberapa catatan, yaitu pencarian dan pemanfaatan sumber belajar pada siswa belum maksimal, pada aspek pemahaman konsep yaitu siswa tidak dapat merumuskan dan mendeskripsikan jawaban. Selanjutnya dalam memadukan konsep siswa hanya mampu mengenali, mengelompokkan dan menghubungkan fakta berdasarkan satu buku saja kemudian pada saat mengkontraskan dan mengevaluasi konsep baru rata-rata siswa masih kesulitan.

Selain itu, peneliti menemukan adanya masalah dan kekurangan yang harus dipebaiki, banyak siswa yang masih belum bisa dilibatkan dalam belajar aktif seperti yang dijelaskan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia, meskipun dalam proses pembelajaran, para siswa sangat antusias. Berhubungan dengan kekurangan siswa dalam terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, maka pada siklus 2 akan diberikan apersepsi kembali terhadap materi yang belum dimengerti. Diajukan saran agar siswa sering dilatih membaca berbagai referensi sumber belajar seperti jurnal maupun referensi lainnya dari internet.

Siklus 2

Data yang diperoleh pada siklus 2 berdasarkan tabel yaitu 26 orang (100%) mendapat nilai di atas 74. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kesalahan yang terjadi pada siklus 1 sudah mampu ditangani, sehingga semua siswa dapat menjawab tes dengan benar dan mendapatkan nilai di atas 74.

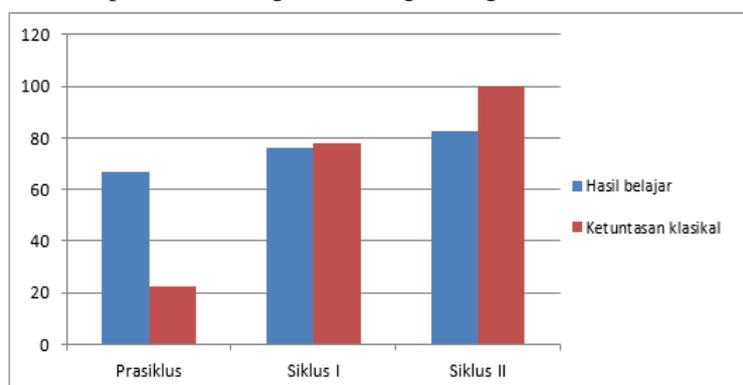
Pada pertemuan ini guru lebih banyak memberikan apersepsi terhadap materi pada KD 3.3 *Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat*, setelah guru menjelaskan bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia seperti siklus 1, peneliti kemudian menjelaskan langkah-langkah agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti pada fokus dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia.

Pada siklus ini guru juga sudah mengetahui materi mana yang kurang dimengerti oleh siswa sehingga guru mampu menjelaskan dengan benar kepada siswa apa saja yang harus ditekankan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil yang diperoleh siswa pada siklus 2 lebih baik dari siklus 1 dan siklus sebelum tindakan, adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif PPKn Siswa Pada Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2.

Variabel	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
Hasil Belajar Ranah Kognitif PPKn Siswa	67,12%	75,96%	82,69%	6,73%
Ketuntasan Klasikal	23,08%	76,92%	100%	23,08%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat diagram batang, sebagai berikut.



Gambar 2 Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif PPKn

Perbandingan antara siklus 1 dan siklus 2 pada diagram batang di atas menunjukkan peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa. Perbandingan antara siklus 1 dengan siklus 2 menunjukkan terjadinya peningkatan sebesar 6,73% sedangkan pada ketuntasan klasikal mengalami peningkatan sebesar 23,08%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia pada muatan PPKn KD 3.3 *Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat*, mampu meningkatkan hasil belajar ranah kognitif sekaligus nilai siswa untuk mata pelajaran tersebut. Hasil belajar ranah kognitif siswa rata-rata mengalami peningkatan dari 76,92% hingga 100% di mana semua anak mampu mendapatkan hasil atau nilai melebihi KBM yaitu mendapatkan nilai di atas 74. Perbandingan antara siklus 1 dengan siklus 2 menunjukkan terjadinya peningkatan sebesar 6,73% sedangkan pada ketuntasan klasikal mengalami peningkatan sebesar 23,08%.

Pada saat setelah kegiatan evaluasi berlangsung, guru melakukan wawancara, dari hasil wawancara sebagian besar siswa mengaku senang dan gembira telah mengikuti pelajaran PPKn karena siswa merasa menjadi bagian dari kelas di mana tiap siswa berhak mengajukan dan menanyakan hal-hal yang ingin diketahui, guru di sini juga memiliki peranan yang cukup besar, dimana guru sudah mampu menguasai kelas dan tetap memberikan batasan terutama dalam hal sopan santun dan etika selama berada di dalam kelas, sehingga kelas tetap terkontrol.

Guru sebagai peneliti menjelaskan secara terperinci dan melibatkan siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan belajar mengajar, maka informasi yang diterima siswa tidak akan setengah-setengah sehingga siswa bisa mengetahui hampir seluruh materi, kemudian menerapkannya pada saat latihan soal dan ujian. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas VC SD Widiatmika menjadi pedoman dalam penelitian ini, di mana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia yang mengikutsertakan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa merasa menjadi bagian dari proses pembelajaran. Proses ini dianggap menyenangkan bagi siswa sehingga siswa lebih mudah memahami dan mempelajari kontes bahasan dalam mata pelajaran. Terbukti dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia pada muatan PPKn KD 3.3 *Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat*, nilai siswa semakin meningkat setiap siklusnya, sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia dianggap mampu memengaruhi serta meningkatkan hasil belajar terhadap suatu mata pelajaran yang dianggap sulit sebelumnya.

Berdasarkan hasil refleksi awal, untuk hasil belajar permasalahan yang dialami siswa adalah masih sangat kurangnya pemahaman siswa mengenai materi PPKn KD 3.3 *Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat*, hal ini disebabkan oleh kurangnya kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk memahami teori dalam materi tersebut. Berdasarkan permasalahan yang dialami siswa pada saat pra siklus tersebut maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia, karena model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas, siswa dilatih untuk bertanggung jawab dalam mencari pasangan berdasarkan kartu yang sudah disiapkan. Model ini sangat disenangi oleh siswa karena tidak menjemukan, karena guru memancing kreativitas siswa dengan media yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar di kelas.

Selanjutnya dilakukan refleksi dengan memperhatikan data hasil belajar ranah kognitif siswa pada muatan PPKn pada siklus 1, adapun hambatan-hambatan yang dihadapi oleh siswa yaitu: 1) dari segi lisan, siswa masih

kurang berani mengajukan pertanyaan saat peneliti memberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami 2). dari segi mental, siswa masih belum mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. 3) dari segi hasil belajar, masih kurangnya kemampuan siswa dalam ranah kognitif mengenai materi PPKn, hal ini terlihat dari rendahnya nilai yang diperoleh dari hasil tes tulis. Merefleksi permasalahan yang dihadapi pada siklus 1, adapun tindakan perbaikan yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah: (1) mengarahkan siswa agar lebih berani bertanya tentang materi pelajaran yang belum dipahami, (2) menjelaskan kembali model pembelajaran *make a match* berbantuan multimedia yang digunakan dan lebih menekankan mengenai proses belajar dalam kelompok kooperatif sehingga terciptanya ketergantungan untuk saling membantu mempelajari dan memecahkan masalah terkait materi PPKn, dan (3) memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih semangat dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus 2. Hasil dari refleksi siklus 1 ini digunakan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian pada siklus 2 dengan tujuan untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada ranah kognitif yang lebih baik. Dari hasil penelitian pada siklus 2 terhadap materi PPKn diperoleh data kompetensi pengetahuan siswa secara klasikal pada siklus 2 sebesar 100% berada pada kategori sangat baik dan berdasarkan data hasil belajar tersebut dapat dinyatakan bahwa hasil belajar ranah kognitif siswa pada muatan PPKn dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 23,08% yaitu dari 76,92% menjadi 100%.

Berdasarkan uraian di atas, ini berarti tingkat ketuntasan kompetensi pengetahuan PPKn pada siklus 2 sudah memenuhi standar ketuntasan secara klasikal yaitu sebesar 80% dari KBM SD Widiatmika pada kelas V yaitu 74. Peningkatan hasil belajar pada siklus 2 tersebut dikarenakan: (1) penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia dengan pembelajaran berpasangan sudah dipahami oleh siswa, dan (2) Peneliti melakukan perbaikan berdasarkan kendala-kendala yang dialami pada siklus 1.

Dari hasil yang diperoleh pada siklus 2 dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat membuat siswa lebih aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari. Setiap siswa menerima satu kartu. Kartu itu bisa berisi pertanyaan, bisa berisi jawaban. Selanjutnya mereka mencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu yang dipegang. Hal ini dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, materi yang disampaikan akan lebih menarik perhatian siswa serta mampu memupuk kerjasama siswa dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Huda (2018) bahwa *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa mengembangkan kemampuan siswa.

Dalam penerapannya, model ini sangat efektif dibebantu dengan multimedia yaitu media gambar dan media video yang *dishare* melalui aplikasi *Zoom Meeting*, *WA Group*, dan *Google Classroom*. Media gambar dan video berbasis visual dan audiovisual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar siswa di kelas dengan materi PPKn pada KD 3.3 *Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat*. Media gambar dan video dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa. Media gambar dan video dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar dapat menjadi efektif, dalam penelitian ini visual ditempatkan pada konteks yang bermakna sehingga siswa berinteraksi dengan visual dan audiovisual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Hal ini senada dengan pendapat Arsyad (2013) bahwa media gambar dan video merupakan media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Keberhasilan dalam penelitian sesuai dengan teori-teori yang mendukung dalam proses pembelajaran. Hamdani (2011) menyatakan bahwa “pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas sendiri kepada siswa. Siswa belajar dan beraktivitas sendiri untuk memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman dan tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilan yang bermakna”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan atau motivasi belajar siswa merupakan dasar untuk mencapai kompetensi pengetahuan yang optimal. Ini berarti bahwa jika materi yang telah diterima diulang kembali meski dengan materi yang berbeda, memungkinkan siswa lebih mengerti tentang materi yang diberikan. “Seperti dalam teori psikologi daya, yang menyatakan bahwa melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas mengamati, menangkap, mengingat, menghayal, merasakan dan berpikir. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang menjadi lebih sempurna” (Anni, 2007).

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat ditarik simpulan yaitu “Hasil belajar PPKn meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia pada siswa kelas VC SD Widiatmika Tahun Pelajaran 2020/2021.” Peningkatan hasil belajar tersebut ditunjukkan pada perolehan nilai pada pra siklus dengan rata-rata kelas 67,12, persentase ketuntasan 23,08% mengalami kenaikan pada siklus I dengan nilai rata-rata kelas 75,96, persentase ketuntasan 76,92% dan pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas 82,69 persentase ketuntasan 100%. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas ini mencapai indikator ketuntasan yang ditentukan yaitu 80%.

2. Saran

Adapun hal-hal yang disarankan kepada guru yang mengajar muatan PPKn antara lain sebagai berikut: 1) Untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia, siswa harus ikut dilibatkan baik dalam proses pemilihan pasangan maupun presentasi; 2) Membuat rancangan kegiatan belajar haruslah sesuai dengan kesenangan dan hobi dari siswa di dalam kelas dan diaplikasikan dalam bentuk materi pembelajaran dengan pembahasan yang sudah dikemas menarik, sehingga ada interaksi multiarah yang melibatkan guru dengan siswa, siswa dengan guru serta siswa dengan siswa; 3) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia harus sesuai dengan jadwal, tema, dan diperhitungkan alokasi waktunya, karena apabila siswa sangat tertarik dengan model ini, alokasi waktu seringkali meleset atau melebihi target.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Arsyad, Dr. Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- [2] Amri, Sofan. Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Di Kelas*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- [3] Anni, Tri Catharina. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- [4] Depdiknas. 2006. *Standar Isi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- [5] Depdiknas. 2007. *Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran PKN*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- [6] Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- [7] Huda, Miftahul. 2018. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [8] Poerwantie, Endang. 2008. *Asesmen pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- [9] Republik Indonesia, Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- [10] Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [11] Suyanto. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.