

## **PENINGKATAN KREATIFITAS BELAJAR MELALUI PENGGUNAAN MODEL MAKE A MATCH DI KELAS XI IS SMAN 2 BATUSANGKAR**

---

**Eriswati**

Guru Pendidikan Kewarganegaraan pada SMAN 2 Batusangkar  
[eriswati20@gmail.com](mailto:eriswati20@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study tried to investigate whether the use of cooperative learning model of Make A Match type could increase the learning activity of students in the class XI IS of SMAN 2 Batusangkar. This research is qualitative and carried out in class XI IS of SMAN 2 Batusangkar in the academic year 2017/2018. The study was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection. The data of the student activities was obtained from observer using observation sheet. The finding of this study indicated that Civics learning using cooperative learning models of type Make A Match could improve the student activities in civics learning at the class XI IS of SMAN 2 Batusangkar. Learning activities of the students in the second cycle had increased significantly. Based on the finding of this study, it is concluded that learning by using cooperative learning model of Make A Match type could improve the civics learning activities in the classroom XI IS of SMAN 2 Batusangkar.*

**Keywords:** *Learning activity, make a match, civic education*

*Submitted: 20 October 2019 Reviewed: 22 October 2019 Published: 31 October 2019*

---

**How to Cite:** Eriswati. 2020. *Peningkatan Kreatifitas Belajar dalam Proses Pembelajaran Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match*. 4(1): pp. 103-115. DOI: <https://doi.org/10.24036/jess/vol3-iss2>

---

### **Pendahuluan**

Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Selanjutnya dijelaskan pula bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu berhubungan dengan kewarganegaraan, pemerintahan, hukum, politik dan ketatanegaraan; berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter masyarakat Indonesia, agar dapat hidup bersama-sama dengan bangsa lain. Untuk itu sekolah sebagai ujung tombak pendidikan harus menyusun program pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan nasional sesuai dengan kurikulum mata pelajaran masing-masing.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik di sekolah dan setiap peserta didik dituntut untuk mampu memahami konsep-konsep dan menghayati nilai-nilai Pancasila, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Artinya, mata pelajaran

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan harus terinternalisasi dalam diri peserta didik. Seharusnya, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menjadi mata pelajaran yang diminati peserta didik. Namun dalam kenyataannya masih banyak peserta didik yang tidak aktif atau pasif dalam mengikuti pelajaran ini. Hal ini dapat dilihat dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana peserta didik sangat sedikit mengajukan pertanyaan dan bila guru mengajukan pertanyaan siswa tidak banyak yang berani menjawab.

Pengalaman juga seringkali menunjukkan bahwa peserta didik tidak berani mengemukakan hipotesa dengan baik, dan sulit untuk bekerja sama dalam kelompok belajar. Peserta didik seringkali kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga kelas menjadi pasif; dan bila disuruh mencari contoh-contoh yang berhubungan dengan lingkungan mereka atau dalam kehidupan nyata sehari-hari, peserta didik agak lambat menunjukkan atau meresponnya (Hasil pengamatan penulis dalam beberapa kali menjalankan PBM di kelas XI IS SMAN 2 Batusangkar).

Berbagai usaha telah dilakukan untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam belajar, tetapi hasilnya belum memuaskan dan baru terbatas pada beberapa peningkatan pada kegiatan belajar mengajar. Usaha yang pernah dilakukan seperti: mendorong siswa untuk berani mengajukan pertanyaan; peserta didik diminta lebih dahulu menulisnya pada buku catatan setelah itu menyampaikan kepada guru; bila guru mengajukan pertanyaan peserta didik terlebih dahulu membuat jawaban secara tertulis dan setelah itu menjawabnya. Namun usaha seperti ini belum juga mampu meningkatkan kreatifitas belajar siswa.

Apabila masalah tersebut dibiarkan begitu saja maka akan menimbulkan hambatan dalam proses belajar mengajar. Setelah dipikirkan secara mendalam tentang kenyataan bahwa hasil belajar belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam proses belajar mengajar, maka perlu dicarikan suatu cara yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut dengan melakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik “*make a match*” atau mencari pasangan. Dengan demikian diharapkan dapat merubah cara belajar dan meningkatkan kreatifitas, perhatian serta minat peserta didik dalam proses belajar mengajar PPKn di kelas. Demikian rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: Apakah model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kreatifitas belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas XI IS SMAN 2 Batusangkar?.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan terhadap masalah-masalah pembelajaran di kelas XI IS 3, dengan tujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kelompok kooperatif teknik *make a match* dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik kelas XI IS 3 SMA Negeri 2 Batusangkar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau tidak. Sebagai indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu:

- 1) Peserta didik aktif dalam belajar
- 2) Peserta didik aktif dalam kelompok
- 3) Peserta didik mempunyai perhatian yang tinggi dalam belajar
- 4) Peserta didik mempunyai disiplin yang tinggi dalam belajar
- 5) Peserta didik mampu mengajukan pertanyaan
- 6) Peserta didik mampu menjawab pertanyaan

## **Tinjauan Kepustakaan**

### ***Efektifitas dan Kreatifitas dalam Pembelajaran***

Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah peserta didik terlibat secara aktif di dalamnya, sebab belajar akan lebih bermakna bila peserta didik lebih banyak aktif. Isi pengajaran berasal dari pengalaman peserta didik sendiri sesuai dengan minat dan keutuhannya. Ia merefleksi terhadap masalah-masalah yang muncul dalam kehidupannya. Berkat refleksi ini peserta didik akan memahami dan menggunakannya dalam kehidupan nyata. Demikianlah menurut prinsip *learning by doing* yang dikemukakan oleh John Dewey.

Aktivitas belajar tersebut adalah aktifitas jasmani dan mental, setiap jenis kreatifitas memiliki kadar dan bobot yang berbeda sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam proses belajar mengajar. Namun aktifitas peserta didik harus memiliki kadar dan bobot yang tinggi dalam proses belajar mengajar. Peserta didik akan lebih senang belajar bila suasana belajar diciptakan dalam keadaan yang menyenangkan. Situasi belajar yang menyenangkan itu akan membuka cara berfikir yang optimal dan meminta perhatian atau konsentrasi belajar yang tinggi. Untuk itu peneliti akan melihat sejauh mana internalisasi materi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Bimbingan belajar yang diberikan pada peserta didik diharapkan akan membantu untuk meningkatkan aktifitas dan kreatifitas belajar peserta didik .

Menurut Nasution (1998) dan Abdurrahman (1993) peran guru dalam mengajar adalah sebagai berikut:

1. Informan, artinya guru mampu memberikan informasi yang diperlukan oleh anak didik, terutama untuk kepentingan masa depan anak didik. Guru dalam hal ini juga sebagai pemberi informasi dan sumber informasi kegiatan akademik/umum.
2. Organisator, artinya guru menyusun kalender akademik, perangkat dan lain lain artinya guru berupaya mengatur, merencanakan, memprogramkan, dan mengorganisasikan seluruh kegiatan dalam proses belajar mengajar.
3. Motivator, artinya guru meningkatkan kegairahan dan semangat dan pengembangan kegiatan belajar peserta didik. Seorang guru hendaknya memberi dorongan dan anjuran kepada anak didiknya agar secara aktif, dan positif berinteraksi dengan lingkungan atau pengalaman baru, berupa pelajaran yang ditawarkan kepadanya.
4. Fasilitator, artinya guru berupaya menciptakan suasana dan menyediakan fasilitas yang memungkinkan anak didik dapat berinteraksi secara positif, aktif, dan kreatif.
5. Konselor, artinya guru hendaknya memberikan bimbingan dan penyuluhan atau pelayanan khusus kepada anak didik yang mempunyai permasalahan, baik yang bersifat *educational* maupun *emotional*, sosial, serta yang bersifat mental spiritual.

Di sisi lain, Syatra (2013) berpendapat bahwa tugas guru dalam pengajaran atau kependidikan bukan hanya sebatas kegiatan belajar, akan tetapi lebih dari itu, juga harus mampu menyelesaikan hal yang sifatnya kejiwaan.

### ***Model Pembelajaran Make a Match***

Suyatno (2009) 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* berbantuan kartu bergambar akan menjadi menarik dan membuat siswa kreatif. Model ini mengaktifkan siswa dengan cara siswa menemukan sendiri jawaban dari soal yang dibawa teman lain. Selain itu siswa juga dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dan menentukan jawaban yang tepat. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terlebih dahulu diadakan latihan kerjasama kelompok. Hal ini bertujuan untuk mengenal dan memahami karakteristik masing-masing individu dalam kelompok.

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 (Abdul Aziz, 2007). Sementara menurut Rusman (2011) 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. Teknik atau metode pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah mahluk sosial (Lie, 2003). Model *Make a Match* dapat 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. Tujuan dari pembelajaran dengan model *Make a Match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok (Fachrudin, 2009). Siswa dilatih berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model yang menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa. Guru mengajak siswa bersenang-senang dalam permainan mengenai materi pelajaran dan siswa dapat belajar secara langsung.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa: 1) model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah; 2) merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran; berbagai keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini; 3) lingkungan dalam pembelajaran *Make A Match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat (Djumiaty, 2010).

Selain menggunakan model pembelajaran yang menarik diperlukan juga media pembelajaran yang mendukung keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran tersebut, sehingga mampu meningkatkan gairah belajar dan meningkatkan kemampuan visual peserta didik jika media yang digunakan menarik atau variatif. Dalam penelitian ini penulis menggunakan bantuan media kartu bergambar. Kartu bergambar dalam penelitian ini adalah alat bantu berbentuk persegi panjang, terbuat dari kertas berwarna, kartu tersebut berisi gambar dan konsep-konsep yang sesuai dengan materi yang akan diimplementasikan dalam model pembelajaran *Make a Match*. Model pembelajaran ini diharapkan membantu guru dalam mengatasi masalah

pembelajaran di kelas, sehingga diharapkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik akan dapat meningkat dari sebelumnya.

Menurut Lie (2003) 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; dan 4) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru. 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 menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja; dan 4) Sulit untuk membuat siswa berkonsentrasi.

Sementara menurut Rusman (2011), kelebihan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* adalah: 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; 2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; 4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Sedangkan kelemahannya antara lain: 1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; 2) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan; 3) guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; dan 4) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

### ***Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan***

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang diharapkan bisa mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang mempunyai komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Menurut Somantri (2001) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha dalam membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negaranya serta pendidikan pendahuluan dalam bela negara menjadi warga negara agar dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Sedangkan menurut Samsuri (2011) pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan sebagai penyiapan generasi muda, dalam hal ini pelajar (siswa), untuk menjadi seorang warga negara yang mempunyai pengetahuan, kecakapan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk bisa berpartisipasi aktif dalam masyarakatnya.

Sementara itu pengertian Pendidikan Kewarganegaraan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah ialah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak serta kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, serta berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan pengertian-pengertian pendidikan kewarganegaraan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang membekali peserta

didik dengan pengetahuan, kecakapan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk bisa berpartisipasi aktif dalam masyarakatnya serta pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak serta kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, serta berkarakter yang di amanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pada materi dan konsep dasar pendidikan kewarganegaraan telah dikemukakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan pelajaran dengan keunikan tersendiri. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dimaknai sebagai pendidikan nilai dan pendidikan politik demokrasi. Hal ini mengandung konsekuensi bahwa dalam hal perancangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan perlu mempertahankan karakteristik pembelajaran PPKn itu sendiri. Dalam Standar isi 2006 dijelaskan bahwa mata pelajaran PPKn adalah 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 RI 1945.

Menyimak hal-hal di atas, dapat dipahami bahwa PPKn mengemban misi sebagai pendidikan nilai, dalam hal ini adalah nilai-nilai filosofis dan nilai konstitusional UUD 1945. Di sisi lain PPKn adalah pendidikan politik demokrasi dalam rangka membentuk warganegara yang kritis, partisipatif, dan bertanggung jawab bagi kelangsungan negara bangsa. Dalam naskah Kurikulum 2006 dinyatakan bahwa Pembelajaran dalam mata pelajaran Kewarganegaraan merupakan proses dan upaya dengan menggunakan pendekatan belajar kontekstual untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan karakter warga Negara Indonesia. Pendekatan belajar kontekstual dapat diwujudkan antara lain dengan metode-metode: 1) kooperatif, 2) penemuan (*discovery*), 3) inkuiri (*inquiry*), 4) interaktif, 5) eksploratif, 6) berpikir kritis, dan 7) pemecahan masalah (*problem solving*). Metode-metode ini merupakan karakteristik dalam pembelajaran PPKn.

Tujuan mata pelajaran PPKn adalah untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan antara lain: 1) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, 3) Berkembang secara positif, dinamis, dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia, agar hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, dan 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Mata pelajaran Kewarganegaraan merupakan bidang kajian Interdisipliner artinya materi keilmuan Kewarganegaraan dijabarkan dari beberapa disiplin ilmu antara lain ilmu politik, ilmu negara, ilmu tata negara, hukum sejarah, ekonomi, moral, dan filsafat (Depdiknas RI, 2003).

Menurut Kaelan (2010) pendidikan kewarganegaraan mempunyai fungsi penting dalam membangun karakter bangsa. Fungsi pendidikan kewarganegaraan tersebut adalah sebagai berikut: 1) Membantu generasi muda memperoleh pemahaman cita-cita nasional/tujuan negara, 2) dapat mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat dan negara, 3) Dapat mengapresiasi cita-cita nasional dan dapat membuat keputusan-keputusan yang cerdas, dan 4) Wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia

dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD NKRI 1945.

## **Metode Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini telah dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2018. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Barusangkar kelas XI IS 3, semester 2 tahun pelajaran 2017/2018, dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang terdiri dari 14 orang siswa laki laki dan 16 siswa perempuan. Alasan kelas ini dijadikan sebagai subjek penelitian karena kelas ini merupakan kelas yang unik, perbedaan cara belajar antara anak yang rajin dan malas hampir seimbang sehingga dibanding kelas lain hasil belajarnya lebih rendah, walaupun awalnya input peserta didik yang dimasukkan ke kelas ini banyak yang di atas nilai rata-rata.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui: 1) Angket minat belajar peserta didik terhadap PPKn; 2) Lembar observasi aktivitas peserta didik; dan 3) Lembar pengamatan dalam proses pembelajaran. Data yang diambil pada setiap tindakan adalah data kualitatif berupa hasil observasi atau pengamatan melalui catatan lapangan dan data kuantitatif berupa hasil tes dan ulangan harian. Data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif dan persentase. Hasil Analisis data pada setiap temuan atau siklus digunakan untuk refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan dijadikan sebagai bahan untuk menyiapkan perencanaan pada siklus berikutnya.

## **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### ***Siklus 1***

Sebagaimana lazimnya sebuah penelitian tindakan kelas (PTK) penelitian ini juga dilakukan dalam beberapa siklus (2 siklus). Pada siklus 1 penelitian ini terdiri dari:

1. Perencanaan, yang terdiri dari:
  - a. Menyiapkan perangkat pembelajaran;
  - b. Menyiapkan bahan ajar yang akan dipelajari peserta didik;
  - c. Menyiapkan kartu permainan *Make a Match*;
  - d. Menyiapkan angket minat belajar peserta didik;
  - e. Menyiapkan instrumen observasi aktifitas peserta didik dan pengamatan dalam proses pembelajaran.
2. Pelaksanaan, yang terdiri dari:
  - a. Guru memberikan penjelasan tentang sasaran yang akan dicapai dengan metode belajar yang akan dilakukan bersama peserta didik;
  - b. Guru memberikan bahan ajar yang akan dipelajari peserta didik;
  - c. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok, setiap kelompok diberi nama kelompok Islam, Kristen, Hindu, dan Budha. Setiap kelompok membagi tugas sesuai dengan yang akan dilakukan masing-masing kelompok;
  - d. Peserta didik diberi tahu petunjuk dan arahan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Pelaksanaan model pembelajaran koperatif dengan teknik *make a match* pada siklus 1 dapat dijelaskan sebagai berikut.

### ***Tahap 1***

1. Guru membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil 4-6 orang, kemudian peserta didik membentuk kelompok, guru menyebarkan kartu jawaban di atas meja depan kelas;
2. Setiap kelompok dibagikan amplop guntingan segitiga (untuk undian), kemudian anggota kelompok menyusun guntingan karton menjadi sebuah bangunan segitiga, kelompok tercepat berhak terlebih dahulu mencari jawaban, kartu soal ke depan kelas. Kegiatan ini diberi poin penghargaan 4 s/d 1 sesuai kecepatan pembentukan bangunan segitiga).

### Tahap 2

1. Setiap kelompok dibagikan 5 potongan kartu yang berisi soal dan pertanyaan;
2. Setelah itu, setiap anggota kelompok yang telah ditunjuk mencari pasangan soal dengan jawaban secara bergiliran, dimeja didepan kelas;
3. Setelah dapat disusun berpasangan dimeja kelompok, kegiatan ini dilakukan sampai karton soal habis bagi kelompok yang dahulu selesai diberi point 4 s/d 1;
4. Guru meminta setiap kelompok menyampaikan hasil kerjanya secara bergantian:
  - a. Bagi kelompok yang jawaban benar diberi point 2;
  - b. Bagi kelompok yang salah pasangan kartu/jawaban diberi nilai 0; dan diberi kesempatan bagi kelompok lain untuk mencari kartu jawaban yang benar sesuai bunyi kartu soal yang salah tersebut, yang dapat menemukan jawaban diberi point 1. Demikian seterusnya sampai seluruh kartu soal/pertanyaan menemukan pasangan kartu jawaban yang benar /cocok.

Setelah selesai pencarian pasangan kartu oleh peserta didik maka guru:

1. Memeriksa kebenaran soal dengan jawaban dengan cara:
  - a. Guru mengklasifikasi konsep seluruh kelompok kalau masih ada yang salah dalam pemasangan kartu soal atau pernyataan dengan kartu soal;
  - b. Mengkaji pemahaman peserta didik secara keseluruhan dengan bertanya jawab tentang kartu soal yang sudah didiskusikan sebelumnya dalam permainan. (3-5 soal saja di antara kartu soal yang ada);
2. Menyimpulkan materi pembelajaran berdasarkan pemasangan kartu soal atau kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang telah ada;
3. Melakukan pengamatan (*observing*); Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti masih banyak peserta didik yang belum dapat melaksanakan kegiatan belajar secara optimal, seperti membaca bahan ajar dengan baik, melakukan permainan dengan serius dan memahami materi pembelajaran. Dalam permainan *make a match* peserta didik mempunyai semangat yang tinggi, tetapi disiplin peserta didik menjadi berkurang. Kerjasama peserta didik dalam kelompok ada terjalin tetapi peserta didik kurang memperhatikan materi pembelajaran sesuai dengan yang di harapkan. Hal ini terjadi karena peserta didik selama ini belum terlatih dengan cara belajar model kooperatif.

Sesuai dengan instrumen pengamatan, hasil pengamatan pada siklus satu dapat diberikan informasi sebagai berikut:

1. Untuk *keaktifan belajar* siswa terhadap mata pelajaran PPKn diperoleh informasi antara lain:
  - a. Peserta didik membaca materi dengan sangat baik = 41,37%;
  - b. Peserta didik membaca materi dengan baik = 29 %;
  - c. Peserta didik melaksanakan permainan dengan sangat baik = 41,37%;
  - d. Peserta didik melaksanakan permainan dengan baik = 55,17%;

- e. Peserta didik bekerjasama dalam kelompok dengan baik = 72,41%;
  - f. Peserta didik mempunyai inisiatif dalam kelompok dengan baik = 55,17%.
2. Untuk *keaktifan individual* siswa dalam pembelajaran PPKn diperoleh informasi antara lain:
- a. Peserta didik yang mempunyai perhatian sangat baik dalam pembelajaran = 37,93%;
  - b. Peserta didik yang mempunyai perhatian baik dalam pembelajaran = 34,48 %;
  - c. Peserta didik yang mempunyai tanggung jawab sangat baik dalam kelompok = 34,48%;
  - d. Peserta didik yang mempunyai tanggung jawab yang baik dalam kelompok = 41,38%;
  - e. Peserta didik yang mempunyai disiplin sangat baik selama pelaksanaan kegiatan = 55,17%;
  - f. Peserta didik yang mempunyai disiplin yang baik selama pelaksanaan kegiatan = 40,69%;
  - g. Peserta didik yang mempunyai aktifitas di luar konteks pembelajaran dengan sangat baik = 3,45%; dan
  - h. Peserta didik yang mempunyai aktifitas di luar konteks pembelajaran dengan baik = 58,62%.

### ***Refleksi***

Dari hasil pengamatan dan data-data dari instrumen, observasi maka terlihat bahwa masih rendahnya aktifitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar seperti membaca bahan ajar, melakukan kegiatan permainan, dan kerjasama dalam kelompok serta perhatian dalam belajar. Peserta didik telah melakukan tugas permainan dengan sepenuhnya, namun masih ada peserta didik yang masih kurang perhatian dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diharapkan belum tercapai menurut semestinya.

Untuk itu dilakukan tindakan kedua, yang direncanakan dengan melakukan permainan *make a match* pada materi pokok: Dinamika peran Indonesia dalam perdamaian dunia sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dengan Sub Materi Pokok organisasi internasional yang merupakan indikator berikutnya setelah perwakilan diplomatik

### ***Siklus 2***

Kegiatan penelitian siklus 2 dilaksanakan pada bulan februari 2018 sebanyak dua (2) kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan karena hasil penelitian pada siklus I kurang memuaskan, bahkan siswa cenderung lebih banyak bermain daripada belajarnya. Untuk itulah siklus 2 direncanakan kegiatan penelitian sebagai berikut.

1. Perencanaan, yang terdiri dari:
  - a. Menyusun rencana pembelajaran untuk penelitian;
  - b. Menyusun bahan ajar yang akan diberikan pada siswa;
  - c. Membuat kartu soal dan kartu jawaban untuk permainan *make a match*;
  - d. Menyiapkan instrument observasi aktifitas siswa dan pengamatan dalam proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan, yang terdiri dari:
  - a. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan tujuan yang akan dicapai;
  - b. Siswa membaca bahan ajar selama 20 menit;
  - c. Siswa bergabung berkelompok seperti siklus I;
  - d. Ketua kelompok mengambil salah satu amplop yang berisi guntingan segitiga;
  - e. Siswa yang telah dipilih dalam kelompok menyusun guntingan karton membentuk segitiga, kelompok yang lebih dulu diberi poin 4 s.d 1;
  - f. Guru mengklarifikasi materi yang penting bagi siswa;
  - g. Kemudian siswa menanyakan materi yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat dan bernegara, negara dan negara lain, negara dan organisasi internasional;
  - h. Siswa disuruh membaca dan mempelajari bahan ajar yang telah dibagikan.

Pelaksanaan permainan *make a match* siklus 2 ini secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### *Tahap 1*

Setiap kelompok dibagikan guntingan segitiga. Kemudian anggota kelompok yang telah dipilih menyusun guntingan karton menjadi sebuah bangun segitiga. Setiap kelompok berlomba untuk menyelesaikan secepat mungkin, dan kelompok yang lebih dulu menyelesaikan tugas diberi poin 4 s.d 1

#### *Tahap 2*

Setiap kelompok diberi 4 potongan karton yang berisi soal dan pertanyaan, dan diatas meja depan kelas disebarkan jawaban atau pasangan soal. Setelah itu setiap anggota kelompok yang telah ditunjuk mencari pasangan soal dengan jawaban secara bergiliran. Setelah dapat disusun berpasangan di meja kelompok, kegiatan ini dilakukan sampai karton soal habis bagi kelompok yang lebih dulu selesai diberi poin 4 s.d 1

Berdasarkan hasil pengamatan masih ada peserta didik yang kurang beraktifitas secara optimal dalam kegiatan pembelajaran permainan *make a match* karena prestasi belajarnya masih kurang. Dalam pembelajaran dengan permainan peserta didik nampaknya ada mempunyai aktifitas yang baik dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran metode lain. Tetapi peserta didik aktif untuk melakukan permainan karena persaingan antar kelompok, semangat belajar peserta didik meningkat, kerja sama juga terjalin dalam kelompok. Hal ini dapat dilihat dari lembar observasi aktifitas peserta didik ke lembar pengamatan proses belajarpeserta didik hasil siklus 2 sudah lebih baik dari siklus 1.

Dari hasil instrumen observasi aktifitas peserta didik didapat informasi sebagai berikut:

1. Untuk *aktifitas belajar* siswa terhadap mata pelajaran PPKn diperoleh informasi antara lain:
  - a. Peserta didik membaca materi pelajaran dengan sangat baik = 58,62%;
  - b. Peserta didik membaca materi pelajaran dengan baik = 41,37%;
  - c. Peserta didik melaksanakan permainan dengan sangat baik = 65,51%;
  - d. Peserta didik melaksanakan permainan dengan baik = 34,48%;
  - e. Kerjasama peserta didik dalam kelompok sangat baik = 41,38%;

- f. Kerjasama peserta didik dalam kelompok baik = 48,28%;
  - g. Peserta didik mempunyai inisiatif dalam kelompok dengan baik = 48,28%;
  - h. Peserta didik yang mempunyai inisiatif dalam kelompok dengan baik = 48,28%;
  - i. Peserta didik mengajukan pertanyaan yang relevan sangat baik = 37,24%;
  - j. Peserta didik yang mengajukan pertanyaan yang relevan dengan baik = 48,27%
2. Untuk *keaktifan individual* siswa dalam mata pelajaran PPKn diperoleh informasi antara lain:
- a. Perhatian peserta didik mengikuti pembelajaran dengan sangat baik = 65,51%;
  - b. Perhatian peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik = 34,48%;
  - c. Tanggung jawab peserta didik dalam kelompok sangat baik = 48,28%;
  - d. Tanggung jawab peserta didik dalam kelompok baik = 51,74%;
  - e. Disiplin peserta didik selama pembelajaran sangat baik = 58,62%;
  - f. Disiplin peserta didik selama pembelajaran dengan baik = 37,93%;
  - g. Kerjasama peserta didik dalam kelompok dengan sangat baik = 55,17%;
  - h. Kerjasama peserta didik dalam kelompok dengan baik = 44,83%;
  - i. Aktifitas peserta didik diluar konteks pembelajaran sangat baik = 3,89%;
  - j. Aktifitas peserta didik diluar konteks pembelajaran dengan baik = 31,02%.

Selanjutnya informasi tentang daftar nilai peserta didik dapat disampaikan sebagai berikut.

- Nilai rata-rata awal/dasar = 6,95
- Nilai rata-rata postes 1 = 7,98
- Nilai rata-rata postes 2 = 8,72
- Nilai rata-rata keseluruhan = 83,50

### ***Refleksi***

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti disertai dengan hasil catatan lapangan dan nilai postes telah membawa kepuasan peneliti. Setelah melakukan dua siklus dari penelitian ini, maka peneliti mengadakan penelitian kepada siswa dalam bentuk permainan *make a match*. Dalam melakukan proses pembelajaran dengan permainan siswa tampaknya lebih aktif karena melaksanakan tugas dalam permainan. Walaupun dengan permainan siswa selalu berpikir kritis dan optimal dalam permainan.

Dalam penelitian ini siswa terlihat bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan terjadi persaingan sehat antar kelompok. Dalam pelaksanaan permainan siswa cukup aktif, namun disiplin siswa tampaknya berkurang karena siswa dibutuhkan bergerak dalam permainan, tetapi masih dalam batas disiplin dan etika yang masih dapat diterima. Selanjutnya juga terlihat bahwa siswa mempunyai tanggung jawab yang tinggi baik terhadap tugas yang akan dijalankan maupun terhadap kelompok. Dari hasil nilai nilai postes I dan II, dapat kita simpulkan bahwa dengan metode permainan *make a match* siswa berhasil meningkatkan aktifitas dan hasil belajarnya.

Menurut Goque dan Brigg (1988) belajar adalah proses terjadinya perubahan tingkah laku karena adanya interaksi individu dan lingkungannya. Dalam konteks belajar di kelas interaksi itu dapat terjadi antara individu dengan lingkungan kelas, maka guru mempunyai peranan yang penting dalam rangka menciptakan lingkungan

yang dapat memberi kemungkinan terjadinya proses belajar mengajar sebagaimana yang diharapkan dan dapat merubah perilaku belajar siswa.

Selain itu hasil penelitian senada dengan pendapat beberapa ahli tentang tujuan dan kegunaan metode kooperatif tipe *make a match* ini. Menurut Lie (2003), misalnya, model *make a match* dapat melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa. Tujuan dari pembelajaran dengan model ini adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok (Fachrudin, 2009). Selain itu model pembelajaran ini merupakan model yang menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa.

Di sisi lain, menurut Djumiati (2010) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah dan mampu menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya menurut Lie (2003) kelebihan dari model *Make A Match* antara lain dapat membuat siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu; meningkatkan kreativitas belajar siswa; menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar; dan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Sementara itu menurut Rusman (2011), model *Cooperative Learning* tipe *make a match* ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, menyenangkan, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; dapat melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan mampu melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

## Penutup

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan maka penelitian mengambil kesimpulan sebagai berikut: 1) bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktifitas dan kreatifitas siswa, mengembangkan kemampuan siswa untuk lebih memahami kelebihan dan kekurangan pada dirinya dan mengejar kemampuan belajar teman dengan baik; 2) Dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini siswa dapat lebih cepat memahami materi pembelajaran dan menimbulkan kemampuan berfikir yang lebih tinggi dan menimbulkan daya ingat yang baik; dan 3) Dengan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini terlihat bahwa dalam melakukan permainan siswa nampaknya bertanggung jawab terhadap diri dan kelompok dan dapat bekerja sama dalam kelompok serta menumpuk sifat saling menghargai, meningkatkan sportifitas antar sesama.

Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* maka peneliti berkesimpulan juga bahwa metode permainan sangat cocok untuk pokok bahasan dan materi mata pelajaran PPKn yang banyak mengandung materi *cognitive* dan persamaan konsep. Mata pelajaran PPKn lebih utama menanamkan sikap afektif dan nilai-nilai perilaku dalam berbagai kehidupan. Setelah dilakukan penelitian ini dapat menimbulkan ide baru bersifat inovatif dalam pembelajaran PPKn dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas, maka peneliti telah mempunyai pengalaman dalam penelitian, namun kepuasan dan ketepatan dalam penelitian ini

belum sampai pada sasaran yang diharapkan Untuk itu peneliti memberikan saran antara lain:

1. Penelitian Tindakan Kelas di sekolah agar lebih banyak dibantu biayanya oleh pemerintah sehingga guru dapat melakukan penelitian sebanyak mungkin.
2. Guru yang melakukan penelitian dapat bekerja sama dengan LPTK dan perguruan tinggi agar mendapat bimbingan yang lebih baik.
3. Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru dapat disebar luaskan melalui kegiatan MGMP / KKG PPKn

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdul Aziz, Wahab. 2007. *Metode dan Model-model Mengajar IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Abdurrahman. (1993). *Pengelolaan Pengajaran*. Ujung Pandang: Bintang Selatan.
- Depdiknas RI. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem
- Djumiati. (2010). "Model Pembelajaran Make a Match". *Jurnal Kependidikan Dasar*, Volume 1, Nomor 2, Februari. Semarang.
- Fachrudin. (2009). *Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Kaelan. (2010). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Lie, Anita. (2003). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Lorna Curran. (1994). *Metode Pembelajaran Make A Match*. Jakarta: Pustaka Belajar
- Nasution, S. (1998). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas RI.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samsuri. (2011). *Pendidikan Karakter Warga Negara*. Yogyakarta: Diandra.
- Somantri, M.N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan PKN*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmidia Buana.
- Syatra, Nuni Yusvavera (2013). *Desain Relasi Efektif Guru dan Murid*. Yogyakarta: Buku Biru.