

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN
MELALUI MODEL MAKE A MACTH**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh

**AGUSTA
NIM. F33111003**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI MODEL MAKE A MACTH

**Agusta, Drs.H.Zainuddin, M.Pd (Pembimbing I); dan Drs. Hery Kresnadi,
M.Pd (Pembimbing II)**

PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email : agusta_pjjptk@yahoo.com

Abstrak : Penggunaan model Make A Macth untuk meningkatkan hasil belajar materi Pemerintahan Pusat pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan model Make a Macth dalam meningkatkan hasil belajar materi Pemerintahan Pusat pada pembelajaran PKN. Model yang digunakan adalah model Make a macth dengan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Berdasarkan pengamatan (observasi) awal peneliti, hanya 63,84 % siswa yang memiliki hasil belajar yang baik. Selama penerapan hasil penelitian tindakan kelas, persentase tersebut meningkat menjadi 73,77 % pada siklus pertama (I), kemudian mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 89,03 % pada siklus kedua(II). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model Make A macth dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi Pemerintahan Pusat pada pembelajaran PKN.

Kata kunci : Model Make A macth, hasilbelajar.

Abstract : The use of Make A macth method increasing students achievement, organization central goverment material for moral education subject. This research is intended to describe the use of Make A macth models to increasing students achievement, organization central goverment material for moral education subject. The models that is used in this research is descriptive model in form of Classroom Action Research (CAR). Based on the first observation, the researcher finds that only about 63,84 % student have a good result. During the implementation of CAR the precentage improves to 70,77 % at the first cycle (cycle I), and becomes reaches a significant percentage at the second cycle (cycle II) that is 83,03 %. This percentage shows that the use of Make A Macth model can be used in iccreasing students achievement, organization central goverment material for moral education subject.

Keywords : Make A Macth models, students achievement.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan yang merupakan mata pelajaran yang mengarahkan perhatian pada moral yang diharapkan dapat terwujud dalam kehidupan sehari-hari, yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan, agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung persatuan bangsa dalam masyarakat yang beraneka ragam kebudayaan dan beraneka ragam kepentingan.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar berisi bahan pelajaran yang ditekankan pada pengamalan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya.

Melalui pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan siswa mampu berpikir secara kritis, rasional, kreatif dalam menanggapi situasi, berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Proses pembelajaran bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan memberikan kontribusi yang besar guna membentuk siswa yang memiliki rasa keingintahuan yang ternyata menunjukkan kenyataan yang tidak jauh berbeda dengan proses pembelajaran pada bidang studi-bidang studi yang lain yakni juga menemui kendala-kendala. Pada proses pembelajaran murid kurang memahami materi dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Ketidapahaman siswa terhadap materi pelajaran mungkin disebabkan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan strategi pembelajaran yang menarik minat siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan bersama.

Adapun masalah-masalah yang teridentifikasi diantaranya :

1. Rendahnya motivasi belajar siswa sehingga memberikan dampak negatif terhadap kemampuan dan prestasi belajar siswa.
2. Siswa cenderung pasif dalam menerima pelajaran dan tidak memiliki keberanian untuk bertanya tentang materi yang belum mereka kuasai.
3. Minimnya variasi dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran PKn.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah apakah penerapan model pembelajaran Make A Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SD Swasta Gembala Baik I Pontianak Kalimantan Barat. Perlu diketahui bahwa keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar digambarkan oleh hasil belajarnya, yang diperoleh melalui evaluasi belajar. Keberhasilan belajar seseorang dapat dilihat berdasarkan perubahan hasil belajar. Kata hasil belajar sering disebut sebagai prestasi belajar yang artinya hasil usaha. Kata prestasi juga berarti kemampuan keterampilan, sikap, seseorang dalam menyelesaikan sesuatu (Arifin 1, 1999 : 78). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh setelah mengalami aktivitas belajar. (Tri Anni 2004 : 4)

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil pengajaran dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. (Muslihati 2005 : 8)

Perlu diketahui bahwa keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar digambarkan oleh hasil belajarnya dari evaluasi belajar. Keberhasilan belajar seseorang dalam suatu program dapat dilihat berdasarkan perubahan hasil belajar. Ini berarti bahwa hasil belajar yang dicapai diperoleh setelah mengalami proses belajar. Belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung tiga unsur yakni tujuan pengajaran (instruksional) dan pengalaman.

Sudjana (1992), mengemukakan bahwa hasil belajar bukan hanya bermanfaat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran tetapi juga sebagai umpan balik bagi upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Gagne (dalam Sudjana 1992) mengemukakan lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris. Sedangkan Kingsley (dalam Sudjana 1992) membagi hasil belajar dalam tiga jenis, yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita.

Menurut Woorworth, (dalam Ismihyani 2000) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Woorworth juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan aktual yang diukur secara langsung. Dari hasil pengukuran belajar inilah nanti akan diketahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai. Bloom merumuskan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wingkel, dalam Ismihyani 2000).

Dalam ranah kognitif hasil belajar tersusun dalam 6 tingkatan, yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, sintesis, analisis dan evaluasi.

Adapun ranah psikomotorik terdiri dari lima tingkatan, yaitu peniruan (menirukan gerak), penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak), ketepatan (melakukan gerak dengan benar), perangkaian (melakukan beberapa gerak sekaligus dengan benar), naturalisasi (melakukan gerak secara wajar).

Sedangkan ranah afektif terdiri dari 5 tingkatan, yaitu : pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu), merespon (aktif berpartisipasi), penghargaan (menerima nilai-nilai, setia pada nilai tertentu), pengorganisasian (menghubungkan nilai-nilai yang dipercaya), pengamalan (menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup).

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi hasil belajar dan tindakan mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar yang merupakan bukti dari usaha yang telah dilakukan.

Hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda. (Degeng, 1989). Variabel hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 3, yaitu : (a) keefektifan (effectiveness) keefektifan pembelajaran diukur dari tingkat pencapaian siswa. Terdapat empat indikator untuk mendeskripsikannya, yaitu kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari, kecepatan untuk kerja, tingkat alih belajar, dan tingkat retensi. (b) efisiensi (efficiency) efisiensi pembelajaran diukur dengan perbandingan antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai siswa atau jumlah biaya yang digunakan dalam pembelajaran. (c) daya tarik (appeal) daya tarik dalam pembelajaran diukur dengan menggunakan kecenderungan siswa untuk tetap terus belajar.

Winkel (1987 : 82) mengatakan bahwa belajar adalah interaksi yang aktif antara individu dengan lingkungan sosialnya yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, kemampuan, pemahaman dan sikap. Perubahan tersebut bersifat konstan dan berbekas. Perubahan-perubahan yang terjadi pasca kegiatan belajar tidak hanya bersifat fisis tetapi juga menyentuh ranah spiritual. Perubahan tersebut tidak hanya nampak secara visual dalam bentuk kemampuan atau perilaku yang dapat diamati secara obyektif dalam mengejawantah dalam sebuah konstruksi pola pikir yang bersifat holistik dan mendalam. Tentu saja, perubahan-perubahan yang terjadi tidaklah bersifat negatif, namun lebih mengarah pada suatu perubahan yang bersifat positif, yakni perubahan yang mengarah pada kemajuan dan kesejahteraan lahir maupun batin.

Dari pengertian belajar ini diharapkan orang yang belajar semakin lama semakin menunjukkan pemahaman dan pengertian terhadap hubungan atau keterkaitan antara bahan yang dipelajari dengan tingkatan yang dapat memberikan suatu yang pada awalnya belum ada, atau suatu proses perbaikan terhadap bentuk-bentuk yang telah ada. Mustaqim (1990 : 49) mengatakan bahwa kegiatan belajar bukanlah suatu proses yang bersifat mekanis melainkan lebih menjurus pada keaktifan keseluruhan bagian kepribadian seseorang.

Sejalan dengan pengertian yang ada pada belajar, mengajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh pihak yang berkompeten (guru) dalam membimbing murid atau siswa ke arah perubahan situasi dalam pengertian kemajuan dalam proses perkembangan psikologis, sikap pribadi, serta kemampuan dan ketrampilan secara umum.

Sudjono (1980 : 81) mengatakan bahwa mengajar adalah suatu kegiatan mengubah situasi pribadi siswa dalam pemupukan pengertian, pengetahuan, dalam mengembangkan daya-daya jiwa, sikap serta ketrampilan dan sebagainya.

Joni (1989 : 11) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman, kecuali bentuk perubahan tingkah laku yang sejalan dengan perkembangan kejiwaan yang mengarah pada tingkatan kedewasaan, perubahan instingtif, maupun perubahan yang temporer. Gagne,(dalam Sudjana, 1992) mengemukakan 5 teori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain kematangan untuk belajar, kemampuan dan keterampilan dasar untuk belajar, suasana di tempat belajar, pengajar, dan penguatan. Ini berarti bahwa optimalisasi hasil belajar siswa tergantung pada proses belajar siswa dan cara guru mengajar.

Guna meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas, guru menerapkan model pembelajaran *make a match*. 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 belajar mengajar mencari pasangan (*make a match*) dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik. (Anita Lee, 2010: 55)

Menurut Agus Suprijono (2010: 94) hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Jadi dari pendapat tersebut dapat kita simpulkan *make a match* merupakan cara belajar dengan mencari pasang yang cocok dengan kartu yang dipegang, karena dalam pembelajaran ini, siswa ada yang memegang kartu jawaban dan ada yang memegang pertanyaan pertanyaan.

Langkah-langkah *make a match* dalam proses belajar mengajar (Anita Lee, 2010: 55) yaitu: 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian). 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu. 3) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. 4) Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok.

Adapun langkah-langkah Make A Match dalam (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, 2009: 46) yaitu:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu.
3. Setiap peserta didik memikirkan jawaban atas soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Perlu diketahui bahwa tidak semua siswa bisa menilai atau menjawab pertanyaan dengan benar. Berdasarkan situasi inilah guru memfasilitasi siswa untuk mengkonfirmasi hal-hal yang telah mereka lakukan, yaitu memasangkan pertanyaan dan jawaban.

METODE

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Sugiyono (2009 : 6), “Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami,

memecahkan, dan mengantisifasi masalah dalam bidang pendidikan.” Metode yang peneliti gunakan adalah metode kooperatifdalam bentuk penelitian tindakan kelas. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang dilakukan di SD Swasta Gembala Baik I Pontianak selatan dimana penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan rangkaian yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan/tindakan, tahap pengamatan (*Observasi*), dan tahap refleksi (Arikunto dkk, 2007: 74).

Adapun alat yang digunakan untuk pengumpulan data pada teknik ini yaitu lembar observasi. Lembar observasi ini berupa lembar observasi guru dan siswa.

Data yang berhasil dikumpulkan melalui pengamatan (observasi) akan dianalisis dengan menggunakan perhitungan persentase ketuntasan belajar siswa sebagai berikut :

$$\left(\text{Rumus Ketuntasan Belajar : Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor}}{\text{Total Skor}} \times 100 \right)$$

Kegiatan penganalisisan data dan pengumpulan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) aplikasi metode Make a Macth untuk meningkatkan pemahaman materi Struktur Organisasi Pemerintahan Pusat pada bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) siswa kelas IV SD Swasta Gembala Baik I Kecamatan Pontianak Selatan Kotamadya Pontianak tahun pelajaran 2012 / 2013 ini ditentukan dengan standar prosentase keberhasilan penelitian sebagai berikut :

1. Pemahaman siswa secara individual yang dinilai dari produk kegiatan serap pendapat pada siklus pertama dan siklus kedua dan pengamatan selama kegiatan pembelajaran sepanjang siklus berlangsung adalah sekurang-kurangnya mendapatkan nilai 70 atau pencapaian nilai dari siswa rata-rata sekurang-kurangnya 85 atau persentase pencapaian rata-rata 85%.
2. Persentase keterlibatan aktif siswa dalam prosedur pembelajaran secara individual yang berlangsung sepanjang siklus, baik siklus pertama, kedua

dan ketiga adalah sekurang-kurangnya 65% atau persentase keberhasilan pencapaian dari masing-masing siswa rata-rata sekurang-kurangnya 85%.

3. Persentase kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan secara individual sekurang-kurangnya 65% atau persentase keberhasilan pencapaian dari masing-masing siswa rata-rata sekurang-kurangnya 85%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan model Make a Match dalam meningkatkan hasil belajar materi Pemerintahan Pusat pada pembelajaran PKn.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Swasta Gembala Baik I dengan jumlah siswa 35 orang, terdiri dari 23 siswa laki-laki dan 12 siswi perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus dilakukan satu kali pertemuan. Hasil penemuan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif make a match dapat membuat suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan. Sebagian siswa tampak aktif mengikuti berbagai kegiatan yang harus dikerjakan oleh siswa, meskipun ada dari siswa tersebut yang belum dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Berdasarkan kegiatan proses belajar mengajarnya, siswa tampak aktif mencari pasangan antara kartu soal dengan kartu jawaban. Dengan metode pencarian kartu pasangan ini siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di kartu pegangannya. Saat guru menyiapkan kartu-kartu soal maupun jawaban, siswa tampak antusias untuk segera melakukan kegiatan tersebut. Setelah siswa mendapat kartu soal, masing-masing tampak sibuk memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. Mereka ingin saling ingin mendahului untuk mencari pasangan dan mencocokkan dengan kartu pegangannya. Metode make a match dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dan mencocokkannya dengan jawaban yang ada di kartu mereka. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, keaktifan siswa tampak sekali saat mereka mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini sesuai dengan ciri pembelajaran kooperatif seperti yang dikemukakan oleh Lie, (2002:30) bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menitikberatkan pada gotong royong dan kerjasama.

Dari uraian di atas mencatat beberapa temuan bersifat positif yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran make a match yaitu :

1. Murid terlibat langsung dalam mencari pertanyaan dan jawaban melalui kartu berpasangan.

2. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 89,03 %.
4. Materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih menarik perhatian siswa.

Pembahasan

Berdasarkan pengamatan (observasi) awal peneliti, hanya 63,84 % siswa yang memiliki hasil belajar yang baik. Selama penerapan hasil penelitian tindakan kelas, persentase tersebut meningkat menjadi 73,77 % pada siklus pertama (I), kemudian mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 89,03 % pada siklus kedua (II). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *make a math* dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi Pemerintahan Pusat pada pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD Swasta gembala baik I Pontianak Selatan.

Dengan menggunakan Arikunto (2003) maka kriteria keberhasilan pencapaian hasil belajar siswa adalah sebagai berikut : Sangat tinggi : apabila persentase keberhasilan siswa mencapai 81 -100 % ; Tinggi : apabila persentase keberhasilan siswa mencapai 61 – 80 % ; Sedang : apabila persentase keberhasilan pencapaian hasil belajar siswa mencapai 41 – 60 % ; rendah : apabila persentase keberhasilan siswa mencapai 21 – 41 % : dan sangat rendah apabila persentase keberhasilan siswa hanya mencapai 0 – 20 % saja.

Pelaksanaan tindakan kelas ini melibatkan siswa kelas IV C yang terdiri dari 35 siswa dimana proses pembelajarannya dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a math*. Adapun tujuan observasi ini dilakukan adalah untuk mengetahui berapa persentase siswa yang mengalami kenaikan hasil belajar atau berapa persen siswa yang dapat mencapai atau melampaui nilai ketuntasan minimal jika menggunakan model pembelajaran *make a math*. Jika pada siklus I belum menunjukkan hasil maksimal maka diadakan refleksi. Berdasarkan hasil refleksi I yang belum menunjukkan nilai yang memuaskan, walaupun sudah mencapai nilai ketuntasan minimal 70 maka diadakan kembali siklus II yang mana hasilnya menunjukkan kategori sangat tinggi, yaitu 89,03 %.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka ada beberapa saran yang dapat peneliti berikan antara lain: (1) Guru pengampu matapelajaran hendaknya dapat lebih meningkatkan kompetensinya, baik kompetensi peningkatan mutu pembelajaran maupun kompetensi dalam penyusunan strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. (2) Guru hendaknya selalu

memberikan penguatan yang lebih bervariasi guna memotivasi siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Reni dan Hawadi. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Grasindo.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Cet. Ke-3. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kemnis, S. 1988. *Rancangan Penelitian Tindakan (Terjemahan)*. Bandung : Asy Syifa.
- Lie, Anita. 2002. *Cooverative Learning. Mempraktekkan Cooverative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo
- Margono, Sukristiono, S.Pd. M.Si. 2000. *Materi-materi Penunjang Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Surakarta : Sekawan.
- Prianto, Ahmad Joko. 1995. *Media Pembelajaran Suatu Model Penunjang Prestasi Siswa*. Dibacakan dalam **Seminar Sehari Peran Media Belajar : Aplikasi dan Kreatifitas Guru** tanggal 3 Agustus 1995 di Malang.
- Santoso, Wiryono. 2001. *Penelitian Tindakan, Sebuah Pengantar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sokoco, Padmo. 2003. *Penelitian Kualitatif : Metodologi, Aplikasi dan Evaluasi*. Jakarta : Gunung Agung.
- Suriah. N. 2003. *Penelitian Tindakan*. Malang : Bayu Media Publishing.
- Suryaman, Maman. 1990. *Kerangka Acuan Peningkatan Prestasi Belajar Siswa*. Bandung : Angkasa.
- Sutanto, Elyana. 2003. *Membangun Kepribadian Anak*. Jakarta : Gunung Agung.