

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN MELALUI PENERAPAN METODE
COOPERATIF MAKE A MATCH PADA MURID KELAS III
SEKOLAH DASAR NEGERI 10 TOHO**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh
AFRA
NIM. F34211241



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

PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN MELALUI PENERAPAN METODE
COOPERATIF MAKE A MATCH PADA MURID KELAS III SEKOLAH
DASAR NEGERI 10 TOHO

Afra, Drs. Kartono, M.Pd, Siti Halidjah, M.Pd
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak
Email : sirenusjaminusnarto@yahoo.com

Abstrak : Peningkatan Aktivitas Belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui Penerapan Metode *Cooperatif Make A Match* Pada murid Kelas III sekolah dasar Negeri 10 Toho. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran RPP PKn di kelas III SD Negeri 10 Toho dengan menggunakan metode *Cooperatif Make A Match*. Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dan partisipatif. Data penelitian ini berupa data proses dan data hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan. Hasil penelitian menunjukkan terdapatnya peningkatan baik aktifitas murid, kinerja guru maupun hasil belajar murid. Untuk aktifitas murid terlihat adanya perubahan yang positif dimana terjadi peningkatan jumlah aktifitas murid disetiap aspeknya. Kinerja guru juga mengalami peningkatan rata-ratanya dimana pada pra siklus hanya 1,6 dengan kategori kurang, pada siklus I meningkat menjadi 2,8 dengan kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 3,3 dengan kategori sangat baik. Demikian pula hasil belajar yang dicapai oleh murid pada kegiatan pra pembelajaran murid yang mencapai KKM sebanyak 4 orang dengan rata-rata 64,92. Pada siklus I murid yang berhasil mencapai KKM bertambah menjadi 5 orang dengan rata-rata 68,58 dan siklus II meningkat lagi menjadi 9 orang dengan rata-rata 74,17.

Kata Kunci : Peningkatan Aktifitas Belajar, *Cooperatif, Make A Match, pembelajaran PKn*

Abstract : the increasing of learning activity of The Citizenship Education through the using of Cooperative make a match method to student class 3 Toho Elementary School 10. The purpose of this research to know of the Citizenship Education learning in Class 3 Toho Elementary School 10 by using the Cooperative Make a Match Method. This reasearch using cualitative and participative approach. The observation result show the increasing of students that taken through observation. The observation result show the increasing of students activity, teacher impression, and the student outcome of learning. There are positive changings to the student for each aspect. The teacher impression show increasing as shown in the pre cycle only 1,6% or less category and after the 1 st cycle became 2,8% or well enough category, and on the 2nd cycle became 3,3% or satisfactoril category. The student outcome on the pre learning reached KKM (minimal competeness criteria) only 4 student on the average 64,92.on the 1st cycle the students got KKM increased to 5 students on the average 68,58, and on the 2nd cycle increased to 9 on the average 74,14.

Key word : the increasing of learning activity, Cooperative, Make a match, The Citizenship Education learning

Pembelajaran merupakan suatu proses yang unik karena terdapat dua kegiatan sekaligus yaitu belajar dan mengajar. Kegiatan belajar tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan terutama bila mengharapkan hasil belajar (prestasi) yang baik.

Proses belajar mengajar di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa yang terlibat langsung dalam kegiatan tersebut. Tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat tergantung pada metode yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan pelajaran. Untuk itulah maka pembelajaran di kelas memerlukan adanya pemilihan metode yang tepat. Penggunaan metode yang kurang tepat akan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan, karena suatu metode dalam pembelajaran pada hakekatnya merupakan cara yang teratur untuk mencapai tujuan pengajaran dan untuk memperoleh kemampuan dan mengembangkan aktivitas belajar.

Dari beberapa metode pembelajaran, terdapat metode yang menarik dan dapat memicu keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar yaitu suatu pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif baik mental maupun fisik. Salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat mengajak murid untuk terlibat langsung dalam proses belajar mengajar adalah metode pembelajaran *cooperatif make a match* atau mencari pasangan dimulai dari teknik yaitu murid disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, murid yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Dengan menerapkan metode *cooperatif make a match* kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan lebih menyenangkan dan murid juga lebih antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, murid juga akan terlihat lebih aktif, suasana pembelajaran juga lebih menyenangkan karena metode *cooperatif make a match*, sehingga murid tidak merasa terbebani dalam pembelajaran konvensional.

Pemilihan metode *cooperatif make a match* juga berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan, dimana selama ini pembelajaran PKn yang umum digunakan oleh guru adalah metode konvensional yang lebih banyak mengandalkan ceramah. Dalam metode ceramah, guru lebih memfokuskan diri pada upaya pemindahan (transformasi) pengetahuan kepada murid tanpa memperhatikan bahwa ketika murid memasuki kelas, murid mempunyai bekal kemampuan dan pengetahuan yang tidak sama. Metode ceramah disebut juga metode pembelajaran satu arah karena murid hanya ditempatkan sebagai obyek sehingga murid menjadi pasif dan tenggelam ke dalam kondisi belajar yang kurang merangsang aktivitas belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 10 Toho, murid cenderung pasif dan motivasi murid dalam mengikuti pembelajaran rendah. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang aktif bertanya kepada guru hanya 16,67% dan aktif menjawab pertanyaan dari guru juga 16,67%. Menurut Mulyasa (2004), pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif.

Kenyataan yang terjadi mendorong keinginan penulis untuk meningkatkan aktivitas belajar PKn murid melalui metode pembelajaran *cooperatif make a match* pada murid kelas III SD Negeri 10 Toho tahun ajaran 2012/2013.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan perencanaan RPP PKn dengan menggunakan metode *cooperatif make a match* pada murid kelas III Sekolah Dasar Negeri 10 Toho, (2) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *cooperatif make a match* pada murid kelas III Sekolah Dasar Negeri 10 Toho, (3) Mendeskripsikan aktivitas pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *cooperatif make a match* pada murid kelas III Sekolah Dasar Negeri 10 Toho.

Menurut Poerwadarminta (2003:23) “aktivitas adalah kegiatan”. Jadi aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan murid yang menunjang keberhasilan belajar. Dalam hal kegiatan belajar, Rousseau (dalam Sardiman 2004:96) memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiribaik secara rohani maupun teknis. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi. Belajar bukanlah proses dalam kehampaan. Tidak pula pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tak pernah terlihat orang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya. Apalagi bila aktivitas belajar itu berhubungan dengan masalah belajar menulis, mencatat, memandang, membaca, mengingat, berfikir, latihan atau praktek dan sebagainya.

Prinsip-prinsip aktivitas dalam belajar dalam hal ini akan dilihat dari sudut pandang perkembangan konsepsi jiwa menurut ilmu jiwa. Untuk melihat prinsip aktivitas belajar dari sudut pandangan ilmu jiwa ini secara garis besar dibagi menjadi dua pandangan yakni ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern.

Menurut Locke jiwa dapat dimisalkan dengan kertas yang tak bertulis (tabularasa), kertas itu kemudian mendapat isi dari luar. Dalam pendidikan, yang memberi dan mengatur isinya adalah guru. Karena gurulah yang harus aktif sedangkan anak didik bersifat reseptif. Sedangkan menurut Herbart jiwa adalah keseluruhan tanggapan yang secara mekanis dikuasai oleh hukum-hukum asosiasi. Disinipun guru pulalah yang harus menyampaikan tanggapan-tanggapan itu.

Jadi konsepsi jiwa sebagai “kertas bersih” yang harus ditulis atau sebagai bejana yang harus diisi menyebabkan gurulah yang aktif dan dari gurulah datang segala inisiatif. Beberapa aktivitas belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah (2000:28) sebagai berikut : (1) Mendengarkan, (2) Memandang, (3) Aktivitas meraba, membau, dan mengecap, (4) Menulis atau mencatat, (5) Aktivitas membaca, (6) Membaca Ikhtisar atau Ringkasan dan Menggaris bawahi, (7) Mengamati Tabel-Tabel, Diagram-Diagram dan Bagan-Bagan, (8) Menyusun Paper atau Kertas Kerja, (9) Mengingat, (10) Berpikir, (11) Latihan atau Praktek.

Paul B. Diedrich (dalam Sardiman 2004:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut : (1) Visual activities, (2) Oral activities, (3) Listening activities, (4) Writing activities, (5) Drawing activities, (6) Motor activities, (7) Mental activities, (8) Emotional activities.

Dari kedua pendapat diatas, maka jenis-jenis aktivitas belajar pada penelitian ini adalah : (1) Mendengarkan penjelasan guru. (2) Mencatat hal-hal

yang dianggap penting. (3) Menemukan pasangan dari kartu yang dimiliki. (4) Mengerjakan latihan.

“Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan murid bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama” (Eggen dan Kauchak dalam Trianto : 2007 : 42).

Dalam kegiatan *kooperatif*, murid secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan murid bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut. Metode belajar *kooperatif* merupakan model pembelajaran yang tidak hanya unggul dalam membantu murid dalam memahami konsep-konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan kerja sama, berpikir kritis, kemauan membantu teman dan sebagainya.

Sehubungan dengan pengertian tersebut bahwa *Cooperatif learning* adalah suatu metode pembelajaran di mana murid belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung, pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok (Etin Raharjo Solihatin, 2008: 4).

Pada dasarnya cooperative learning mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Metode pembelajaran cooperative learning menempatkan murid sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar. Model pembelajaran ini berangkat dari asumsi mendasar dalam kehidupan masyarakat, yaitu ”getting better together”, atau ”raihlah yang lebih baik secara bersama-sama” (Etin Raharjo Solihatin, 2008: 4).

Metode pembelajaran cooperative learning merupakan suatu model pembelajaran yang membantu murid dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar.

Metode belajar cooperative learning mendorong peningkatan kemampuan murid dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran, karena murid dapat bekerja sama dengan murid lain dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan terhadap masalah materi pelajaran yang dihadapi (Etin Raharjo Solihatin, 2008: 5).

Dalam menggunakan metode pembelajaran kooperatif learning di dalam kelas ada beberapa konsep mendasar yang perlu diperhatikan oleh guru. Guru sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran dalam menggunakan model ini harus memperhatikan beberapa konsep dasar. Konsep dasar tersebut adalah sebagai berikut : (1) Perumusan tujuan belajar murid harus jelas, (2) Penerimaan yang menyeluruh oleh murid tentang tujuan belajar, (3) Ketergantungan yang

bersifat positif, (4) Interaksi yang bersifat terbuka, (5) Tanggung jawab individu, (6) Kelompok bersifat heterogen, (7) Interaksi sosial dan perilaku yang positif, (8) Tindak lanjut (Follow up), (9) Kepuasan dalam belajar. Syarat pertama yang harus dilakukan oleh guru selaku pelaksana dan pengembang kegiatan belajar mengajar adalah mengkondisikan murid untuk bekerja sama menggunakan *cooperatif learning*. (Etin Solihatin & Raharjo, 2008 : 10)

Dasar-dasar dalam *Cooperatif Learning* antara lain : 1) *Cooperatif Learning* memperkuat etika kerjasama kelas dan meniadakan perbedaan siswa, meniadakan isolasi dan kompetisi. 2) *Cooperatif Learning* memudahkan materi yang penuh makna. 3) *Cooperatif Learning* mengikat heterogenitas dalam kelompok. 4) *Cooperatif Learning* membutuhkan murid berpartisipasi aktif dalam kelompok-kelompok. 5) *Cooperatif Learning* sangat bermanfaat bagi pelaksanaan evaluasi, baik oleh guru terhadap aktivitas murid dan kelompok, maupun oleh murid terhadap diri sendiri dan rekan-rekan dalam kelompoknya (Anita Lie, 2004 : 31-37).

Lima Unsur *Cooperatif Learning* Unsur – unsur tersebut antara lain: (1) Saling ketergantungan positif (positive interdependence); (2) Adanya tatap muka (3) Tanggungjawab pribadi untuk mencapai tujuan perseorangan dan tujuan kelompok; (4) Adanya komunikasi antar kelompok, 5) Evaluasi proses kelompok (Anita Lie, 31-37). Saling ketergantungan positif (positif interdependence), dalam cooperative learning tiap individu mempunyai dua tanggungjawab yaitu mempelajari materi yang ditentukan, menentukan bahwa semua anggota kelompok mempelajari materi yang ditentukan.

Dengan dua tanggung jawab tersebut berarti tiap anggota kelompok memiliki saling ketergantungan positif. Ketergantungan positif menimbulkan suasana di mana anggota kelompok, (1) mengetahui bahwa pekerjaan siswa mendukung kerja kelompok, dan sebaliknya kerja kelompok mendukung kerja individual. (2) Bekerja bersama dalam kelompok kecil meningkatkan motif belajar bagi anggota kelompok dengan cara saling tukar pendapat, untuk akhirnya dicapai kesepakatan tentang tujuan yang hendak siswa capai bersama.

Adanya interaksi tatap muka, hasil dari suatu organisasi bukanlah hasil perseorangan, tetapi hasil dari sekelompok orang anggota organisasi tersebut. Masing – masing anggota mempunyai kemampuan, mereka saling menolong, saling ketergantungan positif menumbuhkan interaksi.

Tanggung jawab pribadi (individual accountability atau personal responsibility). Unsur pokok ketiga kooperatif learning adalah tanggung jawab perseorangan yang muncul bila pekerjaan perseorangan murid diberi nilai. Hasilnya diberikan kembali kepada siswa dan kelompok. Murid bertanggung jawab kepada kelompok. Hal ini penting untuk mengetahui siapa yang butuh bantuan. Juga penting untuk mengetahui bahwa anggota kelompok tahu. Mereka tidak dapat hanya meniru pekerjaan anggota yang lain dalam kelompok tersebut.

Tanggung jawab individual merupakan kunci untuk menentukan keadaan seluruh anggota kelompok. Cara umum untuk menyusun tanggung jawab perseorangan adalah: 1). Menjaga ukuran kelompok kecil dan tanggung jawab anggota yang besar 2). Memberi tes individual kepada setiap murid. 3). Secara acak menguji murid untuk berbicara tentang pendapatnya atau pendapat

kelompoknya di hadapan guru. 4) Mengawasi tiap kelompok dan mencatat frekuensi tiap murid memberikan bantuan kepada kelompoknya. 5) Menunjukkan salah seorang dari tiap kelompok untuk memilih peran mereka. Caranya salah satu anggota kelompok lain diminta bertanya atau memberikan penjelasan terhadap pertanyaan kelompok tersebut. 6) Salah seorang murid menjelaskan kepada yang lain. Kemampuan berkomunikasi dalam kelompok kecil (interpersonal and small group skill). Inilah unsur keempat dalam Kooperatif learning.

Untuk dapat mencapai tujuan kelompok, murid harus : (1). Berusaha untuk tahu dan bekerjasama satu dengan yang lain. (2). Komunikasi yang baik. (3). Menerima dan membantu satu dengan yang lain. (4). Menyelesaikan konflik untuk membangun kelompoknya.

Evaluasi proses kelompok (group processing). Keefektifan kerja kelompok tercermin dalam kelompok tersebut (misalnya tentang proses) bagaimana dia difungsikan. Proses kelompok dapat didefinisikan sebagai cerminan tentang kelompok untuk: (1) menjelaskan apakah aktivitas mendukung atau tidak mendukung, (2) membuat keputusan apakah kegiatan diteruskan atau diubah. Tujuan proses kelompok untuk menilai efektivitas anggota dalam membantu tercapainya tujuan kelompok.

Kelebihan *Cooperatif learning* antara lain : 1) menambah semangat kerja untuk mengemukakan hasil penilaian dan komunikasi. 2) lebih sesuai digunakan dalam proses penilaian dan komunikasi. 3) Kemampuan untuk lebih berhasil beragam. 4) Murid lebih baik belajar menilai dan mengkomunikasikan karyanya. 5) Keuntungan untuk melanjutkan proses perbaikan menjadi bagian dari kehidupan kelas. 6) Berguna bagi murid untuk belajar dari pengalaman menilai dan melaporkan hasil kerjanya sendiri dan teman-teman yang lain. 7) Mengurangi peran guru dalam proses penilaian dan evaluasi. 8) Membantu sistem pelaksanaan rencana penyampaian hasil dari komunikasi hasil penilaian untuk waktu mendatang, untuk menilai kelompok seperti hasil individual (misalnya tentang pengetahuan, drama, proyek dan sebagainya). 9) Bermakna untuk membuat prosedur penilaian sesuai dengan metode pembelajaran yang ideal.

Kelemahan *Cooperatif Learning* antara lain: 1) untuk memahami dan mengerti filosofis *Cooperatif learning* memang butuh waktu. 2) Ciri utama dari Kooperatif learning adalah bahwa murid saling membelajarkan. 3) Penilaian yang diberikan pada *Cooperatif learning* didasarkan pada hasil kerja kelompok. 4) Keberhasilan *Cooperatif learning* dalam upaya mengembangkan kesadaran kelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-sekali penerapan pembelajaran ini. 5) Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk murid, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya di dasarkan kepada kemampuan secara individual.

Menurut Isjoni (2009:34) Pembelajaran *cooperatif* teknik *make a match* adalah teknik pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curan, dimana dalam kegiatan pembelajaran murid mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu topik dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Seiring dengan pendapat tersebut Agus Suprijono (2010:210) mengemukakan bahwa pembelajaran *cooperatif* teknik *make a match* adalah suatu pembelajaran yang didalamnya

terdapat kegiatan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban mengenai materi pelajaran.

Menurut Hanafiah dan Cucu Suhana (2009:46) langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam penerapan teknik *make a match* adalah sebagai berikut : (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan satu bagian kartu jawaban. (2) Setiap murid mendapatkan satu buah kartu. (3) Setiap murid memikirkan jawaban atas soal dari kartu yang dipegang. (4) Setiap murid mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban) (5) Setiap murid yang dapat menjodohkan kartunya sebelum batas waktu diberi point. (6) Setelah selesai satu babak, kartu dikocok kembali agar setiap murid mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. (7) Pembahasan dan kesimpulan.

Sedangkan menurut Tarmizi (<http://tarmizi.wordpress.com>, diakses 14 Desember 2012) langkah pembelajaran dengan teknik *make a match* sebagai berikut : (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. (2) Setiap murid mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban. (3) Tiap murid memikirkan soal/jawaban dari kartu yang dipegang. (4) Setiap murid mencari pasangan yang cocok dari kartu yang dipegangnya. (5) Setiap murid yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point. (6) Jika murid tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal dan kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama. (7) Setelah satu babak kartu di kocok kembali agar tiap murid mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. (8) Murid Juga dapat bergabung dengan 2 atau 3 murid lainnya yang memegang kartu yang cocok. (9) Guru bersama-sama murid membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

Kedua pendapat tersebut pada dasarnya memiliki langkah yang sama, hanya saja pendapat Tarmizi menggunakan hukuman bagi murid yang melewati batas waktu dalam mencari pasangan dari soal atau jawabannya. Seiring dengan dua pendapat tersebut, menurut Agus Suprijono (2010:210) langkah pembelajaran dengan teknik *make a match* sebagai berikut : (1) Guru membagi murid menjadi dua kelompok yaitu kelompok soal dan kelompok jawaban. (2) Setiap murid diberi satu kartu soal/kartu jawaban yang telah disiapkan oleh guru. (3) Setiap murid diharapkan mampu menemukan pasangan dari kartu yang didapatnya. (4) Murid yang telah menemukan pasangannya duduk berdekatan. (5) Setelah semua murid menemukan pasangannya dan duduk berdekatan setiap murid membacakan dengan keras soal yang diperoleh pada teman-teman lain dan selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya. (6) Akhir pembelajaran dilakukan klarifikasi dan kesimpulan.

Keunggulan dan Kelemahan Teknik *Make A Match* Salah satu keunggulan teknik ini adalah murid mencari pasangan sambil belajar mengenai satu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Pada penerapan teknik *make a match*, diperoleh beberapa temuan bahwa teknik *make a match* dapat memupuk kerja sama murid dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar murid lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan murid

tampak sekali pada saat murid mencari pasangan kartunya masing-masing. Sedangkan kelemahan dari teknik *make a match* jika kelas termasuk kelas besar (lebih dari 30 orang/kelas) maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. Tentu saja situasi ini akan mengganggu kelas yang lainnya.

METODE

Dengan melihat permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Nurul Zuriah; metode deskriptif dapat diartikan sebagai penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala – gejala, fakta – fakta atau kejadian – kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat – sifat populasi atau daerah tertentu”.

Bentuk penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Kashiani Kasbolah (2001:9) “penelitian tindakan kelas adalah merupakan penelitian praktis yang dilakukan dikawasan kelas dan bertujuan untuk memperbaiki praktek pembelajaran yang ada”. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas dilakukan dalam empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Suatu penelitian memerlukan tempat penelitian yang akan dijadikan objek untuk memperoleh data-data yang mendukung tercapainya tujuan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Toho. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan setting di dalam kelas, karena penelitian dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas dan berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Subjek penelitian adalah guru kelas III dan murid kelas III SD Negeri 10 Toho Tahun Pelajaran 2012/2013 sejumlah 12 orang murid, terdiri dari 4 orang murid laki-laki dan 8 orang murid perempuan.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan murid dan guru dengan menggunakan lembar observasi. Observasi difokuskan pada poin-poin yang telah ditetapkan pada indikator dibawah ini : (1) Indikator keberhasilan guru yang ingin dicapai meliputi pengondisian murid kearah pembelajaran yang kondusif, pemberian motivasi belajar kepada murid, penyampaian tujuan pembelajaran, menyampaikan apersepsi, menyampaikan materi yang jelas dan mudah dipahami, pemberian kesempatan pada murid untuk bertanya, pengarahan murid dalam pembelajaran *cooperatif make a match*, bimbingan guru kepada murid selama pembelajaran, pemberian tes akhir, pengevaluasian hasil belajar murid, pemberian balikan dan penyimpulan materi pembelajaran. (2) Indikator keberhasilan siswa yang ingin dicapai meliputi ketertarikan terhadap pelajaran, keaktifan murid dalam pembelajaran, keberanian murid untuk bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan dari guru, perhatian terhadap penjelasan materi pembelajaran oleh guru, kemampuan mengikuti langkah pembelajaran *cooperatif make a match* yang dilakukan dan mampu mengerjakan tugas yang diberikan.

Sejalan dengan data yang akan dikumpulkan serta sumber data yang ada selanjutnya dikemukakan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi secara langsung. Observasi digunakan untuk menilai sejauh mana proses pembelajaran PKn yang dilakukan oleh guru kelas III dan murid kelas III SD Negeri 10 Toho di dalam kelas sebelum melaksanakan

tindakan, saat pelaksanaan tindakan, sampai akhir tindakan. Dalam kegiatan observasi ini peneliti bertindak sebagai observer, sedangkan guru kelas III bertindak sebagai guru yang menyampaikan materi pembelajaran kepada murid.

Dalam penelitian ini alat pengumpul data yang digunakan peneliti adalah lembar observasi. Lembar observasi adalah alat pengumpul data yang sebelumnya sudah dibuat dan disusun dengan masalah yang diteliti.

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam 2 siklus. Tindakan setiap siklus diadakan 1 kali pertemuan (tatap muka). Setiap siklus dilaksanakan sesuai perubahan yang ingin dicapai, namun apabila belum memenuhi target maka akan dilakukan siklus ke tiga. Pada tahap perencanaan dibuat : (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran PKn (2) Menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan. (3) Menyiapkan lembar observasi.

Pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013 tepatnya mulai akhir Januari 2013 dengan melakukan kolaborasi bersama dengan rekan sejawat. Pertemuan bersama kolaborator dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan untuk menjelaskan tentang sistematika pelaksanaan penelitian.

Sedangkan observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dalam tahap observasi dikumpulkan serta di analisis, pada tahap ini hasil observasi direfleksikan untuk mengkaji apakah tindakan yang telah dilakukan dapat meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran PKn. Selanjutnya hasil analisis diperlukan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. (1) **Siklus I** Tindakan pada siklus I dilaksanakan 1 kali pertemuan yaitu pada tanggal 9 Januari 2013 selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) adapun tahapan yang dilaksanakan pada siklus I sebagai berikut. (a) **Perencanaan**, (b) **Pelaksanaan**, (c) **Observasi**, (d) **Refleksi**.

Dari hasil yang di peroleh pada tahap pelaksanaan siklus I dapat dilihat bahwa, murid yang memperoleh nilai antara 55-56 sebanyak 1 orang atau 8,33%, murid yang memperoleh nilai antara 61-66 sebanyak 3 orang atau 25,00%, murid yang memperoleh nilai antara 67-72 sebanyak 5 orang atau 41,67%, murid yang memperoleh nilai 73-78 sebanyak 2 orang atau sekitar 16,67% dan murid yang memperoleh nilai antara 79-84 sebanyak 1 orang atau sekitar 8,33%.

(2) **Siklus II** Tindakan pada siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan yaitu pada hari rabu tanggal 16 januari 2013 selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) dengan tahapan yang dilaksanakan pada siklus II sebagai berikut. (a) **Perencanaan**, (b) **Pelaksanaan**, (c) **Observasi**, (d) **Refleksi**.

Dari hasil yang di peroleh pada tahap pelaksanaan siklus I dapat dilihat bahwa, murid yang memperoleh nilai antara 60-65 sebanyak 3 orang atau 25,00%, tidak ada murid yang memperoleh nilai antara 66-71, murid yang memperoleh nilai antara 72-77 sebanyak 5 orang atau 41,67%, murid yang memperoleh nilai

78-83 sebanyak 3 orang atau sekitar 25,00% dan murid yang memperoleh nilai antara 84-89 sebanyak 1 orang atau sekitar 8,33%.

Penerapan model pembelajaran *cooperatif make a match* dalam pembelajaran PKn ternyata dapat meningkatkan aktivitas belajar murid kelas III SD Negeri 10 Toho tahun pelajaran 2012/2013. Selain terjadi peningkatan pada aktivitas murid dan hasil belajar murid, peningkatan juga terjadi pada kinerja guru.

Pembahasan

Bertolak dari hasil observasi dan analisis data yang ada, dapat diketahui bahwa adanya peningkatan belajar murid, aktivitas belajar dan kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn di kelas III SD Negeri 10 Toho. Peningkatan belajar murid dapat dilihat dengan membandingkan antara belajar yang diperoleh murid sebelum pelaksanaan penelitian dengan setelah dilakukannya penelitian baik pada siklus I maupun siklus II.

Peningkatan belajar terlihat bahwa murid yang memperoleh nilai 50-55 sebanyak 2 orang, murid yang memperoleh nilai 56-61 sebanyak 2 orang, murid yang memperoleh nilai dengan rentang 62-73 sebanyak 4 orang, murid dengan rentang nilai antara 68-73 sebanyak 2 orang dan demikian pula murid yang memperoleh nilai dengan rentang 74-79 sebanyak 2 orang.

Kemudian setelah dilaksanakannya tindakan pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *cooperatif make a match*. pembelajaran yang menggunakan metode *cooperatif make a match* dapat terlihat murid yang memperoleh nilai dengan rentang 55-60 sebanyak 1 orang, murid yang memperoleh nilai 61-66 sebanyak 3 orang, murid yang memperoleh nilai dengan rentang 67-72 sebanyak 5 orang, murid dengan rentang nilai antara 73-78 sebanyak 2 orang dan murid yang memperoleh nilai dengan rentang 79-84 sebanyak 1 orang. Sedangkan data belajar murid kelas III SD Negeri 10 Toho pada siklus II terlihat bahwa setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II murid yang memperoleh nilai dengan rentang 60-65 sebanyak 3 orang, murid yang memperoleh nilai 66-71 tidak ada, murid yang memperoleh nilai dengan rentang 72-77 sebanyak 5 orang, murid dengan rentang nilai antara 78-83 sebanyak 3 orang dan murid yang memperoleh nilai dengan rentang 84-89 sebanyak 1 orang.

Dengan penerapan model pembelajaran *cooperatif make a match* dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan beberapa hal antara lain, pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran, dalam pembelajaran guru sudah mengkondisikan murid untuk siap belajar, guru juga membangkitkan motivasi belajar dengan mengajak murid untuk bernyanyi terlebih dahulu sebelum memulai pelajaran. Dalam prakteknya guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan kepada murid dengan baik. Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru menerangkan dengan jelas kepada murid. Murid diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang

belum dimengerti. Guru juga memberikan bimbingan secara individu jika ada murid yang kurang paham terhadap materi pembelajaran. Pada kegiatan akhir guru bersama dengan murid membuat kesimpulan.

Dari hasil pengamatan mengenai aktivitas murid kelas III SD Negeri 10 Toho tahun pelajaran 2012/2013, aktivitas murid yang mengalami peningkatan ditiap siklusnya, menunjukkan bahwa meningkat pula kualitas proses pembelajaran. Dalam pembelajaran dengan menerapkan model *cooperatif make a match*, murid telah menyiapkan diri dengan baik untuk mengikuti pembelajaran, murid mampu menjawab pertanyaan dari guru, kebanyakan murid telah menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru. Dalam pembelajaran murid terlihat aktif mengikuti langkah-langkah pembelajaran *make a match*. Dan sebagian besar murid telah mampu untuk menemukan pasangan dari kartu soal dan kartu jawabannya masing-masing.

Dari penjelasan pada Bab ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model *cooperatif make a match* pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran dalam penguasaan materi pada murid kelas III SD Negeri 10 Toho. Peningkatan kualitas proses pembelajaran, seiring dengan peningkatan kemampuan materi harga diri, yaitu keberhasilan murid dalam mencapai (KKM) 70 sebesar 75,00% dari 12 orang murid, dengan rata-rata 74,17. Dengan demikian penelitian ini diakhiri pada siklus II, karena hasil yang direncanakan telah tercapai.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan masalah penelitian yang diungkapkan oleh penulis maka diperoleh hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model *cooperatif make a match* pada murid kelas III SD Negeri 10 Toho Tahun pelajaran 2012/2013 selama dua siklus dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Rancangan RPP PKn yang menggunakan model *cooperatif make a match* dapat meningkatkan kemampuan murid pada materi harga diri. Hal ini dibuktikan Pada siklus I dan siklus II rata-rata kelas sebesar 68,58 dan murid yang mencapai KKM sebanyak 3 orang atau 41,67%. Dan murid yang berhasil mencapai KKM sebanyak 9 orang atau sekitar 75,00%. (2) Pelaksanaan penerapan model pembelajaran *cooperatif make a match* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran PKn, sehingga rasa ingin tahu murid untuk mengikuti pembelajaran PKn semakin kuat. (3) Dengan menerapkan model pembelajaran *cooperatif make a match* pada pembelajaran PKn aktifitas murid menjadi lebih kreatif dan aktif di dalam kelas. Murid tampak bahagia, senang, mampu berinteraksi, mengalami kepuasan dan ceria dalam mengikuti setiap langkah pembelajaran melalui model pembelajaran *cooperatif make a match*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model *cooperatif make a match* pada murid kelas III SD

Negeri 10 Toho Tahun pelajaran 2012/2013 disampikan saran-saran sebagai berikut. (1) Agar pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menerapkan medel *cooperatif make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar murid, maka sebelum pembelajaran dilaksanakan guru harus menguasai dahulu teori model *cooperatif make a match*. Hal ini dilakukan dengan mempelajari buku atau mengkaji hasil penelitian lain yang relevan. (2) Dalam setiap pembelajaran, guru hendaknya selalu menggunakan media dan metode yang bervariasi dan lebih menarik sehingga tidak mudah jenuh. Menyenangkan dan menghibur sehingga membuat pengalaman belajar murid menjadi berkesan di dalam kelas pada saat belajar mengajar berlangsung. (3) Guru pengampu mata pelajaran hendaklah lebih meningkatkan kompetensi, baik kompetensi peningkatan mutu maupun kompetensi dalam penyusunan strategi pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Suprijono. 2010. *Cooperatif Leraning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anita Lie. 2012. *Cooperatif Learning*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Atwi Suparman, Purwanto. 1997. *Analisis pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud
- Etin Rahardjo Solihatin. 2008. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara
- Gagne Robert dan Briggs. 1979. *Principles of Instructional Design*. New York: Holt Rinehart and Wiston.
- Hanifah dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ibrahim H. Muslimin. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yokyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandar, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada
- Kashiani Kasbolah. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remadja Karya.
- Miftahul Huda. 2012. *Coopeartif Learning Metode Teknik Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa E. 2004. *Kurikulum Bermasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Poerwadarminta, WJS. 2003. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- St, Y Slamet dan Suwanto. 2007. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Syaiful Bahri Djamarah.2000. *Psikologi Belajar*. Banjarmasin : Rineka Cipta.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.