



PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA AUDIO-VISUAL

Kartika Candra Dewi[✉] Isa Ansori

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2015

Disetujui Mei 2015

Dipublikasikan Juni 2015

Keywords:

Quality, multimedia, NHT, instructional, civics education

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa kelas IVA SDN Tambakaji 01 Kota Semarang. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam tiga siklus, setiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan. Setiap siklusnya meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan teknik tes dan teknik non tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan guru meningkat pada setiap siklus, yaitu pada siklus I memperoleh skor 19, siklus II memperoleh skor 23, dan siklus III memperoleh skor 28. Aktivitas siswa meningkat pada setiap siklus, yaitu siklus I memperoleh rata-rata skor 20,16, siklus II memperoleh rata-rata skor 22,88, dan siklus III memperoleh rata-rata skor 25,56. Hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklus yaitu pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 75,63, siklus II 78,75 dan siklus III 80. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa model *Make a Match* dengan media audio-visual dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IVA SDN Tambakaji 01 Kota Semarang.

Abstract

The purpose this research is to improve the quality of civic education instructional using Make a Match model with audio-visual media in grade IVA SDN Tambakaji 01 Semarang. The design of research used three cycles, each cycle consisted of one meeting. Classroom action research consisted of four stages including planning, implementation, observation, and reflection. The techniques of data collection used test and non test techniques. The techniques of data analysis used qualitative and quantitative analysis techniques. The result showed that teacher skill improved in each cycle. the first cycle scored 19. The second cycle scored 23. The third cycle scored 28. Student activity in first cycle obtained an average score of 20.16. The second cycle was 22.88. The third cycle was 25.56. Students learning result in the first cycle obtained an average value of 75.63. The second cycle was 78.75. The third cycle was 80.47. The conclusion of this research was using Make a Match with audio-visual can teacher skill improved, student activity, and student learning of civic education in grade IVA SDN Tambakaji 01 Semarang.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉]Alamat korespondensi:

Jl. Beringin Raya no. 5 Wonosari Kampus Ngaliyan

E-mail: huriellain@yahoo.co.id

ISSN 2252-6366

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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. Pendidikan Kewarganegaraan diartikan sebagai mata pelajaran yang fokus pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. (Permendiknas No.22 Tahun 2006 dalam Winarno,2014:18).

Berdasarkan kajian kebijakan kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan Depdiknas pada tahun 2007 menyebutkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran PKn. Guru masih mengalami kesulitan untuk memahami dan memaknai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam implementasi pembelajaran. Hal serupa juga ditemui dalam implementasi pembelajaran PKn di SDN Tambakaji 01 Kota Semarang. Keadaan tersebut didukung dengan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil ulangan harian pada semester I tahun ajaran 2014 / 2015 mata pelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 01 Kota Semarang, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu

65. Data hasil belajar siswa menunjukkan 12 siswa dari 32 siswa (37,5%) sudah mencapai KKM dan 20 siswa dari 32 siswa (62,5%) memiliki nilai di bawah KKM. Berdasarkan data dokumen nilai terendah siswa adalah 40 dan nilai tertinggi siswa adalah 100 dengan rata-rata kelas 62,19. Permasalahan yang terjadi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor baik dari guru maupun dari siswa. Faktor dari guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif secara maksimal yaitu guru belum menggunakan model pembelajaran secara optimal, kemudian guru juga belum memotivasi siswa untuk belajar serta guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Faktor dari siswa yaitu siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya interaksi dan kerja sama antar siswa serta kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran, sehingga membuat siswa kurang tertarik serta ada beberapa siswa yang ramai di kelas yang mengganggu proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka peneliti bersama kolaborator menetapkan suatu alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Peneliti menetapkan pemecahan masalah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan media audio-visual.

Make a Match (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yang mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas. Model ini dikembangkan oleh Curran (dalam Rusman, 2011: 223). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari

pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Arsyad (2013:32) menyatakan bahwa media pembelajaran dengan audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman atau simbol-simbol yang serupa. Dengan adanya media audio-visual dapat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio-visual dapat digunakan untuk: (1) mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar; (2) mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi; (3) menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa; (4) menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah. (Arsyad, 2013:142)

Penelitian menggunakan model *Make a Match* dengan media Audio-Visual di dukung dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya diantaranya Djumiati (2011) menunjukkan bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar meningkat setelah menggunakan *Make a Match*. Aprilian (2012) menunjukkan bahwa hasil penelitian mengalami peningkatan setelah menggunakan media audio-visual, terbukti dari hasil belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa kelas IVA SDN Tambakaji 01 Kota Semarang.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian yang dikaji dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVA sebanyak 32 siswa yang terdiri dari 23 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pelaksanaan Tindakan Kelas dilakukan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 01 Kota Semarang. Sedangkan variabel penelitiannya yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam tiga siklus, setiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan. Setiap siklusnya meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Arikunto, 2010).

Jenis data penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan (Herrhyanto dkk, 2009:1.3). Data kuantitatif didapatkan dari perolehan hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IVA SDN Tambakaji 01 Kota Semarang yang diambil selama pembelajaran PKn menggunakan model *Make a Match* dengan media audio-visual. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut (Herrhyanto dkk, 2009:1.3). Data kualitatif dalam penelitian ini berupa hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan catatan lapangan dalam kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan media audio-visual.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan teknik tes dan teknik non tes.

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pkn di kelas IVA SDN Tambakaji 01 Kota Semarang. Sedangkan teknik non tes dilakukan dengan melakukan pengamatan menggunakan alat berupa lembar observasi, dokumentasi dan catatan lapangan.

Data nilai rata-rata kelas dianalisis dengan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

- x = nilai rata-rata
 $\sum x$ = jumlah semua nilai siswa
 $\sum N$ = jumlah siswa

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data

yang berbentuk bilangan. Data ini berupa hasil belajar kognitif PKn yang diperoleh melalui tes objektif. Dianalisis dengan teknik analisis deskriptif dengan menentukan *mean*, presentase keberhasilan belajar dan penyajian datanya disajikan dengan distribusi frekuensi. Data kualitatif berupa data hasil pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan media audio visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Guru

Hasil penelitian tindakan kelas tentang peningkatan kualitas pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan media Audio-Visual diperoleh melalui data hasil nontes dan tes. Hasil penelitian disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Guru pada Siklus I, II, dan III

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Keterampilan mempersiapkan siswa menerima pelajaran.	3	4	4
2.	Keterampilan menyampaikan materi dengan bantuan media audio-visual.	3	3	4
3.	Keterampilan memberikan pertanyaan.	2	2	3
4.	Keterampilan membimbing dalam kegiatan berkelompok	3	3	4
5.	Keterampilan membimbing siswa dalam mencari pasangan pada permainan dengan model <i>Make a Match</i>	2	2	3
6.	Keterampilan mengelola kelas.	2	3	3
7.	Keterampilan memberi penguatan	2	3	3
8.	Keterampilan menutup pelajaran	2	3	4
	Jumlah	19	23	28
	Rata-rata	2,37	2,87	3,50
	Keberhasilan	59,37%	71,87%	87,50%
	Kategori	Baik	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1, keterampilan guru tiap siklus mengalami peningkatan. Dibuktikan dengan hasil perolehan skor dan persentase perolehan skor pada keterampilan guru. Perolehan skor pada siklus I yaitu 19 dengan kategori baik kemudian meningkat pada siklus II menjadi 23 dengan kategori baik. Pada siklus III, perolehan skor mengalami peningkatan menjadi 28 dengan kategori sangat baik. Persentasenya meningkat dari siklus I yaitu 59,37% menjadi 71,87% di siklus II.

Pada siklus III, persentase hasil observasi keterampilan guru meningkat menjadi 87,50%.

Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan aspek yang diamati oleh peneliti. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa setiap siklusnya. Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan media audio-visual dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I, II, dan III

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Siswa mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran.	3,06	3,12	3,45
2.	Siswa memperhatikan materi pada media audio-visual berupa slide bersuara dan video.	2,56	2,84	3,22
3.	Siswa menjelaskan isi materi pelajaran melalui kartu pertanyaan yang telah disediakan.	2,97	3,12	3,34
4.	Siswa membentuk kelompok menjadi 2 kelompok yaitu kelompok penanya, dan kelompok penjawab.	2,19	2,44	2,84
5.	Siswa diberikan batasan waktu dalam mencari pasangannya yaitu pasangan antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban.	2,75	3,00	3,00
6.	Siswa mendengarkan kembali penjelasan tentang materi pelajaran yang telah di-sampaikan.	2,41	2,72	3,00
7.	Siswa bersama dengan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.	2,00	2,62	3,00
8.	Siswa mengerjakan soal evaluasi.	2,21	3,00	3,69
Jumlah Skor		20,16	22,88	25,56
Rata-rata		2,52	2,86	3,19
Keberhasilan		63,00%	71,50%	79,87%
Kategori		Baik	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2, aktivitas siswa tiap siklus mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perolehan jumlah rata-rata skor dan persentase perolehan rata-rata skor pada aktivitas siswa. Perolehan jumlah rata-rata skor pada siklus I yaitu 20,16 dengan kategori baik kemudian meningkat pada siklus II menjadi

22,88 dengan kategori baik. Pada siklus III, perolehan rata-rata skor mengalami peningkatan dari siklus II yaitu menjadi 25,56 dengan kategori sangat baik. Persentasenya pun meningkat dari siklus I yaitu 63% menjadi 71,50% di siklus II. Pada siklus III, persentase hasil observasi aktivitas siswa mengalami

peningkatan menjadi 79,87%.

Hasil Belajar

Hasil belajar PKn melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan

media audio-visual adalah hasil belajar kognitif.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

NO	PENCAPAIAN	HASIL BELAJAR			
		PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
1	Rata-Rata Kelas	62,19	75,63	78,75	80,47
2	Nilai Tertinggi	100	100	100	100
3	Nilai Terendah	40	40	50	50
4	Jumlah Siswa Yang Tuntas	12	22	23	27
5	Jumlah Siswa Yang Belum Tuntas	20	10	9	5
6	Persentase Tuntas	37,50 %	68,75%	71,87 %	84,37%
7	Persentase Tidak Tuntas	62,50%	31,25 %	28,13%	15,63%

Berdasarkan tabel 3, hasil belajar siswa tiap siklus mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perolehan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Perolehan nilai rata-rata kelas pra siklus yaitu 62,19 (37,50%) dengan kategori rendah kemudian meningkat pada siklus I menjadi 75,78 (68,75%) dengan kategori tinggi. Pada siklus II, perolehan nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 78,75 (71,87%) dengan kategori tinggi. Pada siklus III perolehan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,47 (84,37%) dengan kategori sangat tinggi.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Emmer (2002) hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar mengalami peningkatan.

Kim (2012) penelitian ini membuktikan bahwa menggunakan pembelajaran kooperatif keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar mengalami peningkatan. Gillies (2004) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan pembelajaran kooperatif keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar mengalami peningkatan. Febriana (2011) dengan menggunakan model *Make a Match* menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Ni'mah (2011) dengan menggunakan model *Make a Match* keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Amir (2011) hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan media audio-visual terdapat peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Perwitasari (2011) hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media audio-visual keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar mengalami peningkatan. Hidayat (2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media audio-visual keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dari siklus I, II, dan III, maka dapat disimpulkan bahwa model *Make a Match* dengan media audio-visual dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IVA SDN Tambakaji 01 Kota Semarang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan, Dosen pembimbing Drs. Isa Ansori, M.Pd, dan penyunting Bahasa Inggris Drs. Purnomo, M.Pd, yang telah berkenan membimbing artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilian, Silvi. 2012. *Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Hyperlink Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas V Di SDN Karangbesuki I Kecamatan Sukun Kota Malang*.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Djumiati. 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Kooperatif Tipe Make a Match di Kelas VI SDN Banyumanik 03 Semarang*.

Emmer, Edmund T. dan Mary claire gerwels. 2002. *Cooperative learning in elementary classrooms : teaching practices and lesson characteristics*.

Febriana, Ayu. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*.

Gillies, Robyn M. 2004. *The effects of cooperative learning on junior high school students during small group learning*. 14 (2).

Herrhyanto, Nar dan Akib Hamid. 2009. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka

Hidayat, Firman. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual PKn Di Kelas V SDN 23 Manis Mata*. 3 (3)

Kim, Soon-Hwa dan Ki-Sang Song. 2012. *The Effects of Thinking Style Based Cooperative Learning on Group Creativity*". 3 (20-24).

Ni'Mah, Maftuhatur. 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match pada Siswa Kelas IV SD Negeri Karangayu 02 Kota Semarang*.

Perwitasari, Arum. 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Time Token Arends Dengan Media Audio Visual*. Tersedia dalam <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/3795> Vol.3 No.1

Rusman. 2011. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model- Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Press.

Suwarto, dkk. 2011. Penggunaan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn.

Winarno. 2014. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi, dan Penilaian*. Jakarta: Bumi Aksara