

Peningkatan Hasil Belajar PKN pada Materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia melalui Metode *Make a Match*

Mira Ariyanti¹, Musnar Indra Daulay², Nurmalina³

^{1,2,3}Program Studi S2 Pendidikan Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: miraariyanti93@guru.sd.belajar.id¹,
musnarindradaulay@universitaspahlawan.ac.id², nurmalina18des@gmail.com³

Abstrak

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar PKn peserta didik. Nilai ujian pra tindakan kelas menunjukkan 11 dari 25 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM 65. Penelitian ini bertujuan menemukan peningkatan hasil belajar PKn peserta didik dengan diterapkannya metode *Make a Match* pada materi bangsa sebagai bangsa Indonesia pada peserta didik kelas III SDN 004 Langgini. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas, yang dilaksanakan di kelas III SDN 004 Langgini. Subjek penelitian adalah guru peneliti dan 27 peserta didik. Penelitian berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar PKn peserta didik materi bangsa sebagai bangsa Indonesia yang cukup signifikan. Adapun pada pra tindakan dengan rata-rata 63,80 presentase 44%, kemudian siklus I dengan rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 70,93 yang presentase 63% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 72,78 mencapai peningkatan ketuntasan 78%. Simpulan dalam penelitian ini yaitu penerapan metode *Make a Match* pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 004 Langgini.

Kata kunci: *Make A Match, PKN, Hasil Belajar*

Abstract

This research was conducted due to the low learning achievement of the students in Civics Studies. The result of the preliminary research showed that 11 out of 25 students obtained scores under KKM (passing grade) of 65. The aim of this research is to make improvements on students learning achievement on civics Studies by using *Make a Match* method on the material of proud as Indonesian in SDN 004 Langgini. The subjects of this research involved classroom investigator teacher and 27 elementary school students. This research was conducted in two cycles; every of which consists of two meetings. The results showed there were significant improvements on the students learning achievement on civics studies subject in the current material. The result of the preliminary research with the average values obtained was 63,80 which reached 44%, then the first cycle with the average values obtained by the students was 70,93, which reached 63% while the second cycle of the average value obtained was 72,78 students achieve mastery increase of 78%. The conclusion that can be drawn in this research is that the implementation of *Make a Match* method in learning civic studies subject can improve the learning achievement of the third grade students of SDN 004 Langgini..

Keywords : *Make A Match, civics learning, Learning Achievement.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian di kelas kelas III SDN 004 Langgini menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa masih rendah. Terlihat dari hasil

ulangan harian siswa kelas III SDN 004 Langgini mencapai rata-rata 63,80, yaitu masih di bawah KKM yang telah ditetapkan di kelas III SDN 004 Langgini yaitu 65. Dari 27 siswa, hanya ada 11 siswa dengan presentase 44% yang tuntas mencapai KKM, sedangkan yang tidak tuntas terdapat 14 siswa dengan presentase 56%.

Selain itu selama proses pembelajaran siswa masih kurang aktif yang terlihat saat guru menjelaskan materi pelajaran, siswa sering keluar masuk kelas dan gaduh, siswa sering melihat ke luar sehingga perhatiannya tidak terpusat pada pelajaran, siswa juga tidak berani menjawab pertanyaan dikarenakan siswa tidak termotivasi untuk menjawab pertanyaan dari guru, siswa tidak berani bertanya bila mengalami kesulitan dalam menjawab soal. Hanya sebagian kecil siswa yang mau mengerjakan soal latihan. Kebanyakan siswa bercerita dengan teman mengenai hal yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya ketuntasan belajar siswa.

Di samping itu, guru hanya menggunakan metode pengajaran konvensional dengan metode ceramah, yang menyebabkan siswa menjadi pasif. Guru hanya menggunakan pedoman buku paket dan kurang memanfaatkan lingkungan. Berdasarkan pernyataan di atas, untuk menangani masalah yang terjadi di III SDN 004 Langgini yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *Make A Match*.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yakni "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha yang menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Menurut Sani, (2013: 40) belajar merupakan interaksi aktif individu terhadap lingkungan sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Proses belajar terjadi karena siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda benda, hewan, tumbuhan, manusia atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Ketika proses belajar sudah terlaksana, maka terbentuklah sesuatu yang disebut kegiatan pembelajaran.

Sani melanjutkan bahwa pembelajaran merupakan penyediaan kondisi yang menghasilkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Penyediaan kondisi dapat dilakukan dengan bantuan pendidik (guru) atau ditemukan sendiri oleh individu (otodidak). Kata hasil memiliki arti sesuatu yang diadakan setelah melakukan suatu usaha, pendapatan, atau perolehan. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (dalam sukaesih, 2013) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Jadi hasil belajar merupakan hasil yang didapat dari pengalaman belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Gurulah yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran, guru yang langsung berhadapan dengan siswa dan berperan sebagai (planner) atau perancang (designer) pembelajaran. Untuk mengetahui pencapaian hasil belajar dilakukan evaluasi belajar. Hasil belajar tersebut mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun KKM yang ditetapkan SDN 004 Langgini adalah 65.

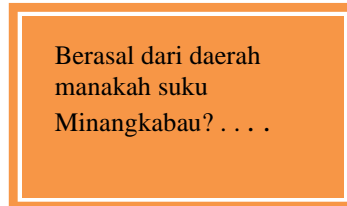
PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan ada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 : 2006).

Menurut Sani (2013:196) Metode pembelajaran mencari pasangan (*Make a Match*) merupakan metode pembelajaran kelompok yang memiliki dua anggota. Masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya, tetapi dicari berdasarkan kesamaan

pasangan misalnya pasangan soal dan jawaban. Hal-hal yang diperlukan jika dikembangkan dengan *Make a Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Metode *Make a Match* merupakan sebuah metode mengajar yang bisa membuat siswa aktif di kelas.

Langkah-langkah *Make a Match* yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran dimulai guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban tentang materi pelajaran yang akan diajarkan
- b. Ukuran kartu yang akan digunakan berukuran 20 cm X 20 cm dengan background kartu warna yang menarik untuk anak-anak.

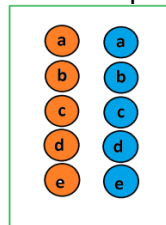


Gambar 1. Kartu pertanyaan



Gambar 2. Kartu Jawaban

- c. Kartu siap, selanjutnya kartu-kartu itu dibagikan kepada setiap siswa secara acak.
- d. Semua mendapatkan kartu, kelompokkan antara pemegang kartu pertanyaan dan kelompok pemegang kartu jawaban, posisikan berdiri siswa saling berhadapan. Posisi ini bertujuan agar siswa mudah untuk mencari pasangannya.



Gambar 3. posisi berdiri siswa

- e. Kedua kelompok saling berhadapan, siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan cara mencari tahu siapa yang memegang pasangan dari kartu yang ia pegang. Guru harus memberikan batasan waktu 2 menit untuk mencari pasangan agar siswa lebih semangat.
- f. Satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- g. Setelah bertemu dengan pasangan masing-masing, siswa bergabung menjadi satu kelompok belajar untuk mengerjakan tugas selanjutnya dari guru

Diharapkan dengan metode *Make a Match* siswa tidak merasa bosan dengan pelajaran PKn, dan dapat meningkatkan hasil belajar PKn. Metode pembelajaran *Make a Match* pernah diterapkan pada Siswa Kelas III SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal oleh Etika Muslimah, (2015) yang Cara pengumpulan data dilakukan melalui tes formatif, pengamatan aktivitas belajar siswa, serta performansi guru. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu rata-rata kelas mencapai 75, persentase tuntas klasikal sekurang-kurangnya 75% siswa yang

mendapatkan skor ≥ 63 . Dan skor performansi guru minimal B (71). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar siswa 72,03 dengan ketuntasan belajar klasikal 62,96% persentase aktivitas belajar siswa 71,76 dan nilai performansi guru 90,39 (A). Pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar siswa 75,33 dengan ketuntasan belajar klasikal 86,67, persentase aktivitas belajar siswa 75,38, dan performansi guru 91,44 (A). Kesimpulan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan metode pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal. Penelitian metode *Make a Match* yang lain pernah dilakukan oleh Riske Nuralita Lingga Dewi (2015), metode pembelajaran *Make a Match* pernah diterapkan pada siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri. Teknik pengumpulan data berupa tes, dan instrumennya berupa soal isian. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial dengan menggunakan *independent t-test* pada taraf signifikan 5%. Hasil analisis yang dilakukan menunjukkan nilai t (3,486) dan nilai rata-rata kelas kontrol (73.92) < 75 (KKM) sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen (85,04) > 75 (KKM). Artinya ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Make a Match* dengan media gambar terhadap kemampuan mengenal kebhinekaan pada siswa kelas III SDN Purwodadi I Kabupaten Kediri. Maka dari itu, penelitian ini penting untuk dilaksanakan dalam rangka meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

METODE

Metode penelitian yang dilakukan adalah *penelitian* tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 di kelas III SDN 004 Langgini.

Subjek dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 27 siswa, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan tes dan observasi. Penilaian ini, tes digunakan untuk mengukur tingkat perkembangan atau kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mereka menempuh pembelajaran, sedangkan observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar, misalnya tingkah laku peserta didik pada waktu guru menyampaikan pelajaran di kelas. Waktu observasi dilakukan, observer mengamati proses belajar dan mengumpulkan data mengenai segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran. Analisa data untuk hasil belajar, yaitu :

Ketuntasan Individual

Menurut Trianto (dalam Risa: 2010) mengatakan setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawabann benar siswa $\geq 65\%$. Sejalan dengan itu dalam KTSP penentuan ketuntasan belajar ditentukan sendiri oleh masing-masing sekolah yang dikenal dengan istilah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan landasan itu sekolah SDN 004 Langgini menentukan KKM sebesar 65, dengan rumus sebagai berikut:

$$KI = \frac{SS}{SMI} \times 100$$

Keterangan :

KI = Ketuntasan Individu

SS = Skor Hasil Belajar Ideal

SMI = Skor Maksimal Ideal

Siswa dikatakan tuntas apabila mencapai nilai KKM berdasarkan KKM yang telah ditetapkan SDN 004 Langgini yaitu 65.

Menghitung Nilai Rata-rata Kelas

Rumus untuk menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah Siswa, Aqib (dalam Risa, 2010)

Perhitungan presentase dengan menggunakan rumus di atas harus sesuai dan memperhatikan kriteria ketuntasan belajar siswa pelajaran PKn kelas III SDN 004 Langgini yang dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. KKM PKn Kelas III SDN 004 Langgini

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 65	Tuntas
< 65	Tidak Tuntas

Menghitung Nilai Ketuntasan klasikal

Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh SDN 004 Langgini yaitu 65. Siswa dikatakan tuntas secara individu jika hasil belajar siswa mencapai nilai minimal 65. Sedangkan menurut Sudijono (2004 : 43) dikatakan tuntas secara klasikal adalah jika sebanyak 75% siswa mencapai nilai ketuntasan minimal adapun rumus klasikal, yaitu :

$$KK = \frac{JT}{JS} \times 100\%$$

Keterangan :

KK = Ketuntasan Klasikal

JT = Jumlah Siswa Tuntas

JS = Jumlah Siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian pada Siklus I

Langkah - langkah yang dilakukan pada siklus I, yaitu:

- Sebelum melaksanakan tindakan terlebih dahulu mengambil data awal siswa. Data ini diambil dari hasil ulangan pra tindakan.
- Membuat Rencana Pembelajaran (RPP).
- Membuat bahan ajar tentang bangsa sebagai bangsa Indonesia. Gambar burung garuda, gambar pakaian adat dan tarian adat, gambar contoh flora dan fauna alat peraga.
- Menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban sebagai media guru dalam mengajar untuk melaksanakan metode *Make A Match*.
- Membuat instrumen observasi guru dan observasi siswa.
- Membuat soal tes dan kunci jawaban untuk menilai hasil

Hasil tes akhir siklus yang telah dilakukan pada akhir siklus I terdapat 17 orang siswa (63%) yang mencapai skor ketuntasan hasil belajar. Berpedoman pada hasil analisa dan observasi siswa di kelas masih terdapat kelemahan- kelemahan pada siklus I, yaitu:

- Aktifitas guru belum mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran.
- Aktifitas guru selama proses pembelajaran belum maksimal karena guru masih kurang menguasai materi begitupun penjelasan materi kurang dipahami oleh siswa, guru kurang membimbing siswa dengan baik dan juga guru belum dapat mengkondisikan kelas dengan tertib dan nyaman.

- c. Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran belum efektif, karena siswa tidak memperhatikan guru dengan baik, kesediaan siswa untuk menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat masih kurang sehingga siswa tidak aktif dan ribut dalam belajarnya.

Hasil belajar siswa harus ditingkatkan karena ketuntasan belajar belum mencapai 75% serta masih terdapat aspek-aspek yang masih kurang dalam siklus I, maka dengan pedoman pada hasil belajar dan observasi siswa di lapangan, perlu dilakukan tindakan perbaikan pada pengajaran selanjutnya dalam siklus II.

Hasil Penelitian pada Siklus II

Langkah – langkah pada siklus I masih terdapat kelemahan sehingga dilakukan tindakan perbaikan pada pembelajaran siklus II, yaitu:

- guru lebih memotivasi siswa dalam pembelajaran dengan lebih percaya diri tampil di depan siswa dan persiapan yang matang.
- Guru harus menguasai materi begitupun penjelasan dengan vocal artikulasi yang jelas. Guru membimbing siswa dengan lebih baik dan juga guru harus dapat mengkondisikan kelas dengan tertib dan nyaman.
- Guru harus lebih memperhatikan dan membimbing siswa dengan baik, merangkul dan memotivasi siswa untuk menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat .

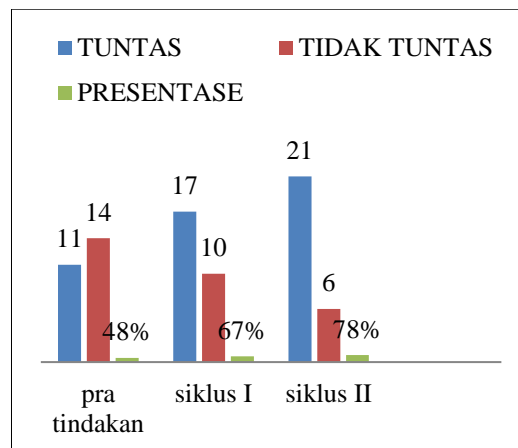
Hasil tes yang telah dilakukan pada akhir siklus dua diperoleh secara klasikal, kelas ini telah dinyatakan tuntas belajar karena telah memenuhi syarat persentase kelas yang dikatakan telah mencapai ketuntasan belajar siswa sebesar 78 %. Dengan demikian kelas III SDN 004 Langgini dinyatakan sudah tuntas belajar dan dalam penelitian ini terjadi peningkatan skor rata-rata.

Rekapitulasi Hasil analisis ketuntasan klasikal belajar siswa Berdasarkan ulangan pada data awal, siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil belajar dari Sebelum tindakan sampai siklus II.

Keterangan	Ketuntasan Individu		Ketuntasan klasikal	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata hasil Belajar	Persentase peningkatan
Pra tindakan	11	14	62,60	48%
Siklus I	17	10	70,74	67%
Siklus II	21	6	72,78	78%

Dari tabel di atas bahwa dari data awal sampai siklus II mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa. Terlihat bahwa diawal sebelum penelitian terdapat 11 orang siswa yang tuntas sedangkan 14 orang siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata hasil nilai 62,60 atau sekitar 48%, setelah digunakan metode *Make a Match* pada siklus I terlihat bahwa terdapat peningkatan yaitu 17 orang siswa yang tuntas sedangkan yang tidak tuntas berkurang menjadi 10 orang dengan rata-rata hasil nilai mencapai 70,74 atau sekitar 67%, kemudian disiklus II semakin meningkat yaitu 21 orang siswa yang tuntas dan hanya 6 orang siswa yang tidak tuntas dengan persentase mencapai 78%. hal ini dapat terlihat bahwa penggunaan metode *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini dapat terlihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Hasil analisis ketuntasan klasikal belajar siswa berdasarkan ulangan pada data awal, siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar di atas terlihat jelas bahwa terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar mulai dari pra tindakan hanya 48% kemudian disiklus I meningkat menjadi 67% dan di siklus II semakin meningkat menjadi 78%. Ketuntasan kelas mencapai 78%, maka hal ini menjelaskan bahwa kelas dikatakan tuntas karena telah mencapai kriteria ketuntasan kelas yaitu: $\geq 75\%$.

Berdasarkan analisis hasil penelitian diperoleh data yang berupa ulangan siklus I dan siklus II. Terlihat dari data perkembangan dalam penilaian aktifitas siswa mengalami peningkatan proses belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan dari data awal hanya 63,80 dan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode *Make a Match* terjadi peningkatan di siklus I mencapai 70,93 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 72,78.

Hasil belajar siswa dapat meningkat dikarenakan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan pengalaman kepada siswa selama proses pembelajaran melalui kerja sama yang baik dalam pencocokan kartu jawaban dan kartu pertanyaan kemudian mendiskusikannya dalam kelompok. Dalam kelompok tersebut siswa bekerjasama untuk mendiskusikan kembali hasil pencocokan kartu jawaban dan kartu pertanyaan agar mencapai hasil yang optimal. Hal ini sejalan dengan pernyataan Stahl (dalam Muslimah, 2012: 61) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerjasama dalam mencapai hasil yang optimal dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* selama pelaksanaan siklus I dan siklus 2, ternyata membuat siswa menjadi senang dan tidak merasa bosan dalam kerjasama dalam mencapai hasil yang optimal dalam belajar.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* selama pelaksanaan siklus I dan siklus II membuat pembelajaran yang diberikan serta materi yang disampaikan oleh guru lebih menarik perhatian siswa karena metode *Make a Match* memancing siswa untuk turut aktif dalam pembelajaran yakni siswa menjodohkan kartu jawaban dan kartu pertanyaan pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih berkesan dan tidak menjemukan. Pernyataan ini sejalan pendapat Sofan Amri dan lif Khairu (dalam Muslimah, 2012: 62) yang menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang disenangi oleh siswa karena tidak menjemukan, guru memancing kreativitas siswa menggunakan media. Metode ini sangat menanamkan kerja sama dan gotong royong dalam memecahkan atau menyelesaikan masalah untuk mencapai sebuah tujuan bersama. Peningkatan hasil belajar siswa juga terjadi karena adanya perubahan perilaku pada siswa. Perubahan perilaku ini ditandai dengan pemahaman siswa pada materi bangga sebagai bangsa Indonesia menjadi lebih baik.

Awalnya proses pembelajaran hanya terpaku pada guru saja yang membuat siswa cepat bosan dan pemahaman siswa terhadap materi kurang. Namun setelah siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *tipe Make a Match* siswa menjadi lebih aktif dan pemahaman siswa menjadi bertambah. Siswa yang tadinya kurang memahami tentang materi bangsa sebagai bangsa Indonesia menjadi lebih memahami dan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Semakin tinggi aktivitas siswa, maka semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh siswa. Dengan demikian hasil belajar dan aktivitas siswa sangat erat kaitannya. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn Materi bangsa sebagai bangsa Indonesia.

SIMPULAN

Hasil belajar siswa pada materi bangsa sebagai bangsa Indonesia dengan metode *Make a Match* bagi siswa kelas III SDN 004 Langgini meningkat. Siswa yang pada awalnya sulit memahami materi bangsa sebagai bangsa Indonesia, dengan diterapkannya metode *Make a Match* menjadi mudah untuk memahami. Berdasarkan hasil penelitian tiap siklus menunjukkan adanya peningkatan dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelas pada pra tindakan sebesar 63,80, kemudian meningkat pada siklus I yaitu 70,93. Lalu ketika masuk di siklus II mengalami peningkatan lagi yaitu dari 70,93 menjadi 72,78. Begitu juga nilai persentase ketuntasan klasikal mengalami peningkatan dari pra tindakan yang hanya 44% menjadi 63% pada siklus I. Kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 78%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Risa. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Sistem Pemerintahan Pusat Siswa Sekolah Dasar Kelas V SDN 029 Sumber Makmur. Bangkinang: STKIP Tambusai.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damanik, Ericson. (2016). Pengertian Teknik *Make a Match* (Mencari Pasangan) Menurut Ahli. (Online). Tersedia dalam <http://pengertian-pengertian-info.blogspot.co.id/2016/03/pengertian-teknik-make-match-mencari.html> (diakses 29 November 2015).
- Depdiknas, (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Depdiknas.
- Depdiknas, (2004). Kurikulum SD, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Depdiknas. 2005: 34. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia tentang standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mujiono. (2000). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Etika Muslimah. (2012). Peningkatan Hasil Belajar PKn Materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Siswa Kelas III SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal. Tegal: Universitas Negeri Semarang.
- Gunawan (2013). Penerapan Model CTL (Contextual Teaching And Learning) Menggunakan CD Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Plumbon 02 Kabupaten Semarang. (online). Tersedia dalam <http://lib.unnes.ac.id/17663/1/1401910015.pdf> (diakses 29 November 2015)
- Kemendikbud. (2006). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22. Jakarta
- Laksmi, Ni Putu Ayu. (2014). Materi kuliah pendidikan PKn SD Dalam <https://ayulaksmi.wordpress.com/materi-kuliah/pendidikan-pkn-sd/>(diakses 17 April 2016)
- Mikarsa, Hera Lestari, Agus Taufik, dan Puji Lestari Prianto. (2007). Pendidikan Anak di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Nyata, Tukiran Taniredja, dan Irma Pujiati. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Penelitian Siti Halidja. (2013). *Peningkatan Aktivitas Belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui Penerapan Metode Cooperatif Make a Match pada Murid Kelas III Sekolah Dasar Negeri 10 Toho*. Vol 2 No. 8. Pontianak: Universitas Tanjung Pura.
- Permendiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. (online). Tersedia dalam: <http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/Permendiknas%20No%2022%20Tahun%202006.pdf> (diakses 29 November 2015)
- Riske Nuralita Lingga Dewi. (2015). *Pengaruh Metode Make a Match dengan Media Gambar terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudijono. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: YUMA Pustaka.
- Sukaesih. (2013). *Pengertian, Definisi Hasil Belajar Menurut Para Ahli*. (online). Tersedia dalam: <http://esihkeyc.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html> (diakses 29 November 2015).
- Sunarso. (2013). *Pendidikan kewarganegaraan kelas 3*. Yogyakarta: Yudhistira.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.