

# **PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 21 MEDAN**

**Zulmawati**  
STKIP Riama  
zulma.wati@gmail.com

## **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada mata pelajaran PKN tepatnya pada kelas VII SMP Negeri 21 Medan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan tes objektif. Hasil yang diperoleh pada siklus I adalah sebesar 65% pada lembar observasi yang dinyatakan pada kategori cukup, sedangkan nilai rata-rata secara individu yang diperoleh sebesar 63 kategori cukup. Hasil pada siklus II mengalami peningkatan pada lembar observasi guru sebesar 85% dan begitu juga pada lembar siswa diperoleh nilai 85 kategori baik sedangkan rata-rata hasil secara individu 78,63. Kesimpulan akhir ditemukan peningkatan secara signifikan dari siklus I ke siklus II dari lembar observasi guru dan siswa serta hasil belajar pada siswa kelas VII dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran PKN.

**Kata Kunci:** *Make a match*, hasil belajar, PKN

## **ABSTRACT**

This research is a Classroom Action Research conducted on PKN subjects to be exact in class VII of SMP Negeri 21 Medan. Data collection was carried out using observation sheets and objective tests. The results obtained in the first cycle were 65% on the observation sheet which was stated in the sufficient category, while the individual average values obtained were 63 sufficient categories. The results in cycle II experienced an increase in the teacher's observation sheet by 85% and so did the students' sheets obtained a score of 85 in the good category while the average result individually was 78.63. The final conclusion found a significant increase from cycle I to cycle II from teacher and student observation sheets and learning outcomes in class VII students using the *make a match* learning model in PKN subjects.

**Keywords:** *Make a match* learning model, learning outcomes, PKN

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kompetensi dan kepribadian seorang individu melalui proses atau kegiatan serta berinteraksi dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya dengan tindakan dan perubahan yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam sebuah pembelajaran.

Pembelajaran merupakan penentu pokok keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen seperti tujuan, materi, model, metode, strategi, dan evaluasi. Pembelajaran PKN termasuk didalamnya. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi dengan pendidik dan peserta didik, secara tatap muka maupun tidak dengan menggunakan

**PENDISTRALISSN : p-ISSN 2648-8600**

**e-ISSN 2745-410X**

**Volume 5 Nomor 2 Desember 2022**

berbagai model dan media pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran diharapkan diciptakan dengan kondisi yang kondusif agar terjadi keberlangsungan komunikasi belajar mengajar yang saling membutuhkan sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

Pembelajaran PKN selama ini masih berorientasi pada penggunaan model pembelajaran konvensional. Siswa kurang memperhatikan pelajaran yang dijelaskan oleh guru, masih ditemukan siswa saling mengganggu, siswa itu kurang bersemangat dalam umpan balik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, proses pembelajaran masih berpusat pada pengajaran, penyampaian materi yang monoton hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan siswa belum siap untuk mengalami perubahan dalam proses pembelajaran. Maka perlu kreativitas seorang guru dalam merancang model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan orang lain dan membuat siswa aktif dalam proses belajar.

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk rancangan proses atau langkah kegiatan belajar yang tergantung secara keseluruhan dari awal sampai akhir. Model yang digunakan haruslah sesuai mata pelajaran yang akan disampaikan. Dengan pemilihan model yang tepat akan membantu proses pembelajaran terjadi. Model pembelajaran *Make a Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama bekerja sama, kemampuan berinteraksi ditambah dengan kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007:59).

Model pembelajaran *make a match* juga termasuk dalam pembelajaran kooperatif dengan

pendekatan inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Model ini juga merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan bertukar pasangan yakni teknik belajar yang memberi kesempatan untuk bekerja sama dengan yang lain. (Lie Anita, 2008:56)

Penggunaan model *make a match* sangat cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PKN. Dalam pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar menjadi sebuah perhatian karena akan terlihat bahwa pembelajaran tersebut telah berhasil atau belum. Setiap guru selalu akan berusaha agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Cara agar meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat melakukan berbagai daya dan upaya diantaranya dengan menggunakan *make a match* dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *make a match* diharapkan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru selama pelajaran berlangsung dan proses belajar terasa lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKN di SMP Negeri 21 Medan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini bersifat reflektif dengan memperhatikan dengan tindakan-tindakan di kelas dengan memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara terampil. Langkah yang harus dilalui dalam penelitian ini dimulai dari observasi awal, refleksi awal, identifikasi masalah, analisis masalah, perumusan masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi hasil tindakan dan diakhiri dengan refleksi. Teknik pengumpulan data berupa aktivitas guru dan siswa dan alatnya berupa lembar observasi dan tes

objektif dengan 25 soal dan masing-masing soal akan mendapatkan skor 1 jika benar dan salah diberi nilai 0. Data kegiatan belajar akan didapatkan setelah siklus dilakukan. Menganalisis data dari masalah yang disajikan dalam siklus. Analisis deskriptif digunakan untuk menyelesaikan masalah yang telah dilakukan dalam siklus. Analisis deskriptif diterapkan untuk menggambarkan keadaan siswa terhadap perlakuan yang dilakukan oleh guru terhadap materi dan sebagai informasi dalam mengambil sebuah keputusan, dalam melaksanakan usaha-usaha apa saja yang nantinya akan diperbaiki terhadap setiap kekurangan yang ada. Adanya kegiatan penelitian ini mewajibkan adanya rancangan penelitian agar berjalan dengan baik, efektif dan efisien. Dilakukan dua siklus dalam penelitian ini dan dilaksanakan pada semester ganjil di SMP Negeri 21 Medan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data Tindakan Penelitian Siklus I

Hasil dari pengamatan yang dilakukan di kelas VII SMP Negeri 21 Medan tahun pembelajaran 2022/2023, aktivitas dan hasil belajar PKN masih rendah. Dilihat dari klasikal siswa masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. Dilihat dari lembar observasi aktivitas siswa siklus I digolongkan dalam kategori cukup yakni 63, artinya pembelajaran pembelajaran sudah mencapai kategori cukup, sedangkan untuk lembar aktivitas guru tergolong kategori cukup dengan persentase 65% yang artinya pembelajaran belum memenuhi kriteria pelaksanaan pembelajaran yang baik.

Hasil belajar ketuntasan secara individu siklus I, siswa diberi soal tes objektif pilihan berganda untuk mengetahui hasil belajar dan tingkat

ketuntasan siswa terhadap materi yang diajarkan.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Secara Individu Siklus I

No.	Kategori	R.Nilai	Fre .	B. Score	%	Rata-rata
1.	Sangat Baik	85-100	-	-	-	$= \frac{2016}{32} = 63$
2.	Baik	75-84	-	-	-	
3.	Baik	60-74	29	1848	90,63	
4.	Cukup	50-59	3	168	9,37	
5.	Kurang Sangat Kurang	0-49	-	-	-	
			32		100	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rata-rata hasil belajar siswa secara individu pada siklus I sebesar 63. Ada sebanyak 3 siswa pada kategori kurang (9,37%) dan sebanyak 29 siswa pada kategori cukup (90,63%).

Tabel 2 Data Nilai Siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai
1	R1	60
2	R2	64
3	R3	68
4	R4	68
5	R5	64
6	R6	60
7	R7	64
8	R8	60
9	R9	68
10	R10	60
11	R11	64
12	R12	68
13	R13	64
14	R14	64
15	R15	64
16	R16	60
17	R17	60
18	R18	60
19	R19	68
20	R20	68
21	R21	68
22	R22	56
23	R23	60
24	R24	56
25	R25	60
26	R26	64
27	R27	68
28	R28	68
29	R29	64

30	R30	60
31	R31	60
32	R32	56
	Rata-rata	63
	Nilai Tertinggi	68
	Nilai Terendah	56

## Siklus II

Hasil dari observasi yang dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 21 Medan tahun pembelajaran 2022/2023, aktivitas dan hasil belajar sudah meningkat pada kategori baik. Secara klasikal masih ada siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. Terbukti dari lembar observasi aktivitas siswa siklus II digolongkan pada kategori baik yakni 84, artinya pembelajaran sudah mencapai kategori pelaksanaan yang baik, sedangkan pada lembar aktivitas guru juga sudah mencapai kategori baik yakni dengan persentase 85% yang artinya pembelajaran sudah mencapai pembelajaran yang baik.

Hasil belajar ketuntasan secara individu siklus II, siswa diberi soal objektif pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar dan tingkat ketuntasan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Secara Individu Siklus II

No	Kategori	R. Nilai	Fre	B. Score	%	Rata-rata
1.	Sangat Baik	85-100	-	-	-	$\frac{251}{32} = 78,63$
2.	Baik	75-84	30	237	93,75	
3.	Baik	60-74	2	6	5	
4.	Cukup	50-59	-	140	6,25	
5.	Kurang Sangat Kurang	0-49	-	-	-	
			32		100	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rata-rata hasil belajar siswa secara individu pada siklus I sebesar 63.

Ada sebanyak 2 siswa pada kategori cukup (6,25%) dan sebanyak 30 siswa pada kategori baik (93,75%).

Tabel 4 Data Nilai Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai
1	R1	68
2	R2	72
3	R3	76
4	R4	80
5	R5	84
6	R6	76
7	R7	76
8	R8	80
9	R9	80
10	R10	76
11	R11	76
12	R12	88
13	R13	76
14	R14	76
15	R15	80
16	R16	76
17	R17	80
18	R18	80
19	R19	80
20	R20	80
21	R21	76
22	R22	76
23	R23	80
24	R24	76
25	R25	76
26	R26	80
27	R27	76
28	R28	80
29	R29	88
30	R30	80
31	R31	88
32	R32	80
Rata-rata		78,63
Nilai Tertinggi		88
Nilai Terendah		68

## Pembahasan

Penelitian ini dilakukan atas dasar permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Dari hipotesis tindakan yang ditemukan diketahui peningkatan hasil belajar PKN dengan materi norma dan keadilan. Dengan menggunakan model *make a match* pada siswa kelas VII SMP Negeri 21 Medan ditemukan peningkatan terhadap hasil belajar PKN.

Pada penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes objektif pilihan berganda. Hasil belajar PKN yakni rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 63 sedangkan pada siklus II sebesar 78,63. Lembar aktivitas guru dan siswa juga membuktikan adanya peningkatan. Persentase aktivitas guru dan siswa meningkat dari 65% menjadi 85%. Secara keseluruhan peningkatan aktivitas siklus I dari cukup menjadi baik pada siklus II.

Penggunaan model *make a match* digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan materi, pesan dan informasi dari guru (sebagai peneliti) kepada siswa. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu, model ini juga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, selama proses tindakan dilakukan dengan menggunakan model ini, guru juga mendapatkan penemuan bahwa ketika model ini diterapkan dapat menghindarkan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu juga ditemukan penumbuhan kreativitas berikir siswa sebab melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh dengan sendiri dan tentunya pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Pada akhirnya, secara keseluruhan proses pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan bersamaan dengan minat belajar.

Hasil dari tindakan dan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar PKN mengalami peningkatan signifikan sesuai dengan materi norma dan keadilan pada siswa kelas VII SMP Negeri 21 Medan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan sebagai Proses pembelajaran dan aktivitas yang terjadi ketika menggunakan model *make a match* sangat menarik antusias dan menyenangkan bagi siswa sehingga memberikan motivasi yang besar dan membantu proses pembelajaran mata pelajaran PKN berjalan baik. Model *make a match* memberikan peluang dan kesempatan bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memainkan perannya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu, model ini juga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, selama proses tindakan dilakukan dengan menggunakan model ini, guru juga mendapatkan penemuan bahwa ketika model ini diterapkan dapat menghindarkan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu juga ditemukan penumbuhan kreativitas berikir siswa sebab melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh dengan sendiri dan tentunya pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Jadi, Hasil belajar PKN siswa kelas VII SMP Negeri 21 Medan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dari 63 menjadi 78,63 membuktikan bahwa peningkatan terjadi secara signifikan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Istarani. 2017. *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.

- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo
- Rambe, Juli Asima, Erika, Nancy Angelia Purba. 2022. Pengaruh Penggunaan Media scrapbook terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKn Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Basicedu*. Vol. 6 No. 5 tahun 2022 Hal. 7822-7830
- Syaiful, Sagala. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahab. 2017. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta