

# Penggunaan *Make a Match* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

## *The Use of Make a Match to Improve Learning Achievement of Pancasila and Civic Education*

**Yuyu Hermania**

SMA Negeri 23 Bandung, Jawa Barat, Indonesia  
yu2hermania@gmail.com

Naskah diterima tanggal 22/05/2019, direvisi akhir tanggal 12/06/2019, disetujui tanggal 31/07/2019

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dengan terdapatnya model pembelajaran *make a match* dan media pembelajaran *creative smart pocket*. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah kelas XII MIPA 3 sebanyak 38. Teknik pengumpulan data dari penilaian proses pembelajaran dengan lembar observasi, tes ulangan, dan dokumen kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian peningkatan dengan pembelajaran Kasus-kasus Pelanggaran Hak Asasi Manusia Dalam Perspektif Pancasila naik 68.42 %, nilai rata-rata pengetahuan naik 11.47 %, hasil ulangan nilai rata-rata naik menjadi 89.24, nilai ketrampilan naik 68.42 %, nilai rata-rata siklus 1 sebesar 77.79 dan siklus 2 naik sebesar 13.70. Dengan terdapatnya hasil rata-rata seluruhnya naik, maka dapat disimpulkan penelitian tersebut berhasil. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat di implementasikan oleh para guru dengan berinovatif dan kreatif dalam mempersiapkan strategi pembelajaran dengan siswa sehingga menarik keingintahuan siswa dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** *make a match*, prestasi belajar

### **Abstract**

*This study aims to determine how high is escalation of the student's achievement on civic education with the model of make a match learning and the creative smart pocket learning. The research method is using two cycles. The subject of the research is class of XII MIPA 3, which is 38 students. The method on the learning valuation are using observation, exam and the activity learning document. The result of the escalation with some of the cases from human rights violations in the perspective of Pancasila raised to 68.2%, the merge valued on the knowledge raised to 11.47%, the merged result of exam raised to 89,24, the valued of the skill raised to 68.42%, the merged of cycle 1 is 77.79 and the merged of cycle 2 raised to 13.70. With all of the learning valuation is raising up, it could be conclude that the result has been successful. The implication of the research expected could be implemented by the teachers being innovated and creative on preparation the strategy of the study with the student so it can attracts the student's curiosity on the learning.*

**Keywords:** *make a match and study achievement*

### **I. PENDAHULUAN**

Dalam melaksanakan pembelajaran dikelas seorang guru akan mempraktekan

berbagai strategi pembelajaran dengan mengkombinasikan antara metode pembelajaran, model pembelajaran,

media pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna agar siswa memiliki 5 karakter yang membedakan antara bangsa Indonesia dengan bangsa lain, yaitu karakter religius, nasionalis, gotong royong, mandiri dan integritas dan 4 C yaitu critical, creative, collaborative dan communicative yang sesuai dengan amanah dari Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005, pasal 19 ayat 1 yaitu bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Ruseffendi, 1998; Sahin, 2009; Chen, 2013; Abidin, 2014).

Sedangkan menurut penjelasan pelaksanaan pembelajaran yang tertuang pada Lampiran Permendiknas Nomor 41 tahun 2007, tentang Standar Proses, II poin C, dinyatakan tentang beberapa model pembelajaran alternatif yang dapat dikembangkan dan digunakan secara inovatif sesuai dengan kebutuhan dan situasi yang dihadapi di kelas serta untuk mendukung iklim belajar PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan). Iklim belajar PAKEM diharapkan dapat menumbuhkembangkan secara optimal multi kecerdasan yang dimiliki setiap peserta didik (Dahar, 1986; Zohar, 1994; Slameto, 2003; Aunurrahman, 2009).

Dilapangan berdasarkan hasil pengamatan sementara, terlihat dalam proses pembelajaran PPKn di kelas XII IPA 3 SMA Negeri 23 Bandung adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran PPKn belum sepenuhnya membuat semua siswa aktif dan kreatif dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran PPKn kurang menyenangkan.
3. Kurangnya semangat dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn.
4. Munculnya perilaku yang kurang jujur dan kurang disiplin dalam menyelesaikan tugas-tugas.

Untuk mengatasi masalah dan

melaksanakan yang ditemukan diatas, maka upaya yang akan ditempuh guru mata pelajaran PPKn sebagai peneliti adalah dengan menggunakan mengkolaborasi model pembelajaran "*Make a Match*" dengan media pembelajaran kreatif "*Smart Pocket*" dalam proses pembelajaran materi Kasus-kasus Pelanggaran Hak Asasi Manusia Dalam Perspektif Pancasila.

Strategi yang peneliti ingin lakukan pada siklus 1 dan 2 menggunakan model pembelajaran "*Make A Match*" dan media pembelajaran kreatif "*Smart Pocket*" dengan harapan sebagai berikut:

1. Menarik keingintahuan, minat siswa, semangat siswa untuk belajar PPKn melalui berbagai sumber belajar yang relevan.
2. Merangsang siswa untuk belajar mandiri, bergotong royong dan berintegritas dengan anggota kelompoknya untuk mencari pasangan atau "*Make a Match*" yang hasilnya disimpan dalam pocket-pocket yang sesuai dengan nomornya, selanjutnya pocket-pocket tersebut peneliti namakan dengan media pembelajaran kreatif "*Smart Pocket*".
3. Meningkatkan prestasi belajar , baik pada nilai pengetahuan maupun nilai ketrampilan siswa.
4. Menanamkan perilaku jujur dan disiplin dalam menyelesaikan tugas-tugas.

Pendapat Rusman (2011: 223-233) Model *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Lie (2008: 56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Make a Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Langkah-langkah penerapan metode *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 siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/ jawaban.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
8. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
9. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

*Smart Pocket* adalah media pembelajaran kreatif peneliti berupa *pocket-pocket* yang berisi kartu soal dan kartu jawaban untuk dipasangkan oleh siswa dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan sebagai unjuk kerja atau apresiasi siswa untuk menunjukkan hasil pembelajaran dari

hasil mengamati, menanya, mengeksplorasi dan mengasosiasi dari sumber belajar.

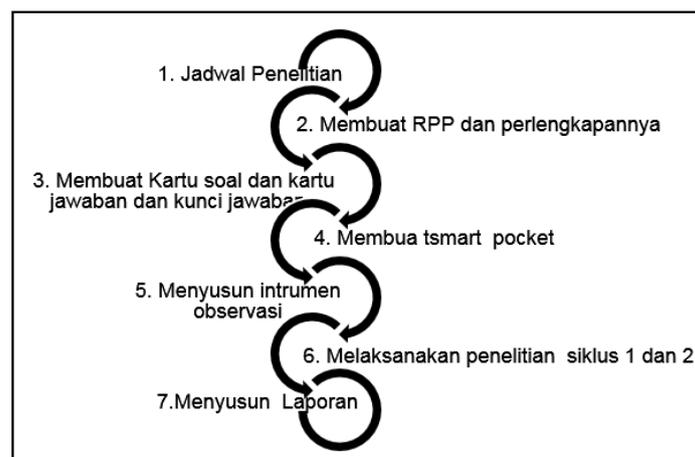
Pembelajaran *make a match smart pocket* pada materi Kasus-kasus Pelanggaran Hak Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila dengan media pembelajaran *smart pocket* bertujuan untuk *pendalaman materi*, sehingga *sintaks* pembelajarannya sebagai berikut :

1. Setiap perwakilan kelompok mengambil kartu-kartu soal dan kartu-kartu jawaban, untuk di *make a match*.
2. Hasil *make a match* oleh perwakilan kelompok disimpan pada *pocket* kecil sesuai dengan nomor soalnya, sampai selesai.
3. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pasangannya dan memberikan alasan atas jawabannya dan memberikan jawaban atas pertanyaan dari kelompok lain.
4. Guru memberikan penilaian atas jawaban tersebut, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar} \times 2}{3} \times 10$$

## II. METODE PENELITIAN

Alur desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) "*Make A Match Smart Pocket*" seperti pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Desain penelitian

Pada gambar 1 menunjukkan lokasi penelitian di SMA Negeri 23 Bandung berada di Kelurahan Antapani Wetan, Kecamatan Cicadas kota Bandung. Populasi yang penulis gunakan adalah kelas XII MIPA 3 sebanyak

38 siswa dengan komposisi 15 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan.

Analisa data yang digunakan adalah data kuantitatif, yaitu angka yang menunjukkan nilai keberhasilan suatu

indikator dan data kualitatif yaitu deskripsi seperti pada tabel 1. Indikator Keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Penelitian tindakan Kelas

Domain	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Sikap	75 % x 38 siswa = 29 siswa dengan Nilai sikap $\geq$ Baik	85 % x 38 siswa = 32 siswa dengan Nilai sikap $\geq$ Baik
Nilai Pengetahuan	75 % x 38 siswa = 29 siswa dengan Nilai pengetahuan kategori paham $\geq$ 75 nilai KKM	85 % x 38 siswa = 32 siswa dengan Nilai pengetahuan kategori paham $\geq$ 75 nilai KKM
Nilai Keterampilan	75 % x 38 siswa = 29 siswa dengan Nilai keterampilan kategori trampil $\geq$ 75 nilai KKM	85 % x 38 siswa = 32 siswa dengan Nilai keterampilan kategori trampil $\geq$ 75 nilai KKM

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin, 24 Juli 2017 dan siklus 2 dilaksanakan pada hari Senin, 31 Juli 2017. Setiap siklus dilaksanakan dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan

Persiapan yang dilakukan adalah menyusun RPP, format observasi dan membuat kartu-kartu soal dan jawaban serta *smart pocket* seperti gambar 2.



Gambar 2. *Smart pocket*

#### 2. Pelaksanaan

- a. Guru memberikan informasi cara pembelajaran *make a match smart pocket*, yaitu; 1) Perwakilan kelompok mengambil soal dan jawaban; 2) Setiap kelompok *make a match* atau memasangkan antara soal dan jawaban dengan benar; 3) Pasangan soal dan jawaban yang sudah dianggap benar oleh kelompoknya, disimpan kembali ke dalam paket poket kecil yang sesuai dengan nomornya, satu poket berisi 2 pasang soal dan jawaban, sampai selesai; 4) Perwakilan kelompok ke depan untuk mempresentasikan hasil

*make a match* kelompoknya dan memberikan alasan, dan menjawab pertanyaan dari kelompok lain; 5) Guru memberikan penilaian atas jawaban, alasan dan jawaban dari pertanyaan yang muncul; 6) Skor dihitung dengan rumus, nilai = jumlah jawaban yang benar x 5.

- b. Selama kegiatan pembelajaran guru memberikan penilaian proses tentang nilai sikap, nilai pengetahuan dan nilai keterampilan sesuai dengan pedoman yang sudah disusun.
3. Pengamatan/Observasi  
Selama kegiatan pembelajaran berlangsung observer mengamati aktifitas guru dan siswa dengan mengisi lembar observer.
  4. Refleksi  
Perwakilan siswa dan observer merefleksi proses kegiatan pembelajaran berlangsung agar indikator keberhasilan meningkat.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

Ruang lingkup analisa data Penelitian Tindakan Kelas (PTK) meliputi 3 domain yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dengan menggunakan rumus prosentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Proses pembelajaran dalam siklus 1 dilaksanakan 1 kali pertemuan yaitu 1 x 2 x 45 menit. Siklus dilaksanakan pada hari Senin, 24 Juli 2017 dan siklus 2 dilaksanakan pada

hari Senin, 31 Juli 2017 dengan aktivitas sebagai berikut:

1. Pendahuluan selama 15 menit  
Pengkondisian kelas, berdoa, absensi, menyampaikan kompetensi yang akan dibahas, IPK yang harus dicapai, apersepsi dan motivasi.

2. Kegiatan Inti selama 65 menit  
Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran "*Make A Match*" dan media pembelajaran kreatif "*Smart Pocket*" sebagai berikut :
  - a. Pengaplikasian "*Make a Match*" (Gambar 3)



Gambar 3. Pengaplikasian *make a match*

- b. Hasil "*Make a Match*" disimpan dalam "*Smart Pocket*" (Gambar 4)



Gambar 4. Hasil *make a match*

- c. Presentasi Hasil "*Make a Match*" (Gambar 5)



Gambar 5. Presentasi *make a match*

3. Kegiatan Penutupan selama 10 menit  
Guru dan siswa menarik kesimpulan dari materi yang dibahas.

### 3.2 Pembahasan

Hasil analisa perbandingan antara siklus 1 dengan siklus 2 sebagai berikut:

1. Analisa Perubahan Nilai Sikap

Tabel2. Perkembangan Nilai Sikap Siklus 1 dan Siklus 2

Nilai	Siklus 1	Siklus 2
▪ Sangat baik	15.79 %	84.21 %
▪ Baik	52.63 %	15.79 %
▪ Cukup baik	31.58 %	0.00 %
<b>Jumlah</b>	<b>100.00 %</b>	<b>100.00 %</b>



Gambar 6. Perubahan nilai sikap

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 6, perubahan nilai sikap kategori *sangat baik* siklus 1 sebesar 15.79 % dan siklus 2 sebesar 84.21 %, artinya ada peningkatan naik secara signifikan sebesar 68.42 %, kategori *baik* siklus 1 sebesar 52.63 % dan siklus 2 sebesar 15.79 %, artinya ada penurunan sebesar 36.84 %, sedangkan kategori cukup baik siklus 1 sebesar 31.58 % dan siklus 2 sebesar 0.00%, artinya ada penurunan sebesar 31.58 %. Penurunan ini disebabkan oleh perubahan sikap siswa meningkat *dari baik menjadi sangat baik* atau dari cukup baik menjadi baik/sangat baik

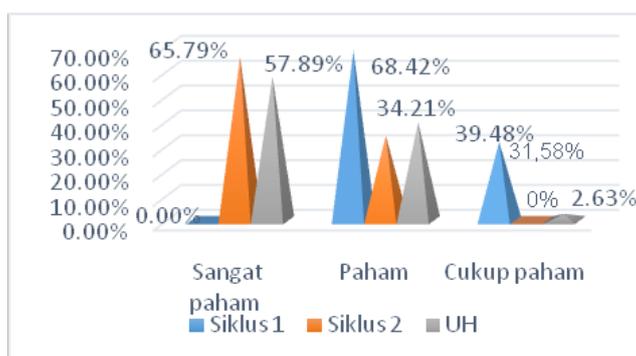
terbukti ada perubahan yang *sangat signifikan* 36.84 % + 31.58 % = 68.42 %.

Artinya, bahwa penggunaan model pembelajaran "*Make a Match*" dan media pembelajaran kreatif "*Smart Pocket*" terbukti signifikan dapat meningkatkan nilai sikap belajar siswa pada materi Kasus-kasus Pelanggaran Hak Asasi Manusia Dalam Perspektif Pancasila mata pelajaran PPKn di kelas XII MIPA 3 semester 1 SMA Negeri 23 Bandung Tahun Pelajaran 2017-2018"

2. Analisa Perubahan Nilai Pengetahuan

Tabel3. Perkembangan Nilai Pengetahuan Siswa

Nilai	Siklus 1	Siklus 2	UH
▪ Sangat paham	0.00 %	65.79 %	57.89 %
▪ Paham	68.42 %	34.21 %	39.48 %
▪ Cukup paham	31.58 %	0.00 %	2.63 %
<b>Jumlah</b>	<b>100.00 %</b>	<b>100.00 %</b>	<b>100.00 %</b>



Gambar 7. Perkembangan nilai pengetahuan

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 6, perubahan nilai pengetahuan kategori *sangat paham* pada materi Kasus-kasus Pelanggaran Hak Asasi Manusia Dalam Perspektif Pancasila siklus 1 sebesar 0.00% dan siklus 2 sebesar 65.79 %, ulangan harian sebesar 57.89 %, artinya secara kelompok dari siklus 1 ke siklus 2 ada peningkatan, naik sebesar 65.79 %, tetapi jika siklus 2 dibandingkan dengan hasil ulangan harian kategori *sangat paham* ada penurunan sebesar 7.9 %, sedangkan pada kategori *paham* siklus 1 sebesar 68.42 %, dan siklus 2 sebesar 34.21 % dan ulangan harian 39.48 %, artinya ada penurunan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 34.21 %, tetapi jika siklus 2 dibandingkan

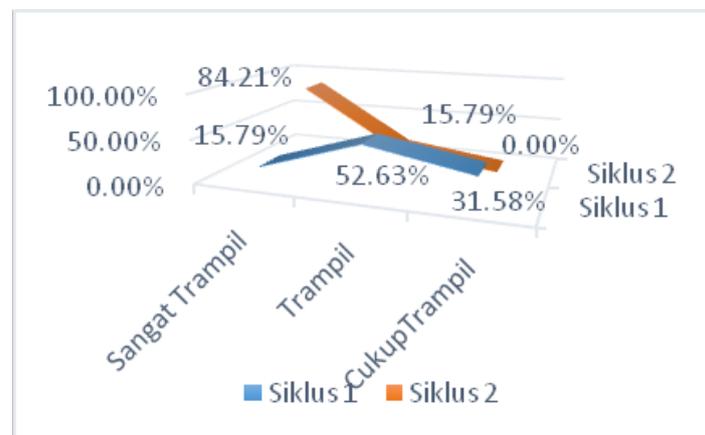
dengan hasil ulangan harian kategori *paham* ada perubahan naik sebesar 5.27 %. Hal tersebut karena hasil ulangan harian sebanyak 1 siswa memiliki nilai sebesar 75 masuk kategori cukup paham atau 2.63 %.

Artinya, bahwa penggunaan model pembelajaran "*Make a Match*" dan media pembelajaran kreatif "*Smart Pocket*" terbukti signifikan dapat meningkatkan nilai pengetahuan belajar siswa pada materi Kasus-kasus Pelanggaran Hak Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila mata pelajaran PPKn di kelas XII MIPA 3 semester 1 SMA Negeri 23 Bandung Tahun Pelajaran 2017-2018".

### 3. Analisa Perubahan Nilai Keterampilan

Tabel 4. Perkembangan Nilai Keterampilan

Nilai	Siklus 1	Siklus 2
▪ Sangat Trampil	15.79 %	84.21%
▪ Trampil	52.63 %	15.79%
▪ Cukup Trampil	31.58 %	0.00 %
<b>Jumlah</b>	<b>100.00 %</b>	<b>100.00 %</b>



Gambar 7. Perkembangan nilai keterampilan

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 7, perubahan nilai keterampilan kategori *sangat trampil* pada Kasus-kasus Pelanggaran Hak Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila siklus 1 sebesar 15.79 % dan siklus 2 sebesar 84.21 %, artinya nilai keterampilan ada peningkatan, naik sebesar 68.42 %, sedangkan pada kategori *trampil* siklus 1 sebesar 52,63 %, siklus 2 sebesar 15,79 % artinya ada penurunan sebesar 36.84 %, sedangkan dari *cukup trampil* di siklus 1 sebesar 31.58 %, siklus 2 sebesar 0.00%, artinya ada penurunan sebesar 31.58 %,

perubah menjadi *trampil* dan sangat trampil di siklus 2 sebesar  $36.84 \% + 31.58 \% = 68.42 \%$ .

Artinya, bahwa penggunaan model pembelajaran "*Make a Match*" dan media pembelajaran kreatif "*Smart Pocket*" terbukti signifikan dapat meningkatkan nilai keterampilan belajar siswa pada materi Kasus-kasus Pelanggaran Hak Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila mata pelajaran PPKn di kelas XII MIPA 3 semester 1 SMA Negeri 23 Bandung Tahun Pelajaran 2017-2018".

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data pada bab IV dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tentang penggunaan model pembelajaran "*Make a Match*" dan media pembelajaran kreatif "*Smart Pocket*" terbukti signifikan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, yang

meliputi 3 domain yaitu; meningkatkan nilai sikap belajar siswa, meningkatkan pemahaman, dan meningkatkan nilai keterampilan belajar siswa pada materi Kasus-kasus Pelanggaran Hak Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila, mata pelajaran PPKn di kelas XII MIPA 3 semester 1 SMA Negeri 23 Bandung Tahun Pelajaran 2017-2018.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PTRefika Aditama
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Chen, H.W. (2013). Applying Problem-Based Learning Model and Creative Design to Conic-Sections Teaching. *International Journal Of Education And Information Technologies*, 3(7).
- Dahar, W. R. (1986). *Pengelolaan Pelajaran Kimia*. Jakarta: Karunia.
- Lie, A. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta : PT Grasindo.
- Ruseffendi. (1998). *Statistika Dasar Untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: IKIP Bandung Press.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sahin, M. (2010). The Impact of Problem-Based Learning on Engineering Students' Beliefs about Physics and Conceptual Understanding of Energy and Momentum. *European Journal of Engineering Education*, 35(5), 1469-5898.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Zohar, A. (1994). The effect of Biology Critical Thinking Project in the Development of Critical Thinking. *Journal of Research in Science Teaching*, 31(2), 163-196.