



Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Audiovisual Berorientasi *Lesson Study* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD

Luh Putu Sri Widnyani^{1*}, Desak Putu Parmiti², Ni Wayan Eka Rippanawati³ 

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: sriwidnyani387@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar PKn di SD Negeri 4 Banyuasri Singaraja setelah penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual berorientasi *Lesson Study*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek penelitian adalah siswa III SD Negeri 4 Banyuasri, sebanyak 30 orang. Bentuk analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada refleksi awal rata-rata hasil belajar PKn hanya mencapai 60 dengan (M%) sebesar 60% yang masih berada pada kategori rendah. Hasil penelitian meningkat pada siklus I dengan rata-rata nilai 77 dan (M%) sebesar 77,17% yang juga masih berada pada kategori sedang. Setelah dilaksanakan perbaikan tindakan pada siklus II, rata-rata nilai hasil belajar IPA siswa semakin meningkat mencapai 86 dengan (M%) sebesar 86% yang sudah masuk pada kategori tinggi. Adapun peningkatan hasil belajar PKn dapat dilihat dari hasil perhitungan gain score adalah sebesar 0,60. Jadi model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual berorientasi *Lesson Study* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas III di SD Negeri 4 Banyuasri Singaraja.

Kata Kunci: PKn, Audiovisual, *Make A Match*

Abstract

The purpose of this study is to improve result in learning science through lake a match model application assisted by audiovisual media and oriented lesson study on III grade students of SDN 4 Banyuasri Singaraja 2019. This study used classroom action research which conducted in two cycles. Each cycle consists of four phases: planning, implementation, observation, and reflection. The subject were III grade students in SDN 4 Banyuasri Singaraja in academic year 2018/2019 that included 30 students. The result of learning science's data's is analyzed using quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The result showed that at the early reflection, average of result in learning science was only 60 with (M%) = 60%. It was still in middle category. The result of the study increased in 1st cycle with average 77 and (M%) = 77.17. It is also still in middle category. After the improvement of action on 2nd cycle. Student's average value reach's 86 with (M%) = 86%. It means that there was enhancement of gain score in the match model assisted by audiovisual media and oriented lesson study can improve result in learning science of III grade students in SDN 4 Banyuasri Singaraja.

Keywords: Audiovisual, *Make A Match*, *Lesson Study*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan suatu negara untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai terbuka serta demokratis. Menurut Suarsi, 2012: 16) mengemukakan bahwa pendidikan adalah segala sesuatu yang universal dan berlangsung terus menerus yang tidak pernah putus dari generasi ke generasi dimanapun di dunia ini. Demi terselenggaranya pendidikan yang bermutu sesuai dengan undangundang pendidikan nasional, untuk menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas sesuai dengan standar, efektif, efisien, dan relevan, serta kontributif dan signifikan bagi kehidupan dimasa

History:

Received : December 29, 2022

Revised : January 11, 2023

Accepted : February 14, 2023

Published : February 25, 2023

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



depan sesuai yang diharapkan dalam kurikulum pendidikan. Kurikulum yang sedang berlangsung saat ini adalah kurikulum 2013. Pembelajarannya menekankan pada pendidikan karakter atau penumbuhan budi pekerti yang dikemas dalam bentuk pembelajaran tematik terpadu. Tematik terpadu disusun berdasarkan gabungan beberapa mata pelajaran yang mengaitkan dengan permasalahan-permasalahan yang dijumpai di lingkungan sekitar siswa. Salah satu mata pelajaran yang menanamkan nilai-nilai karakter bangsa adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran wajib yang harus dibelajarkan kepada siswa dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang pendidikan SMA. Pada dasarnya pembelajaran PKn sangat baik diterapkan untuk membentuk warga negara yang mampu mengamalkan nilai-nilai moral Pancasila. Berhasilnya suatu proses pembelajaran terutama pembelajaran PKn tidak terlepas dari usaha seseorang guru ataupun pendidik dalam menyampaikan dan menyalurkan informasi kepada siswa maupun peserta didik. Model pembelajaran PKn yang digunakan oleh guru sebaiknya berpijak pada aktivitas yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip PKn secara keseluruhan. Dengan demikian siswa akan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 4 Banyuasri pada tanggal 16 Mei 2018 khususnya di kelas III, diketahui bahwa sebagian besar guru tidak menggunakan metode atau model pembelajaran yang bervariasi. Kecenderungan guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga mengakibatkan pada saat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Berdasarkan permasalahan yang timbul dari hasil observasi, wawancara, dan pencatatan okumen menyebabkan rendahnya sikap sosial dan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah memilih model pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat untuk diterapkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model *make a match*. Pembelajaran dengan *make a match* mengharuskan siswa untuk bekerja dalam suatu tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk tujuan bersama. Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah adanya permainan “mencari pasangan”. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (Rusman, 2011:223). Salah satu keunggulannya adalah siswa mencari pasangan atau mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Model Pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu kata berisi pertanyaan dan jawaban sebagai media pembelajaran. Model pembelajaran *make a match* merupakan kegiatan mencari pasangan sesuai kartu pertanyaan dan jawaban ini diharapkan siswa mengingat materi yang telah disampaikan sebelumnya melalui video audiovisual dengan suasana yang menyenangkan. Selain itu siswa dituntut untuk lebih aktif bergerak untuk mencari pasangannya sampai batas waktu yang telah ditentukan. Bagi siswa yang cepat akan mendapatkan skor tinggi. Penerapan model pembelajaran *make a match* dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Rusman, (2011) adalah sebagai berikut. (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban), (2) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, (3) Siswa mencari pasangan mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban), (4) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, (5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, dan (6) Kesimpulan.

Pelaksanaan model pembelajaran Make A Match akan lebih efektif bila didukung dengan media audio visual. Adanya bantuan media audio visual dalam pembelajaran PKn menyebabkan guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran dapat merangsang minat siswa untuk belajar serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Asra, 2007: 5–9) mengungkapkan bahwa, “Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide”. Sedangkan (Rusman, 2011: 63) menjelaskan bahwa, “Media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar”. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televise instruksional, dan program slide suara (sound slide). Media audio visual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Media audiovisual yang digunakan dalam penelitian adalah video yang akan menumbuhkan daya tarik siswa untuk belajar. Siswa pun mudah untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari, memungkinkan peserta didik untuk menjadi pemecah masalah, lebih cenderung untuk mencari informasi, dan lebih termotivasi dalam proses belajar. Media audiovisual akan menggambarkan pengetahuan, sehingga siswa dapat membangun penafsiran mereka sendiri dari informasi yang diperoleh. Siswa akan lebih dipacu untuk menggali informasi sendiri, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas. Kelebihan media audio visual: (1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa; (2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara nyata yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu; (3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya; (4) Dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa; (5) Dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung; (6) Dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan; (7) Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Sedangkan kelemahan media audio visual: (1) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak; (2) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut. Ditambah dengan berorientasi lesson study guru juga akan dapat memperoleh pemahaman yang lebih tentang pola belajar siswa dan meningkatkan pembelajaran secara sistematis melalui pembelajaran yang kolaboratif.

Menurut (Susilo, dkk 2011), lesson study adalah suatu bentuk utama peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan keprofesionalan guru yang dipilih oleh guru-guru Jepang. Menurut Styler dan Hiebert (dalam Susilo dkk, 2011) lesson study adalah suatu proses kolaboratif pada sekelompok guru ketika mengidentifikasi masalah pembelajaran, merancang suatu scenario pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi dan merevisi dengan guru-guru lain. Lesson study adalah pengkajian terhadap pembelajaran yang pelaksanaannya kolaboratif dari mulai merancang, melaksanakan, evaluasi dan revisi sehingga meningkatkan kualitas belajar siswa. Lesson study yang dikerjakan secara kolaboratif memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Berikut adalah beberapa manfaat lesson study bagi guru menurut Bizar (2017): (1) Memikirkan secara lebih teliti tentang tujuan dan materi tertentu yang akan dipelajari siswa, (2) Memikirkan secara mendalam tujuan-tujuan pembelajaran untuk kepentingan masa depan siswa, (3) Mengkaji hal-hal terbaik yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan cara belajar dari guru lain, (4) Dapat menambah pengetahuan dengan mempelajari materi pelajaran dari guru lain yang diberikan kepada siswa, (5) Mengembangkan keahlian mengajar, (6) Membangun kemampuan melalui pembelajaran kolegial, (7) Mengembangkan prinsip “the eyes to see students” yakni

menghadirkan para pengamat (observer) sehingga pengamatan tentang perilaku belajar siswa semakin detail dan jelas. Lesson study dikenalkan di Indonesia melalui IMSTEP- JICA yang berbasis pada praktik. (Abizar, 2017:71) mengungkapkan bahwa “ konsep penerapan lesson study diawali oleh Saito melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan (plan), pelaksanaan (do), dan refleksi (see)”. Namun, perkembangan saat ini menambahkan satu tahapan, yaitu redesign. Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tahapan dari Saito, yaitu perencanaan, penerapan, dan pelaksanaan. Dengan demikian, model pembelajaran Make a Match berbantuan media audiovisual berorientasi lesson study akan dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SDN 4 Banyuasri pada siswa kelas III khususnya pada mata pelajaran PKn, maka diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif.

Penelitian yang diangkat berjudul Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Audiovisual Berorientasi Lesson Study Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SDN 4 Banyuasri Tahun Pelajaran 2018/2019. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn pada siswa setelah menerapkan model pembelajaran Make a Match berbantuan media audiovisual berorientasi Lesson Study di kelas III SDN 4 Banyuasri tahun pelajaran 2018/2019.

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III semester I tahun pelajaran 2018/2019 SD Negeri 4 Banyuasri Singaraja pada muatan materi PKn. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 4 Banyuasri Singaraja tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 30 orang siswa. Adapun model yang dipilih dalam penelitian ini adalah model PTK yang dirancang dalam siklus yang mengikuti model Kurt Lewin. Model Kurt Lewin merupakan model pertama dalam PTK yang diperkenalkan pada tahun 1946 dan merupakan acuan pokok atau dasar dari berbagai model PTK yang lain (Taniredja, 2011:23). Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada empat hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang terus menerus (Sanjaya, 2013:154). Pada penelitian ini, data yang digunakan adalah data tentang kompetensi pengetahuan yang dikumpulkan dengan metode tes. Metode tes digunakan pada setiap akhir siklus dengan menggunakan tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kompetensi pengetahuan PKn siswa melalui penerapan model make a match berbantuan media audiovisual berorientasi lesson study. Metode tes adalah cara memperoleh data yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh seseorang atau kelompok orang yang di tes (*testee*), dan dari tes dapat menghasilkan suatu skor. Menurut (Sudjana, 2013:35), “tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan)”.

Dalam penelitian ini, tes yang digunakan yakni tes objektif pilihan ganda. Tes objektif pilihan ganda (*multiple choice test*) terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap dan untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan (Arikunto, 2013:183). Kunci jawaban memberikan informasi apakah jawaban siswa benar atau salah. Oleh karena itu melalui tes objektif ini peneliti berharap memperoleh data mengenai hasil belajar pengetahuan PKn siswa kelas III SD Negeri 4 Banyuasri Singaraja. Instrumen pengumpulan data adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini

adalah tes objektif pilihan ganda biasa sebanyak 20 butir soal yang sudah divalidasi secara teoritik meliputi validasi isi yang dikonsultasikan dengan dosen pembimbing, guru pamong, dan guru kelas tempat pelaksanaan PTK.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

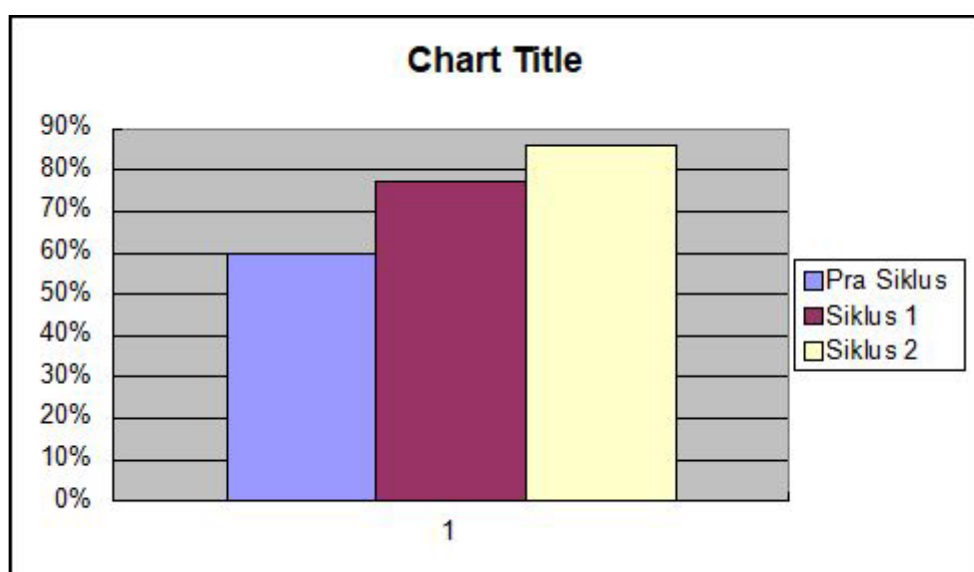
Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran make a match berbantuan media audiovisual berorientasi lesson study pada pembelajaran dengan muatan materi PKn dilaksanakan dalam dua siklus tindakan, yang tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan 1 kali evaluasi. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran make a match berbantuan media audiovisual berorientasi *lesson study* secara umum telah berlangsung sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat secara kolaboratif antara peneliti bersama dan guru kelas yang dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Pada siklus 1 pembelajaran 1, Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yang berlangsung selama 15 menit. Kegiatan diawali dengan guru menyampaikan salam pembuka, berdoa bersama, mengecek kehadiran siswa, melaksanakan literasi, siswa diberikan apersepsi yang berkaitan dalam kehidupan mereka sehari-hari, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran, dan mengondisikan siswa menjadi beberapa kelompok.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti. Kegiatan ini dilaksanakan selama 145 menit. Kegiatan inti diawali dengan mengamati video anak gembala, kemudian siswa memberikan tanggapan atau pertanyaan terkait video yang telah di tampilkan oleh guru. Setelah siswa dan guru melakukan tanya jawab dilanjutkan dengan siswa bermain peran untuk mengetahui tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita. Kemudian siswa mendiskusikan tentang pesan yang terdapat dalam cerita dan mengomunikasikannya di depan kelas. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi 2 kelompok dimana kelompok tersebut diberi nama kelompok A memegang kartu soal dan kelompok B memegang kartu jawaban. Setelah selesai diskusi, siswa diberikan penjelasan mengenai aturan kegiatan model make a match. Masing-masing kelompok siswa mencocokkan kartu yang dibawanya dengan kartu yang dibawa oleh kelompok lain. Setelah itu, siswa mendiskusikan jawaban yang tepat bersama pasangannya. Kartu dikocok atau diganti lagi agar kelompok lain mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. Guru memanggil siswa secara acak untuk menyajikan hasil kerja kelompoknya, sehingga semua siswa menyiapkan diri untuk tampil di depan kelas. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berikutnya, guru memberikan tes individu. Setelah itu guru memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah (PR), dilanjutkan dengan menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya, menyanyikan lagu daerah dan mengucapkan salam penutup. Kegiatan penutup ini dilaksanakan selama 20 menit. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 11 September 2018 selama 5 x 35 menit dari jam pertama sampai jam terakhir, dari pukul 07.25- 12.05 WITA. Pada pertemuan kedua membahas tentang keberagaman karakteristik di lingkungan kita. Tindakan dilaksanakan sesuai dengan RPP model pembelajaran make a match yang telah disusun untuk siklus I pertemuan 2. Proses pembelajaran berlangsung seperti yang diuraikan pada pertemuan I. Setelah kegiatan observasi dan evaluasi, juga dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung pada siklus I. Berdasarkan hasil refleksi tersebut ditemukan beberapa kekurangan pada pelaksanaan tindakan yang menyebabkan belum tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian. Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I secara garis besar sudah sesuai dengan perencanaan. Walaupun demikian, masih tampak banyak kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperbaiki sehingga hasil yang telah diperoleh dapat

ditingkatkan. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yang berlangsung selama 15 menit. Kegiatan diawali dengan guru menyampaikan salam pembuka, berdoa bersama, mengecek kehadiran siswa, melaksanakan literasi, siswa diberikan apersepsi yang berkaitan dalam kehidupan mereka sehari-hari, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran, dan mengondisikan siswa menjadi beberapa kelompok. Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti. Kegiatan ini dilaksanakan selama 145 menit. Kegiatan inti diawali dengan mengamati video dongeng sang pohon pemberi, kemudian siswa memberikan tanggapan atau pertanyaan terkait video yang telah di tampilkan oleh guru. Setelah siswa dan guru melakukan tanya jawab dilanjutkan dengan siswa mendiskusikan kata acak yang diberikan oleh guru menjadi sebuah kalimat. Kemudian siswa mendiskusikan tentang pesan yang terdapat dalam cerita dan mengomunikasikannya di depan kelas.

Siswa bersama kelompoknya meniskusikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi 2 kelompok dimana kelompok tersebut diberi nama kelompok A memegang kartu soal dan kelompok B memegang kartu jawaban. Setelah selesai diskusi, siswa diberikan penjelasan mengenai aturan kegiatan model make a match. Masing-masing kelompok siswa mencocokkan kartu yang dibawanya dengan kartu yang dibawa oleh kelompok lain. Setelah itu, siswa mendiskusikan jawaban yang tepat bersama pasangannya. Kartu dikocok atau diganti lagi agar kelompok lain mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. Guru memanggil siswa secara acak untuk menyajikan hasil kerja kelompoknya, sehingga semua siswa menyiapkan diri untuk tampil di depan kelas.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Persentase Indikator Pencapaian Hasil Belajar pada Kompetensi Pengetahuan PKn pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berikutnya, guru memberikan tes individu. Setelah itu guru memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah (PR), dilanjutkan dengan menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya, menyanyikan lagu daerah dan mengucapkan salam penutup. Kegiatan penutup ini dilaksanakan selama 20 menit. Berdasarkan hasil refleksi, pelaksanaan tindakan pada siklus II ini lebih maksimal dari pada pelaksanaan tindakan pada siklus I. Pada siklus II ini, guru telah melaksanakan tindakan perubahan untuk mencapai indikator keberhasilan. Kendala-kendala yang muncul pada siklus I dapat dipecahkan pada siklus II. Temuan –temuan pada siklus II adalah sebagai berikut. Proses pembelajaran sudah

berjalan dengan optimal, karena dalam proses pembelajaran tidak terdapat siswa yang masih main-main. Siswa sudah dapat bekerja sama dalam satu kelompok terutama dalam memahami pelajaran, karena siswa yang telah memahami materi pelajaran membagi pengetahuan kepada siswa yang belum memahami materi pelajaran. Siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan senang dan aktif tanpa mengeluh saat melakukan diskusi setelah melakukan permainan, karena siswa ingin menjawab hasil diskusi dengan benar agar mendapatkan hadiah dari guru. Siswa sudah mampu membuat kesimpulan yang sistematis dan sesuai dengan yang diharapkan. sebagai bagian dari engaplikasian ilmu pengetahuan yang didapatkan oleh siswa. Setelah diterapkan model pembelajaran Make a Match berbantuan media audiovisual berorientasi lesson study dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dengan tiga kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan satu kali untuk evaluasi didapatkan peningkatan rata rata nilai siswa yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Rekapitulasi Indikator Pencapaian Data Hasil Belajar PKn pada Kompetensi Pengetahuan PKn Siswa Kelas III SDN 4 Banyuasri Singaraja Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

| Data | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II | Gain Score (Gn) |
|--|------------|----------|-----------|-----------------|
| Indikator pencapaian hasil belajar pada kompetensi pengetahuan | 60% | 77% | 86% | 0,60 |

Berdasarkan grafik dan tabel di atas dapat dilihat ada peningkatan nilai siswa dari pra siklus ke siklus I yaitu 60 menjadi 77 dengan persentase rerata nilai siswa (M%) dari 60% menjadi 77%. Walaupun terjadi peningkatan hasil belajar pada ompetensi pengetahuan PKn namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini, sehingga penelitian ini dilanjutkan ke siklus II dengan perbaikan berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada siklus I. Setelah perbaikan-perbaikan tersebut dilaksanakan pada siklus II, didapatkan hasil belajar pada kompetensi pengetahuan PKn siswa meningkat dari siklus I dengan indikator keberhasilan rata-rata nilai siswa mencapai 86 dengan kategori tinggi dan persentase rerata nilai (M%) sebesar 86%.

Penerapan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran make a match dapat mengubah pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Apabila siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran akan berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajara, sehingga hasil belajar siswa pun meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Rusman, 2011) yang menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match termasuk kedalam model pembelajaran aktif yang mampu membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari dan menguji kemampuan yang telah mereka terima pada saat guru menyajikan materi pembelajaran. Selanjutnya, (Sardiman, 2011), menyatakan bahwa dengan adanya motivasi belajar yang baik dan usaha yang tekun, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Pembelajaran dengan membagikan kartu pada siswa diorientasika untuk mengembangkan pengetahuan siswa melalui permasalahan untuk mengontruksi pengetahuannya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2012) yang menyatakan bahwa keberhasilan penelitian disebabkan karena pembelajaran make a match yang berpusat pada siswa dan melibatkan siswa dalam memecahkan permasalahan sehingga, siswa dapat mengontruksi pengetahuan yang dimiliki dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Saat proses pembelajaran, siswa diberikan kartu berupa kartu soal dan kartu jawaban secara acak sesuai dengan materi pelajaran. Pada

siklus I, masih banyak siswa yang belum memahami maksud dari setiap kartu yang dipegang sehingga, menjadikan siswa ermain-main dengan kartunya. Namun, pada siklus II siswa sudah memahami maksud dari setiap kartunya dan tidak ada lagi siswa yang bermain-main dengan kartu yang dipegang. Hal ini terbukti ketika guru membagikan kartu semua siswa tertib menerima kartu dan sudah terlihat semua siswa mulai memikirkan pasangan yang sesuai dengan kartu yang dipegang. Ketika proses pembelajaran, siswa diberikan kebebasan untuk mencari dan menemukan sendiri pasangan yang sesuai dengan kartu yang mereka pegang.

Kegiatan mencari dan menemukan pasangan melakukan dengan cara berdiskusi antar siswa dan apabila siswa belum memahami boleh bertanya kepada guru, sehingga terjadi interaksi antar siswa dan guru. Kegiatan mencari pasangan dengan saling berdiskusi yang dilakukan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan. Melalui kegiatan mencari dan menemukan pasangan, siswa akan saling berdiskusi, bertukar informasi, dan pengetahuan sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran semakin bermakna. Temuan dalam penelitian ini merujuk dalam pernyataan (Syah, 2000) yang menyatakan pembelajaran yang dilakukan melalui proses diskusi, bertukar informasi dan pengetahuan dapat menjadikan pemahaman siswa terhadap materi semakin baik dan lebih bermakna.

Situasi pembelajaran di kelas menampilkan berbagai aktivitas belajar yang dilakukan. Kelas didominasi oleh siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Siswa melakukan aktivitas belajar seperti membaca buku, mendengarkan penjelasan, memperhatikan video pembelajaran, mencatat materi yang tidak terdapat di buku siswa, mendengarkan presentasi pasangan, mengomentari hasil laporan pasangan, dan mengikuti setiap proses pembelajaran. Kegiatan belajar tidak berpusat pada pembelajaran. Saat situasi seperti ini siswa dituntut untuk dapat memahami dan menumbuhkembangkan pemahaman terhadap konsep yang dipelajari. Guru menciptakan pembelajaran yang konkret melalui kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Kegiatan aktivitas belajar ini membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan belajar baru. Melalui pengetahuan dan keterampilan baru dan diperoleh, siswa dapat memahami materi yang dipelajari. Menurut pernyataan (Suhana, 2014) aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah bagi siswa untuk menumbuhkembangkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Dengan hal itu, siswa dapat belajar melalui aktivitas untuk membangun pemahaman terhadap konsep yang dipelajari.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis data dan pembahasan, maka simpulan yang dapat ditarik dari penelitian tindakan kelas ini yaitu, penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan audiovisual berorientasi lesson study dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas III SDN 4 Banyuasri tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal dari pra siklus sebesar 60% (kategori rendah) menjadi 77,17% (kategori sedang) pada siklus I dan meningkat menjadi 86% (kategori tinggi) pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I adalah sebesar 17,17%, dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 8,83%.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. Gede. 2016. Statistika Dasar untuk Pendidikan. Sleman: Depublish.
- Abizar, Haris. 2017. Buku Master Lesson Study. Yogyakarta: DIVA Press .

- Arikunto, Suhardjono dan Supardi. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asra, Darmawan dan Riana. 2007. Komputer dan Media Pembelajaran di SD. Dirjendikti: Jakarta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Fajar, Arnie. 2002. Portofolio dalam Pembelajaran IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, Mittahul. 2013. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kuncoro, Lenny. 2009. "Make a Match". Tersedia pada <http://motivasi-motivasi-belajar-fungsi.ac.id> (diakses tanggal 31/5/2018).
- Purwanto. 2009. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman. 2011. Model-model Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2015. Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suarsari. 2012. Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi. Jakarta: PT Indeks.
- Sudjana, N. 2006. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susetyo, B. 2015. Prosedur Penyusunan dan Analisis Tes untuk Penilaian Hasil Belajar Bidang Kognitif. Bandung: PT Refika Aditama.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Susilo, Herawari, dkk. 2011. Lesson Study Berbasis Sekolah. Malang: Banyumedia Publishing.
- Thobroni dan Mustofa. 2011. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: AR-Ruzz.
- Media Pustaka Belajar. Uno, Hamzah. B. 2008. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarno. 2006. Pendidikan Kewarganegaraan Persekolahan Standar isi dan Pembelajarannya. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.