

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
VII B DI SMP NEGERI 2 DAWAN**



OLEH :

NI NENGAH ARIJAYANTI

NIM. 0914041011

JURUSAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2013

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII B DI SMP NEGERI 2 DAWAN

Ni Nengah Arijayanti
Prof. Dr. Sukadi, M.Pd., M.Ed.
Drs. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: arijayantinengah@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran *make a match* pada materi pelajaran PKn kelas VIIB SMP Negeri 2 Dawan serta untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai penerapan strategi pembelajaran tersebut. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIB SMP Negeri 2 Dawan tahun pelajaran 2012-2013 yang berjumlah 23 orang terdiri dari 11 orang siswa perempuan dan 12 orang siswa laki-laki. Data aktivitas belajar siswa diperoleh menggunakan metode observasi dan data hasil belajar siswa diperoleh menggunakan metode tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas VIIB SMP Negeri 2 Dawan tahun ajaran 2012-2013. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran *make a match* adalah siswa merasa sangat senang dan menerima dengan positif diterapkannya strategi pembelajaran tersebut di kelas.

Kata-kata kunci : strategi pembelajaran *make a match*, aktivitas belajar, hasil belajar, tanggapan siswa

Abstract

This study aimed to improve the activities and student learning achievement after implementing "make a match" instructional strategy in their learning material of civics education for grade VIIB SMP Negeri 2 Dawan, and to investigate the students' responses regarding the implementation of learning strategies. It was a classroom action research, involving a total number of 23 students, consisting of 11 females and 12 males in class VII SMP Negeri 2 Dawan in 2012/2013 as the subjects. The data of the students' activities were obtained by using observation, while those of learning achievement were obtained through achievement test. The results indicated that the implementation of "Make A Match" instructional strategy could improve learning activities and the achievement of the students in grade VII B SMP Negeri 2 Dawan. The response of students towards learning is the students make a match was very pleased with the positive and accept the implementation of learning strategies in the classroom.

Key-words: make a match instructional strategy, learning activities, learning achievement, and students' responses.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuannya adalah untuk mengembangkan

potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut, pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah. Pendidikan kewarganegaraan berusaha membina perkembangan moral anak didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, agar dapat mencapai perkembangan secara optimal dan dapat mewujudkan dalam kehidupannya sehari-hari (Daryono, 1998:1). Depdiknas (2005:34) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Untuk mencapai visi, misi dan tujuan PKn tersebut, seorang guru PKn hendaknya mampu merancang pembelajaran di kelas secara kreatif dan inovatif, namun dalam realita proses mengajar sering dijumpai penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif dalam mendukung materi yang dipaparkan kepada siswa, sehingga pelajaran PKn terkesan membosankan dan monoton.

Berdasarkan observasi awal di lapangan bahwa terjadi permasalahan terkait dengan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa, khususnya siswa kelas VII B di SMP Negeri 2 Dawan, pada hasil belajar siswa yang dalam ketentuan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk pelajaran PKn di kelas VII adalah 70. Tetapi nilai-nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 68,4. Mencermati rendahnya nilai yang dicapai oleh siswa berada di bawah standar ketuntasan minimal yang ditentukan, menunjukkan sebagian siswa masih di bawah standar. Dari 23 siswa masih banyak siswa memperoleh nilai di bawah 70. Tingkat aktivitas siswa menurut guru pengampu mata pelajaran PKn masih rendah. Hal itu terbukti dari saat menerima pelajaran ada 3 dari 23 siswa yang mau aktif, sedangkan siswa yang lainnya hanya duduk diam tanpa ada interaksi yang

dilakukan antara guru dengan siswa. Bahkan ditemui siswa bercanda saat guru mengajar.

Hal tersebut memungkinkan terjadi karena ada beberapa faktor yang ditemui, antara lain: kondisi emosional para peserta didik akan berpengaruh besar terhadap perkembangan kemampuan berfikir, keterampilan, bahkan seluruh pribadi siswa. Suasana kelas yang kondusif, hubungan antar teman yang akrab, perlakuan guru yang bersahabat dan dapat membangkitkan kegairahan dan motivasi belajar. Dalam menciptakan kondisi kelas tersebut peranan guru sangat penting, karena di dalam kelas guru adalah pengelola, pemimpin, dan panutan siswa. Selain itu, guru sebagai sumber belajar, sumber inspirasi dan motivasi. Dengan demikian suasana kelas dan perlakuan guru dapat menjadi penyebab pertama besar atau kecilnya motivasi belajar siswa Muzani (2013). Berkenaan dengan keadaan tersebut menuntut peneliti untuk memulihkan situasi pembelajaran dengan harapan mampu memenuhi KKM yang ditentukan.

Masalah di atas dapat menjadi salah satu penyebab mengapa pembelajaran PKn di sekolah belum memenuhi KKM. Menyikapi permasalahan tersebut diperlukan metode atau strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Berdasarkan hasil pengamatan mengenai hasil belajar PKn yang diperoleh siswa kelas VII B di SMP Negeri 2 Dawan, dengan memperhatikan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh pembelajaran *Make a match*, akan lebih mudah memanfaatkan strategi pembelajaran yang sudah disediakan. Dengan menerapkan strategi pembelajaran *make a match* akan memberikan nuansa baru didalam kelas sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan materi yang disajikan oleh guru.

Make a match adalah strategi pembelajaran dimana peneliti menyiapkan kartu yang berisi soal dan jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Strategi pembelajaran *make a match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif Suyatno (2009 :

72). Strategi pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah homo *homini socius*. Falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie, 2003:27). Strategi pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Curran (1994).

Langkah-langkah pembelajaran Strategi kooperatif tipe *make a match* menurut Rusman (2010:223) adalah sebagai berikut. Guru menyiapkan kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban). Setiap siswa mendapatkan satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal yang dipegang. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/ kartu jawaban). Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa dapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, kesimpulan.

METODE

Penelitian ini dilihat dari aspek kedekatan metodologi menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), hal ini dipilih atas dasar masalah dan tujuan penelitian yang memerlukan berbagai informasi dan tindak lanjut yang terjadi di lapangan. Penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Ibrahim dkk (2001:6). Melalui Penerapan strategi pembelajaran *Make a Match* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PKn di kelas VII B SMP Negeri 2 Dawan.

Rancangan penelitian yang dipilih atau digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah rancangan penelitian yang diadaptasikan dari strategi yang terdiri dari beberapa tahapan yang akan dilakukan yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan evaluasi tindakan, serta refleksi (Rusman, 2010:220). Melalui Penerapan strategi pembelajaran *Make a Match* dalam pelaksanaan tahapan-tahapan tersebut merupakan suatu siklus yaitu tindakan

terus-menerus dilaksanakan untuk mencapai tujuan dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pembelajaran PKn di kelas VII B SMP Negeri 2 Dawan. Secara garis besar tindakan ini dilakukan melalui empat tahapan yaitu, perencanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi tindakan. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan dua metode yaitu:

(1) metode tes

Tes yang digunakan adalah tes objektif. Pemberian tes diberikan setelah kegiatan pembelajaran berakhir pada setiap siklus. Tes yang diberikan merupakan pilihan ganda dengan soal 10. Setiap jawaban yang benar untuk soal pilihan ganda diberikan nilai 1. Siswa dikatakan berhasil jika siswa mampu mencapai nilai KKM.

(2) Metode observasi

Data mengenai aktivitas belajar siswa diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung, data ini diambil dengan menggunakan observasi yang sudah dipersiapkan memuat indikator-indikator aktivitas belajar yang akan dinilai. Pelaksanaan pengumpulan data tentang aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini dibantu dengan rekan/ teman sejawat untuk mengamati secara langsung aktivitas belajar siswa secara keseluruhan. Pada lembar observasi terdapat 12 indikator aktivitas belajar yang akan diamati.

(3) Data tanggapan siswa

Data mengenai tanggapan siswa diambil setelah pelajaran selesai. Siswa diminta untuk membuat tanggapan mengenai pelaksanaan pembelajaran selama dua kali siklus penelitian.

Dalam hal ini siswa diberikan kriteria yang nantinya bisa dipilih siswa untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan argumen siswa sendiri. Kriteria tersebut adalah: sangat senang, senang, ragu, kurang senang dan tidak senang. Dari data yang diberikan siswa, peneliti menemukan hasil tentang data tanggapan siswa.

HASIL

Penerapan strategi Pembelajaran *Make A Match* dapat Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B di SMP Negeri 2 DAWAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat hasil penerapan strategi pembelajaran *make a match* pada siklus I dan II.

Pada siklus I penerapan strategi pembelajaran *make a match* diterapkan dalam materi pelajaran PKn tentang HAM, yang terdiri dari 4 indikator yaitu. Menjelaskan pengertian HAM, mengklasifikasi jenis-jenis HAM, menjelaskan sejarah HAM, dan menjelaskan dasar hukum HAM di Indonesia. Adapun tujuan dari pembelajaran HAM ini adalah Melalui strategi pembelajaran *make a match* siswa mampu : menjelaskan pengertian HAM, mengklasifikasikan jenis-jenis HAM secara umum, menjelaskan sejarah HAM, dan menjelaskan dasar hukum HAM di Indonesia.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut. Peneliti melakukan prates sebelum materi dijelaskan, memberikan apersepsi pada materi yang akan diajarkan pada siswa, menjelaskan materi tentang HAM, dan dilanjutkan dengan penerapan strategi pembelajaran *make a match*. Pada materi ini peneliti telah menyiapkan kartu soal dan jawaban yang diberikan kepada siswa. Masing-masing siswa mendapatkan satu kartu, kemudian siswa mencari pasangan kartu soal dan jawaban sampai batas waktu yang sudah ditentukan. Setelah siswa berhasil menemukan pasangannya, mereka langsung menempelkan hasil pasangan di papan. Kemudian, hasil pasangan yang telah ditemukan dibahas kembali oleh peneliti dan siswa. Selanjutnya tahap menyimpulkan pembelajaran, akhir pelajaran ditutup dengan pemberian tes akhir usai menerima pelajaran.

Pada siklus I peneliti mengawali pelajaran dengan memberikan salam serta mempresensi siswa. Selain itu siswa diarahkan untuk duduk dengan tenang dan rapi agar nyaman selama mengikuti pelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan

memberikan prates dengan waktu pengerjaan 5 menit. Prates ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi yang akan diajarkan.

Setelah prates usai peneliti menanyakan kembali bagaimana soal yang sudah diberikan apakah sulit atau tidak, dan mengaitkan soal yang telah diberikan dengan materi yang dibahas dalam materi pertemuan pertama. “ anak-anak dari tes yang kalian dapatkan tadi, kira-kira kita akan mempelajari apa hari ini?” Siswa dengan serentak menjawab “ Hak Asasi Manusia Bu”. Kemudian peneliti menggali pengetahuan siswa tentang HAM. Setiap indikator yang dibahas, peneliti melontarkan pertanyaan untuk memancing siswa agar aktif dalam menjawab serta memberi argumen .



Gambar 1. Siswa antusias mengikuti pelajaran

Dalam membahas materi pelajaran, peneliti menekankan agar setiap pertanyaan yang dilontarkan oleh peneliti bisa dijawab oleh siswa, dan bagi yang tidak dapat menjawab diharapkan membaca buku yang sudah dimiliki oleh siswa. “Anak-anak siapa yang bisa bantu ibu untuk menjelaskan apa itu hak asasi manusia?”. Ada beberapa siswa yang mengangkat tangan namun hanya dua orang yang diberi kesempatan untuk berpendapat mengingat waktu yang tersedia sangat terbatas, diantaranya Suci Ningtyas berpendapat bahwa “ hak asasi manusia adalah hak dasar atau hak pokok yang dimiliki manusia sejak lahir yang

secara kodrati diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa.” Dan Komang Pranata berpendapat bahwa “ hak asasi manusia merupakan hak pokok yang dimiliki manusia secara kodrati yang tidak dapat diberikan oleh negara dan masyarakat”.

Setelah membahas materi, dilanjutkan dengan melaksanakan strategi pembelajaran *make a match*. Sebelum dimulai peneliti memberikan instruksi yang harus diketahui oleh siswa, agar dapat dilaksanakan dengan baik.

Peneliti yang sudah menyiapkan kartu soal dan jawaban meminta siswa untuk mengambil salah satu kartu yang diacak oleh peneliti. Kemudian siswa mulai mencari pasangannya sendiri. Dalam pencarian siswa akan menemui pasangan lebih dari dua orang, siswa dengan aktif mencari jawaban dan soal yang dibawa. Setelah waktu untuk mencari pasangan dari soal dan jawaban habis, siswa diminta menempelkan jawaban serta pertanyaan yang dianggap tepat oleh tiap pasangan.



Gambar 2. siswa sedang mencari kartu soal/jawaban dengan tepat

Kelompok siswa yang paling cepat dan tepat menempelkan soal dan jawaban akan diberi poin tambahan.



Gambar 3. siswa menempelkan jawaban/soal

Setelah siswa selesai menempelkan soal dan jawaban yang menurut pasangannya tepat, dilanjutkan dengan membahas bersama temuan soal dan jawaban yang dilakukan oleh siswa. Setiap soal dan jawaban yang telah ditempel akan ditanyakan oleh peneliti kepada kelompok yang menempelkan. Kelompok yang menempelkan akan memberikan argumen mengenai soal dan jawaban tersebut. Selanjutnya peneliti menanyakan kembali kepada seluruh siswa apakah benar argumen yang dinyatakan oleh kelompok tadi. “ Untuk pasangan dari Rumanti, dan Supartana, apakah benar jawaban dan soal yang kalian pasang yaitu sebagai mahluk tuhan manusia tidak boleh saling merendahkan karena manusia mempunyai derajat yang sama?” mereka pun menjawab “benar” dan salah satu dari mereka memberi alasan “alasanya karena hak asasi manusia merupakan kodrat yang telah dimiliki oleh setiap masyarakat didunia, jadi semua manusia memiliki hak yang sama.”



Gambar 4. Peneliti dan siswa membahas hasil pasangan dari siswa

Selesai membahas hasil pencarian pasangan kartu dan soal, dilanjutkan dengan menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan. Siswi bernama Suci Ningtyas memberikan argumen tentang kesimpulan pembelajaran yaitu “dari awal sampai akhir kita telah mempelajari tentang HAM dan melaksanakan permainan hingga membahas soal dan pertanyaan yang diberikan oleh peneliti”. Meskipun

simpulannya belum tepat peneliti memberi *reward* karena siswi tersebut berani dalam mengemukakan pendapat. Kemudian peneliti menunjuk satu orang siswa lagi untuk menyimpulkan yaitu Alvin Eros memberikan simpulan dengan baik bahwa “pelajaran hari ini kita sudah mempelajari pengertian HAM, jenis-jenis HAM sejarah HAM, hingga kita menuju permainan, dan kita ketahui HAM sangat penting bagi kita dan harus dihormati karena kita memiliki kodarat yang sama dimata tuhan”. Setelah Alvin memberikan argumen tentang kesimpulan pelajaran peneliti dan siswa lainnya memberikan *applause* kepada Alvin. Kemudian peneliti kembali menyimpulkan secara umum dan lebih mempertegas agar siswa lebih paham. Selanjutnya peneliti mengadakan pascates yaitu tes yang akan menilai kemampuan siswa setelah mereka mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *make a match*. Tes ini merupakan tes yang telah diberikan pada awal sebelum pelajaran dimulai. Dengan kata lain tes yang diberikan pada saat pra tes dan pascates sama, agar peneliti lebih mudah mengetahui perkembangan siswa sebelum dan sesudah siswa mendapatkan pelajaran dengan strategi pembelajaran *make a match*. Setelah melakukan penelitian pada siklus I peneliti menemukan hasil dan aktivitas belajar siswa yaitu pada hasil belajar terdapat nilai tes awal adalah 45,65 dengan persentase 34,78%. Hasil ini masih sangat kurang dalam pencapaian KKM, dan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *make a match*, nilai pascates meningkat yaitu sebesar 68.69 dengan persentase 60.86% yang termasuk dalam kategori cukup. Dari perbandingan sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran ditemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 23.04 dengan persentase 26.08%. Dan dari hasil pengamatan pada aktivitas belajar siswa adalah 515 dengan rata-rata 22.39 dengan persentase sebesar 62.19%.

Dari hasil observasi tersebut jika disesuaikan dengan kriteria tingkat aktivitas belajar siswa yang telah dicantumkan dalam metode penelitian

maka, dapat disimpulkan bahwa tingkat keaktifan siswa berada dalam kategori cukup.

Refleksi penelitian siklus I adalah pada saat siswa kurang aktif dalam mencari pasangan kartu soal dan jawaban, maka peneliti menginstruksikan siswa untuk melihat catatan atau buku panduan untuk mencari jawaban dari kartu yang dibawa baik kartu soal maupun jawaban. Untuk masalah kekurangan waktu pada penelitian siklus I ini, peneliti mempersiapkan serta menyajikan materi yang lebih mudah agar pembelajaran dapat dicapai tepat waktu dan sesuai perencanaan pembelajaran.

Agar siswa tetap tenang dalam pembelajaran dan mau aktif didalam bertanya maupun menjawab pertanyaan serta berdiskusi, maka peneliti memberikan *reward* berupa hadiah kecil agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, maka peneliti kembali mengadakan penelitian pada siklus II. Pada siklus II materi yang diberikan adalah Pelanggaran HAM. Adapun indikator dari pembelajaran tersebut adalah menganalisis kasus-kasus pelanggaran HAM di Indonesia, memberikan contoh pelanggaran HAM, dan mengemukakan cara penanganan pelanggaran HAM. Tujuan dari pembelajaran tersebut adalah melalui strategi pembelajaran *make a match* siswa mampu memberikan contoh pelanggaran HAM, menganalisis pelanggaran HAM dilingkungan Keluarga, menganalisis kasus-kasus pelanggaran HAM di Indonesia, dan mengemukakan cara penanganan pelanggaran HAM.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut. Peneliti melakukan prates sebelum materi dijelaskan, memberikan apersepsi berkaitan dengan materi yang diajarkan, menjelaskan materi pelajaran tentang HAM, dilanjutkan dengan penerapan strategi pembelajaran *make a match*. Pada materi ini peneliti telah menyiapkan kartu soal dan jawaban yang diberikan kepada siswa. Masing-masing siswa mendapatkan satu kartu, siswa mencari pasangan kartu soal dan jawaban sampai batas waktu yang diberikan. Setelah siswa berhasil menemukan

pasangannya, siswa langsung menempelkan hasil pasangan di papan. Kemudian hasil pasangan yang telah ditemukan akan dibahas kembali oleh peneliti dan siswa. Selanjutnya peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah diajarkan, dan ditutup dengan pemberian tes akhir usai menerima pelajaran.

Pada siklus II seperti biasa peneliti memberikan salam serta presensi siswa dan dilanjutkan dengan pemberian prates, usai mengerjakan tes siswa diberikan apersepsi oleh peneliti tentang materi yang akan diajarkan. Selanjutnya peneliti menggali pengetahuan siswa tentang pelanggaran HAM. Seperti halnya pertemuan lalu, setiap indikator yang dibahas peneliti melontarkan pertanyaan untuk memancing siswa agar aktif dalam menjawab serta memberi argumen sesuai dengan apa yang ia ketahui. " Anak-anak kejahatan pelanggaran HAM ada dua coba berikan contoh yang bagaimana dinamakan kejahatan genosida?" siswa sambil membaca buku mencari pengertian dari genosida dan memikirkan apa yang bisa dijadikan contoh dari kejahatan tersebut. Karena lama menunggu peneliti langsung menunjuk salah satu siswa yang bernama Alvin. Kemudian dia menjawab " belum bisa bu" kemudian peneliti menyuruh teman sebangkunya untuk membantu, namun tidak ada yang bisa. Setelah beberapa saat kemudian siswa yang telah menemukan contoh yang tepat mengacungkan tangan salah satunya Tyas " contoh kejahatan genosida adalah pembunuhan berkelompok yang dilakukan oleh teroris bu", lalu peneliti menjelaskan apa saja yang termasuk kejahatan genosida.

Selesai membahas materi pembelajaran dilanjutkan dengan melaksanakan strategi pembelajaran *make a match*. Sebelum dimulai peneliti kembali memberikan instruksi-instruksi yang harus diingat oleh siswa. Peneliti juga mengingatkan agar mengetahui pasangan kartu yang dibawa oleh masing-masing siswa, maka siswa diminta membuka buku ajarya agar mereka tahu dan menemukan pasangan kartu yang tepat. Pada pertemuan ini soal dan jawaban mengacu ke contoh-contoh terhadap pelanggaran

serta upaya penegakan HAM itu sendiri. Maka dari itu peneliti menyiapkan kartu yang sebagian besar contoh bergambar. Dengan demikian siswa secara langsung mengetahui contoh pelanggaran HAM dengan gambar yang ada. Misalnya kejahatan genosida, maka dibuatkan gambar yang berisi tentang pembunuhan berkelompok.

Seperti biasa Peneliti menyiapkan kartu soal dan jawaban. Dimana nantinya siswa akan diminta untuk mengambil salah satu kartu yang diacak oleh guru, kemudian siswa mulai mencari pasangannya sendiri. Dalam pencarian pasangan siswa akan menemui pasangan lebih dari dua orang, siswa dengan aktif mencari jawaban serta soal yang dibawa. Dengan bantuan buku pegangan PKn yang dimiliki oleh masing-masing siswa, siswa dengan mudah menemukan pasangannya. Siswa dituntut untuk menganalisis sendiri jawaban yang bergambar tersebut serta soal yang diberikan.

Karena minggu lalu strategi pembelajaran ini sudah pernah diterapkan, maka untuk pertemuan ini siswa dapat dengan cepat menemukan pasangan dan menempelkan jawaban serta soal yang sudah dipasangkan. Mereka sangat yakin dengan pasangan mereka karena siswa dibantu dengan buku PKn sehingga siswa dapat mengetahui pasangan yang tepat antara jawaban dengan soal.

ketika hasil pencarian pasangan telah ditempelkan, maka dilanjutkan dengan membahas bersama temuan soal dan jawaban yang dilakukan oleh siswa. Selanjutnya, saat semua jawaban serta soal yang dipasangkan benar, semua siswa merasa bangga dan senang karena mereka berhasil mencari pasangannya dengan tepat, maka *reward* diberikan oleh peneliti berupa *applause*.



Gambar 5. Hasil tempelan dari pencarian kartu soal dan jawaban oleh siswa

Selesai melakukan kegiatan pembelajaran siswa diminta untuk menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan. Siswi yang bernama Nengah Rumanti memberikan argumen tentang kesimpulan pembelajaran yaitu "kita sudah mempelajari jenis-jenis pelanggaran HAM, contoh Pelanggaran HAM dan upaya penegakan HAM". Meskipun hanya simpulan yang singkat, peneliti menghargai keberanian siswi tersebut untuk menyimpulkan. Setelah menyimpulkan materi pembelajaran peneliti mengajak kembali siswa untuk mengadakan tes akhir pelajaran. Selesai menjawab tes, siswa diminta memberi tanggapan tentang penerapan strategi pembelajaran *make a match* di kelas selama dua siklus. Tanggapan tersebut berdasarkan argumen dari siswa.

Setelah melakukan penelitian pada siklus II maka peneliti menemukan hasil dan aktivitas belajar siswa yaitu pada hasil belajar siswa dilakukan tes awal dan tes akhir pada tes awal terdapat nilai sebesar 58.69 dengan persentase 43.48%. Hasil tersebut masih sangat kurang dalam pencapaian KKM. Ketika siswa telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dalam mengerjakan pasca tes pada siklus kedua hasil belajar siswa menjadi sebesar 80 dengan presentase 82.60% dan terdapat dalam kategori tinggi. Dari perbandingan sebelum dan sesudah

melakukan pembelajaran ditemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 21.31 dengan persentase 39.12%. Dan untuk aktivitas belajar siswa dikelas sebesar 620 dengan rata-rata 26.95 dan persentase sebesar 74.87%. Dari hasil observasi tersebut bila disesuaikan dengan kriteria tingkat aktivitas belajar siswa yang telah dicantumkan dalam metode penelitian maka, dapat disimpulkan bahwa tingkat keaktifan siswa berada dalam kategori baik.

Refleksi dari hasil penelitian siklus II dapat disimpulkan beberapa hal yang harus ditingkatkan yaitu, ketegasan dalam mengajar pada peneliti karena peneliti selama mengajar kurang tegas sehingga siswa masih ada yang bermain-main atau bercanda, siswa cenderung pasif jika tidak diberikan motivasi berupa *reward*, dalam pembelajaran siswa lebih senang belajar dengan santai dan ada ruang gerak tanpa paksaan namun mengena ke dalam pelajaran. Hal yang membuat siswa bertambah semangat dalam mengikuti pelajaran adalah sebuah *reward*. Untuk itu mereka harus diberikan sebuah penghargaan yang mampu memotivasi siswa untuk berani dalam mengemukakan pendapat serta mau ikut serta dalam pembelajaran yaitu dengan pemberian *reward*. *Reward* tersebut dapat berupa *applause* maupun hadiah kecil yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Tanggapan siswa terhadap strategi pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran PKn dilaksanakan pada siklus II. Siswa diberikan pilihan yang nantinya akan diargumentasikan sendiri oleh siswa.

Dari analisis data yang diperoleh ditemukan bahwa, diantara 23 orang siswa hanya 11 orang siswa menyatakan sangat senang dan 8 orang siswa menyatakan senang dan 4 orang siswa menyatakan ragu.

Mengenai data tanggapan siswa yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa mengenai pembelajaran *make a match* adalah sangat baik, karena 11 orang siswa dari 23 orang siswa menyatakan bahwa strategi pembelajaran *make a match* sangat menyenangkan. Sedangkan 8 orang siswa menyatakan senang, meski ada 4 orang

siswa yang dinyatakan ragu dalam argumennya karena siswa tersebut tidak hadir dalam siklus II.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus maka ditemukan hasil penelitian mengenai aktivitas belajar, hasil belajar dan tanggapan siswa SMP Negeri 2 Dawan dalam pelajaran PKn dengan menggunakan strategi pembelajaran *make a match* sebagai berikut.

1) Hasil pada tingkat keaktifan siswa meningkat dari siklus I ke siklus II, hasil penelitian aktivitas belajar siswa ini relevan dengan penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Trisandika mahasiswa fakultas ilmu pendidikan yang meneliti tentang *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar dan aktifitas belajar pada materi operasi hitungan campuran di kelas VI SD Tegal Sari kecamatan Buleleng*. Penelitian ini sesuai dengan teori Suyatno (2009 : 72) yang menyatakan bahwa Pembelajaran *make a match* ini merupakan model pembelajaran kooperatif, yang saling mengandalkan kerja sama antar siswa, dan adanya interaksi sosial yang nantinya akan menimbulkan keaktifan secara mandiri. Karena pada saat mencari pasangan tentunya siswa melakukan diskusi antar teman dan melakukan tanya jawab antar teman, sehingga mereka terlihat aktif dikelas.

Adapun hasil perbandingan tingkat aktivitas terdahulu berbeda dengan sekarang. Karena penelitian yang dilakukan sekarang hanya dilakukan dua kali penelitian, maka hasil dari tingkat aktivitas belajar sekarang tidak setinggi tingkat aktivitas penelitian terdahulu. Namun tingkat aktivitas belajar siswa pada penelitian sekarang sudah mencapai kriteria keaktifan belajar siswa.

2) Adanya peningkatan hasil belajar siswa dari penelitian siklus I ke siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa yang pada mulanya pada siklus I masih dalam keadaan cukup namun dalam siklus II didapatkan hasil belajar sudah meningkat

ke arah yang baik. Penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Putri Kartika Aprilia dari Fakultas MIPA jurusan biologi yang mengangkat tema Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mencari Pasangan (*Make A Match*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Reproduksi Di Kelas X Sma Negeri 1 Stabat Tahun Pelajaran 2011/2012. Penelitian ini sesuai dengan teori Fachrudin, yang menyatakan bahwa Tujuan dari pembelajaran dengan strategi *make a match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Siswa dilatih berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi social (Bungseducation, 2012). Meskipun hasil penelitian sekarang tidak setinggi dari penelitian terdahulu, namun penelitian ini dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan.

3) Adapun tanggapan siswa yang dituangkan dalam pesan dan kesan siswa terhadap strategi pembelajaran *Make a match* yang telah diterapkan. Dari analisis data yang diperoleh ditemukan bahwa, diantara 23 orang siswa hanya 11 orang siswa menyatakan sangat senang dan 8 orang siswa menyatakan senang dan 4 orang siswa menyatakan ragu. Mengenai data tanggapan siswa yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa mengenai pembelajaran *make a match* adalah sangat baik, karena 11 orang siswa dari 23 orang siswa menyatakan bahwa strategi pembelajaran *make a match* sangat menyenangkan. Sedangkan 8 orang siswa menyatakan senang, meski ada 4 orang siswa yang dinyatakan ragu dalam argumennya karena siswa tersebut tidak hadir dalam siklus II. Jadi dapat disimpulkan dari tanggapan bahwa siswa sangat senang dan menerima dengan positif diterapkannya strategi pembelajaran *make a match* di kelas.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan:

Strategi pembelajaran *make a match* dapat digunakan sebagai media pembelajaran

yang inovatif bagi guru yang memiliki permasalahan tentang hasil dan aktivitas belajar siswa yang kurang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungseducation. 2012. Metode pembelajaran.
http://wbungs.blogspot.com/2012/07/01_archive.html Diakses pada februari 2013
- Daryanto,. 2012. *Strategi pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta:Gava media.
- Daryono, dkk. 1998. *Pengantar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2005. Pendidikan kewarganegaraan, kurikulum dan silabus pendidikan kewarganegaraan. Jakarta: Depdiknas.
- Ibrahim, dkk. 2001. Pembelajaran kooperatif. Surabaya: university pers.
- Lie,. 2003. *Cooperative learning mempraktikkan cooperative learning di kelas*. Jakarta: PT. Grasindo
- Muzani. 2013. *motivasi belajar siswa*. jakarta
- Rusman. 2010. *Strategi-strategi pembelajaran mengembangkan profesionalisme peneliti*. Bandung: Rajawali Pers.
- Rusyan. 1993. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sandyagraha. 2012. *Penerapan Pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap tingkat keaktifan dan hasil belajar PKn siswa kelas X A Akuntansi SMK N 1 Singaraja*. Singaraja: Undiksha.
- Sudijono. 2009. Pengantar evaluasi pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif* : Masmedia Buana Pustaka.