
IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KARTU *MAKE A MATCH* PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS III DI SDS AL FATH BSD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Oleh

Lulu Fauziah¹, Achmad Romadin²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka

e-mail: fauziahlulu2@gmail.com, aromadin77@gmail.com

Diterima 4 September 2023, direvisi 13 November 2023, diterbitkan 27 November 2023

Abstrak

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan siswa untuk mencari pengetahuan sebagai bekal dimasa mendatang. Namun saat ini model pembelajaran banyak membuat siswa kurang antusias dalam mengikutinya. Fakta dilapangan pada hasil belajar siswa kelas 3-D SDS Al Fath BSD masih banyak nilai yang dibawah KKM. Hal tersebut dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang tradisional sehingga mempengaruhi tujuan dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran interaktif adalah *Make a Match*. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PPKn tentang keberagaman kekayaan khas daerah di Indonesia kelas III-D Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah *Classroom Action Research* (CAR). Subjek penelitian yaitu 22 siswa berpartisipasi dalam kelas SD 3-D. Penelitian ini menggunakan 3 siklus yaitu pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Hasil pra siklus didapatkan tingkat ketuntasan sebesar 31,82%, persentase itu dibawah nilai KKM ketuntasan yakni 70%. Pada siklus 1, tingkat ketuntasan 81,82%, hasil belajar sudah melampaui KKM, yaitu 70% dan pada tindakan ke-2 tingkat kelulusan 90,91%, hasil belajar di atas KKM yaitu 70%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perkembangan hasil belajar siswa ditentukan dengan model pembelajaran, media pembelajaran serta pembelajaran *Make a Match* mampu membuat siswa aktif, kreatif dan termotivasi pada proses pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: Hasil Belajar, PPKn, *Make a Match*

Abstract

Learning is an activity undertaken by students to acquire knowledge for future use. However, at present, many learning models have caused students to become less enthusiastic about participating in them. The observed fact is that there are still many students in class 3-D at SDS Al Fath BSD who receive grades below the Minimum Competency Criteria (KKM). This is primarily due to the use of traditional teaching models, which consequently affect the learning objectives. One of the interactive learning models is 'Make a Match.' This study aims to determine the impact of using the 'Make a Match' card media on the learning outcomes of PPKn (Civics and Citizenship Education) students regarding the diversity of regional specialties in Indonesia, specifically in the third-grade class at Elementary School (SD) 3-D. This research falls under the category of Classroom Action Research (CAR). The research subjects consist

of 22 students participating in the SD 3-D class. The study employs three cycles: pre-cycle, cycle 1, and cycle 2. In the pre-cycle, it was found that the completion rate was 31.82%, which is below the Minimum Competency Criteria (KKM) threshold of 70%. In cycle 1, the completion rate rose to 81.82%, indicating that learning outcomes exceeded the KKM of 70%. In the second phase, the graduation rate reached 90.91%, once again surpassing the KKM. Based on the results of this study, it can be concluded that the development of student learning outcomes is influenced by the teaching model and the instructional media used. 'Make a Match' learning fosters student activity, creativity, and motivation throughout the learning process

Keywords : Learning Outcomes, Civics, Make a Match

I. PENDAHULUAN

Pengajaran dan pendidikan adalah suatu proses dengan tujuan mempersiapkan kehidupan dimasa mendatang (Romadin, 2020; Tirtaraharja & La, 2005). Tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil usaha siswa saat proses belajar (Aliputri, 2018; Romadin et al., 2022). Pembelajaran dicirikan sebagai proses yang mengubah interaksi seseorang dengan lingkungan dan perilakunya. Perubahan tingkah laku dari hasil belajar bersifat tahan lama, praktis, konstruktif, aktif, dan terarah. Menurut psikolog dan pendidik, situasi yang beragam dapat mengakibatkan perubahan perilaku (Pane et al., 2017).

Dalam proses pembelajaran di pendidikan formal, termuat mata pelajaran yang telah ditetapkan oleh Direktorat pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah (DPSMK, 2017; Romadin et al., 2021). Frederick et al., (2007) menyebutkan bahwa pada pendidikan sekolah dasar memuat mata cinta tanah air, mata pelajaran tersebut disebut dengan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 37 tahun 2018 tentang kompetensi isi dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 termasuk PPKn memuat empat kompetensi yaitu kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan siswa (Yusuf et al., 2022).

Hasil belajar yaitu prestasi yang telah didapat siswa melalui evaluasi pembelajaran, dengan mengajukan dan menjawab pertanyaan dalam lingkungan akademik. Hasil belajar siswa dapat menceritakan tentang keberhasilan dalam ranah kognitif. Penentu keberhasilan belajar siswa tercermin dari keberhasilan asimilasi siswa dan perilaku siswa. Poin ujian adalah prestasi belajar siswa dengan dikategorikan dalam bentuk kriteria atau skor (Somayana, 2020).

Fakta dilapangan hasil belajar siswa kelas 3-D SDS Al Fath BSD masih dibawah 70% KKM. Hal ini disebabkan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Selain itu, siswa kurang peduli dengan materi karena guru hanya ceramah saja dalam mengajar. Sedangkan pembelajaran melalui cara tradisional hanya transmisi pengetahuan. Dalam pembelajaran tradisional Siswa hanyalah objek pasif yang harus mengingat catatan yang diberikan guru agar dapat menjawab soal-soal yang akan diujikan nantinya.

Berdasarkan uraian di atas guru mencoba mengubah metode pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa, supaya siswa menjadi lebih termotivasi, aktif dan percaya diri dalam menerima pelajaran. Sebagaimana kita ketahui bahwa usia 8-11

Teknik analisis data untuk mencari rata-rata nilai siswa berdasarkan modul pengumpulan dan pengolahan informasi hasil belajar (Suryanto, 2022) yaitu :

$$\text{Rata - rata} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

dengan: $\sum x$ = Jumlah nilai subjek

$\sum n$ = Jumlah subjek

Dalam menghitung ketuntasan belajar maka jumlah presentase ketuntasan harus lebih besar dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70% dalam PPKn (Faiz Amalia et al., 2020) Ketuntasan belajar dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

Nilai = Quote x 100

Dimana Quote = $\frac{\sum \text{Siswa tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}}$

Indikator keberhasilan yang diharapkan untuk hasil belajar siswa ranah pengetahuan memperoleh minimal ketuntasan ≥ 70 dengan presentase $\geq 70\%$.

Penelitian ini menggunakan 3 siklus (prasiklus, siklus 1 dan siklus 2). Penelitian ini mengamati nilai hasil belajar dari prasiklus kemudian dibandingkan dengan nilai setelah diterapkan media kartu untuk bermain game kartu di siklus ke- 1 dan ke-2. Prasiklus dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 12 Mei 2023, Siklus 1 tanggal 23 Mei 2023 dan siklus ke-2 26 Mei 2023. Saat prasiklus, guru mengajar dengan metode konvensional tanpa menggunakan media, kemudian ketika siklus 1 dan 2 guru mengajar menggunakan video, PPT dan menggunakan kartu make a match.

Tes tertulis diberikan setelah menyelesaikan kegiatan dengan menggunakan media Make A Match. Berikut bagan 1 merupakan sintaks/langkah-langkahnya penerapan model pembelajaran Make A Match (Rusman, 2012).



Bagan 1 : Sintak pembelajaran make a match

III. PEMBAHASAN

Dari hasil PTK prasiklus, siklus ke-1, siklus ke- 2 pada kelas 3-D SDS Al Fath BSD, berkaitan dengan hasil belajar PPKn materi Keberagaman Kekayaan Khas Daerah di Indonesia menggunakan media kartu. Pada tabel 1 adalah nilai tertinggi dan terendah seperti berikut:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Nilai Tertinggi dan Terendah Siswa Kelas 3-D

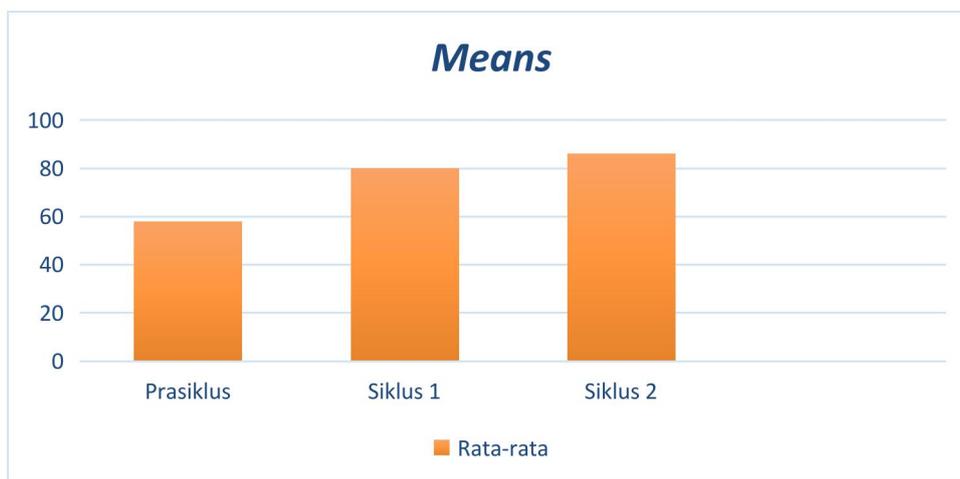
Siklus	Tertinggi	Terendah
Prasiklus	92	17
Siklus 1	100	40
Siklus 2	100	60

Tabel 1 menjelaskan bahwa hasil rekapitulasi nilai tertinggi 100 pada siklus 1 dan 2 dan terendahnya adalah 17 pada prasiklus. Pada tabel 2 adalah jumlah dan rata-rata pada pembelajaran PPKn materi Keberagaman Kekayaan Khas Daerah di Indonesia menggunakan media kartu sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Jumlah dan Nilai Rata-Rata Siswa Kelas 3-D

Siklus	Jumlah	Rata-Rata
Prasiklus	1282	58
Siklus 1	1760	80
Siklus 2	1990	86

Tabel 2 menjelaskan hasil rekapitulasi jumlah dan nilai rata-rata kelas 3-D di prasiklus berjumlah 1282 dan rata-rata 58, siklus 1 jumlah 1760 dan rata-rata 80, serta siklus 2 jumlah 1990 dan rata-rata 86.



Grafik 1 : Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

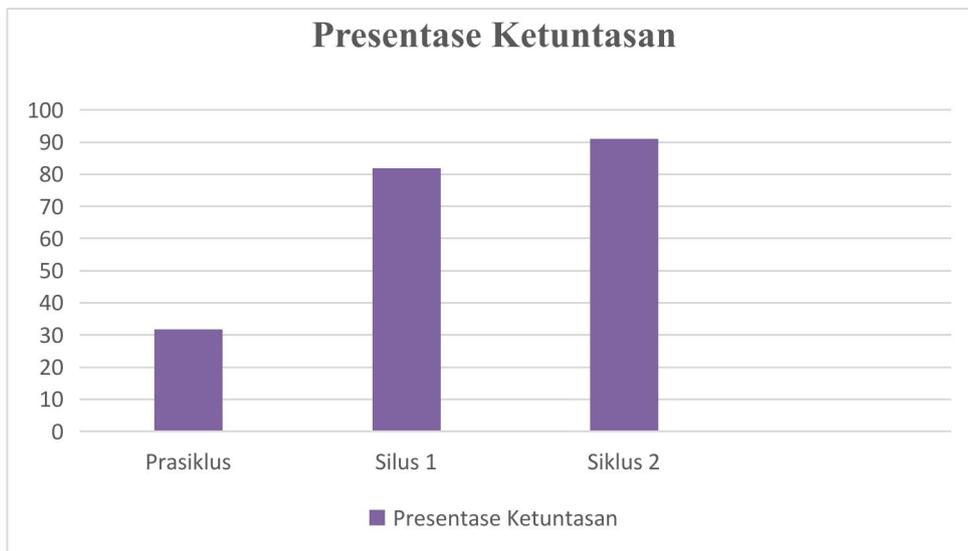
Grafik 1 menunjukkan bahwa hasil means subjek prasiklus - siklus 2 didapat kenaikan.

Tabel 3. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas 3-D

Siklus	Presentase Ketuntasan
--------	-----------------------

Prasiklus	31,82 %
Siklus 1	81,82 %
Siklus 2	90,91 %

Tabel 3 menjelaskan presentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas 3-D yaitu 31,82 % pada prasiklus, 81,82 % pada tindakan ke-1 dan 90,91 % pada tindakan ke-2.



Grafik 2 : Presentase Ketuntasan

Grafik 2 menunjukkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas 3-D dengan kenaikan dari prasiklus sampai dengan siklus 2. Pada siklus 2 kelas 3-D belum mengalami ketuntasan belajar sedangkan pada siklus 1 dan 2 sudah tuntas belajaran dengan di atas KKM yaitu 70 dan presentase ketuntasan diatas 75%.



Gambar 2 : Siswa sedang mencari jawaban



Gambar 3 : Guru mengkonfirmasi jawaban siswa

Gambar 2 dan siswa sedang mencari jawaban setelah guru membagi siswa boys and girls, dan guru telah menginformasikan kepada siswa bagaimana cara bermainnya. Kemudian pada gambar 3 guru mengkonfirmasi jawaban kedua kelompok apakah sesuai atau tidak nama pulau yang disebut guru dengan kartu bergambar rumah dan baju yang diambil oleh perwakilan kelompok masing-masing.



Gambar 4 : Siswa mencocokkan kartu di peta



Gambar 5 : Hasil make a match dengan kartu

Gambar 4 siswa dengan perwakilan kelompoknya mencocokkan kartu nama-nama suku dan tanaman pada peta. Lalu gambar 5 menunjukkan hasil make a match setelah di konfirmasi oleh guru penempatan nama-nama suku dan tanaman pada peta.

Berdasarkan hasil penelitian prasiklus sebelum digunakan pembelajaran menggunakan media kartu make a match didapat bahwa nilai terendahnya adalah 17 dan tertingginya adalah 92 dengan rata-ratanya yaitu 58 dan presentase ketuntasannya yaitu 31,82 %. Data diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 3 SDS Al Fath BSD masih rendah karena hampir setengah siswa kelas 3 nilainya di bawah KKM yaitu 70. Guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam mengajar dan guru hanya menjelaskan satu arah saja dengan ceramah, menyebabkan suasana kelas yang jenuh dan siswa kurang aktif. Maka dari itu diperlukannya pembelajaran yang dapat meningkatkan suasana kelas yang kondusif dan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Pada tabel 1, 2 dan 3 pada siklus 1, guru mengajar menggunakan PPT, Video dan media kartu make a match menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dimana nilai terendah siswa yaitu 40 dan tertingginya 100, untuk rata-rata pada siklus 1 adalah 80 dan presentase ketuntasan 80,82 %. Hasil belajar siswa sudah mencapai KKM yaitu 70 dan presentase ketuntasan belajar diatas 70%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus ke siklus 1, sesuai pada grafik 1 dan 2. Siswa senang dan mengerti akan materi yang guru ajarkan. Siswa berperan aktif ketika bermain games menggunakan kartu make a match. Hal ini sesuai dengan pendapat Heinich, dkk (1993) pada modul media pembelajaran (Hernawan, 2022) bahwa pembelajaran memiliki pesan yang ingin disampaikan. Pesan adalah isi dari bahan pelajaran. Untuk menyampaikan pesan-pesan yang perlu disampaikan guru kepada siswa agar siswa lebih mudah menyerap dan memahami, guru dapat menggunakan media untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan siklus 1, kekurangan siklus 1 dapat diperbaiki pada siklus 2, pada siklus 2 guru harus dapat melalui pembelajaran dengan bantuan media, membuat kartu make a match dengan baik dan benar, guru menginstruksi siswa dengan tahapan-tahapannya, kemudian guru mengkonfirmasi jawaban siswa. Setelah pembelajaran guru juga melakukan tanya jawab kepada siswa untuk penguatan materi. Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 1,2 dan 3 siklus 2 di dapat nilai terendah yaitu 60 dan nilai tertingginya adalah 100, sedangkan rata-rata didapat 86 serta presentase ketuntasan 90,91 %. Rata-rata hasil belajar siswa mencapai KKM yaitu 70 dan tingkat kelulusan lebih dari 70%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari siklus 1 ke siklus 2 sesuai dengan grafik 1 dan 2. Rata-rata peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2 adalah 0,6 lebih tinggi dibandingkan siklus 1. Tingkat ketuntasan siklus 1 dan 2. siklus 1 dan 2 meningkat dengan selisih 9,09%. Pada periode ke-2, hanya siswa tertentu yang tidak mengikuti KKM karena pemahamannya yang lemah, pelajaran yang sulit dicerna, sehingga perlu penanganan lebih bagi siswa tersebut. Namun secara umum pembelajaran dengan bermain kartu mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diatas harapan, dimana rata-rata pra siklus hanya mencapai 58 dan meningkat menjadi 86.

Pada siklus 2 siswa sudah mulai memahami pelajaran PPKn pada materi

keberagaman kekayaan indonesia subtopik nama-nama suku dan tanaman di daerah Indonesia. Guru menyediakan peta Indonesia di karton, kemudian siswa mencocokkan nama-nama suku dan tanamannya pada pulau-pulau di Indonesia yang ada di karton. Siswa juga menunjukkan sikap aktif, kreatif, peduli dan antusias karena dengan menghadirkan media gambar peta pada karton dan kartu make a match memberikan pengalaman baru siswa dalam memahami dan menyerap materi pembelajaran.

Hasil belajar siswa dapat meningkat setelah menerapkan kepada guru membuat media kartu yang cocok, pembelajaran ini merupakan pembelajaran kooperatif dengan unsur permainan, dimana siswa aktif saat belajar dan mengingatnya lebih lama, siswa juga bekerja sama untuk menyelesaikannya. permainan. Selama dan setelah permainan, siswa sangat antusias dan memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian tentang pembuatan model pembelajaran kolaboratif menggunakan flashcard yang dilakukan oleh Dhesta (Aliputri, 2018) yang didokumentasikan dalam *Journal of Basic Education Vol.2*. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe factory matching with picture cards dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi Ekonomi.

Dalam penelitian Wahyu (Bagja Sulfemi dan Setianingsih, 2018) didokumentasikan dalam *Journal Of Komodo Science Education vol 1* berjudul *Tames Games Tournament (TGT) dengan Media Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media kartu dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas . dan motivasi siswa*. Kemudian dalam penelitian I Made Adistha (Gosachi and Japa, 2020) dalam *Jurnal Pendidikan Volume 2.2* berjudul *Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Media Kartu Gambar*. Berdasarkan temuan ini media kartu dapat diterapkan di kelas PPKn untuk memaksimalkan hasil belajar PPKn siswa.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara pembelajaran tanpa menggunakan media kartu dan dengan media kartu. Pembelajaran menggunakan kartu, dimana siswa berperan aktif saat kerja kelompok mencari jawaban pasangan kartunya. Siswa juga menjadi lebih ingat dan bermakna setelah pembelajaran selesai pada siswa kelas 3-D SDS Al-Fath BSD.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang diperoleh peneliti menyimpulkan bahwa pada implemmentasi media pembelajaran kartu pada mata pelajaran PPKn kelas III di SDS Al Fath BSD untuk meningkatkan hasil belajar dapat meningkatkan hasil pembelajaran terlihat dari tiap siklus, ketika prasiklus presentase ketuntasan belajar siswa masih di bawah KKM dan pada siklus 1 dan siklus 2 sudah di atas KKM yaitu 80,82 % dan 90,91 %. Siswa juga menunjukkan sikap aktif, kreatif, peduli dan antusias pada proses pembelajaran menggunakan kartu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- DPSMK. (2017). *Pelaksanaan kurikulum pendidikan menengah kejuruan*.
- Dr. Rusman, M. P. (2012). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru* (M. P. Dr. Rusman (ed.); Kedua). Rajawali Press.
- Eliza, F., Suriyadi, S., & Yanto, D. T. P. (2019). Peningkatan kompetensi psikomotor

- siswa melalui model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di SMKN 5 Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(2), 57–66. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i2.427>
- Faiz Amalia, A., Roysa, M., & Ismaya, E. A. (2020). Penerapan model time token berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 643–649. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.867>
- Frederick, H. H., Kuratko, D. F., & Hodgetss, R. M. (2007). *Entrepreneurship: theory, process, practice*. Nelson Australia Pty Limited.
- Hernawan, A. H. (2022). Media pembelajaran. In S. Anitah (Ed.), *strategi pembelajaran di SD* (2nd ed., p. 62). Universitas Terbuka.
- Pane, A., Dasopang, D., & Muhammad. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Romadin, A. (2020). *Model pembelajaran work-based learning pada pendidikan kejuruan (landasan, orientasi, sintaks, kelebihan, penerapan pada pendidikan kejuruan di indonesia)*. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/model-pembelajaran-work-based-learning-pada-pendidikan-kejuruan-landasan-orientasi-sintaks-kelebihan-penerapan-pada-pendidikan-kejuruan-di-indonesia/>
- Romadin, A., Nuhadi, D., & Yoto, Y. (2022). Implementation of work based learning on welding engineering expertise competency in the manufacturing industry. *Journal of Vocational ...*, 5(1), 16–31. <http://journal2.uad.ac.id/index.php/joves/article/view/5674%0Ahttp://journal2.uad.ac.id/index.php/joves/article/download/5674/2783>
- Romadin, A., Yoto, & Nurhadi, D. (2021). Career identification of production operators ' position in manufacture industries. *Jurnal Teknologi, Kejuruan Dan Pengajaran*, 44(1), 1–9.
- Suryanto, A. (2022). Pengumpulan dan pengolahan informasi hasil belajar. In A. S. Dkk (Ed.), *Evaluasi Pembelajaran di SD* (2nd ed., p. 42). Universitas Terbuka.
- Tirtaraharja, & La, S. (2005). *Pengantar pendidikan*. PT. Rineka Cipta.
- Wardani. (2022). Hakikat penelitian tindakan kelas. In Wardani (Ed.), *Penelitian Tindakan Kelas* (2nd ed., p. 37). Universitas Terbuka.
- Yusuf, F., Anitra, R., & Setyowati, R. (2022). Pengaruh model pembelajaran card sort terhadap hasil belajar PPKN siswa sekolah dasar the effect of card sort learning model on civics learning outcomes of elementary school students. *Of Islamic Elementary School April*, 5(1), 1–12.