

	PGMI: JURNAL PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH VOLUME: 2 NO: 1 TAHUN 2023 https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/pgmi/index	2985-4423
---	---	------------------

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn
DI KELAS V MI MA'ARIF NU SUNYALANGU**

Samsudin¹, Fauzi²
 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto^{1,2}

Email: samsudin2426@gmail.com
 Email: fauzi@uinsaizu.ac.id

Article history	Submitted 21 / 12 / 2023	Accepted 25 / 12 / 2023	Published 30 / 12 / 2023
-----------------	-----------------------------	----------------------------	-----------------------------

ABSTRACT: Students' performance in civics classes is poor due to the application of methods that prioritise memory. Therefore, a new approach in education is needed, which can motivate students to engage in active learning. Make a Match is one of the interactive learning models used, along with other co-operative learning methods. Unlike the teacher who runs the class through lectures, students actively participate in this learning method. This methodology asks the teacher to create two cards: one card contains an answer and the other card contains a question or problem. The students' task is to find their card pair. In terms of solving problems that arise during learning, using this learning model turns out to be the best solution. Before the Make a Match model was implemented, 58.82% of the students met the requirements for mastery; after this model was implemented, this percentage increased to 94%. The conclusion of this study supports the opinion that Make a Match technique can improve students' academic achievement.

Key Words: best practice, Civics, Make a Match learning model

ABSTRAK : Performa siswa di kelas kewarganegaraan buruk karena penerapan metode yang mengutamakan ingatan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru dalam pendidikan, yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif. Make a Match adalah salah satu model pembelajaran interaktif yang digunakan, bersama dengan metode pembelajaran kooperatif lainnya. Berbeda dengan guru yang menjalankan kelas melalui ceramah, siswa secara aktif berpartisipasi dalam metode pembelajaran ini. Metodologi ini meminta guru untuk membuat dua kartu: satu kartu berisi jawaban dan kartu lainnya berisi pertanyaan atau masalah. Tugas siswa adalah menemukan pasangan kartu mereka. Dalam hal memecahkan masalah yang muncul selama pembelajaran, menggunakan model pembelajaran ini ternyata menjadi solusi terbaik. Sebelum model Make a Match diterapkan, 58,82% siswa memenuhi persyaratan ketuntasan; setelah model ini diterapkan, persentase ini meningkat menjadi 94%. Kesimpulan dari penelitian ini mendukung pendapat bahwa teknik Make a Match dapat meningkatkan prestasi akademik siswa.

Kata Kunci: best practice, PPKn, model pembelajaran Make a Match

A. PENDAHULUAN

Penulis terus memprioritaskan penguasaan kognitif, yang terutama berupa hafalan konten, dalam pengajaran kewarganegaraan. Selain itu, penulis jarang menggunakan materi pendidikan. Hal ini membuat lingkungan kelas menjadi membosankan dan tidak fleksibel, dan para siswa tampak tidak tertarik. Mayoritas siswa terlalu malas untuk mempelajari pelajaran PKn. Hasil belajar siswa yang buruk di kelas PKn dipengaruhi oleh keadaan ini. Lestari (2015) menegaskan bahwa proses belajar akan mengubah orang yang menjalaninya. Pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, keterampilan, dan kapasitas semuanya berubah sebagai hasil dari perubahan tersebut. Perubahan yang terjadi sebagai akibat dari pertumbuhan tidak dipandang sebagai konsekuensi belajar. Hasil akademik relatif stabil dan memiliki potensi untuk berkembang.

Menurut Nurrita (2018), penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa yang mengikuti keikutsertaannya dalam proses pembelajaran dikenal dengan istilah hasil belajar, dan termasuk di dalamnya adalah evaluasi terhadap perubahan perilaku dan sikap siswa serta pengetahuan yang telah dimilikinya. Menurut Andrizar dan rekan-rekan (2018), pencapaian pembelajaran berperan sebagai dasar untuk menilai sejauh mana perubahan perilaku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Selain itu, hal ini juga bermanfaat untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan siswa dalam berbagai aspek studi atau mata kuliah. Evaluasi pertumbuhan dan perkembangan perilaku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tercermin dalam hasil tes yang diberikan oleh pengajar, dapat diinterpretasikan sebagai indikator pencapaian pembelajaran sesuai dengan beberapa definisi yang telah disebutkan sebelumnya.

Hasil pembelajaran menjadi ukuran seberapa efektif kegiatan atau proses belajar yang dilakukan. Hasil belajar terdiri dari kata-kata, simbol, huruf, dan angka. Pratiwi (2021) menyebutkan ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif sebagai tiga ranah yang membentuk hasil belajar. Ranah kognitif, yang melibatkan pemahaman materi pelajaran dari pengajar, merupakan fokus utama dalam penelitian ini, menjadi satu dari tiga aspek yang ditekankan. Guru menggunakan penilaian pengetahuan untuk menetapkan target pembelajaran dalam setiap domain pengetahuan siswa.

Antusiasme siswa untuk belajar sering kali kurang dalam hal pelajaran PKn. Banyak siswa yang berbicara sendiri, menggunakan ponsel, dan bahkan tertidur di kelas, dan tidak memperhatikan guru selama latihan instruksional. Keadaan ini, jika dibiarkan tidak terkendali, tentu akan menyebabkan pendidikan kewarganegaraan yang tidak memadai bagi para siswa. Untuk itu, para pendidik harus memodifikasi model pengajaran. Hasil belajar dan aktivitas siswa akan dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran. Muzaddin (2016) mencatat bahwa pemilihan pendekatan pembelajaran oleh guru merupakan faktor yang memengaruhi prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, pendidik perlu memastikan bahwa penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa, mempermudah pemahaman materi, memotivasi siswa, serta meningkatkan hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran komunal. Kusmanto (2017) menjelaskan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai panduan untuk mengatur dan melaksanakan aktivitas persiapan guru, sebagai desain konseptual yang menciptakan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sama seperti dalam *Make a Match*, penulis menggunakan pembelajaran kooperatif. Tugas siswa adalah mencari pasangan kartu dalam model *Make a Match*, menurut Aliputri (2018). Satu set kartu berisi dua kartu pertanyaan dan lembar jawaban telah disiapkan oleh guru. Murid berpartisipasi aktif dalam paradigma pembelajaran ini, bukan guru yang mengendalikan kelas melalui ceramah. Murid secara aktif mencari pasangan kartu mereka, dengan kata lain. Mencari teman yang membawa kartu jawaban dengan membawa kartu soal, dan sebaliknya. Murid akan lebih menikmati pembelajaran jika dibuat seperti permainan daripada proses belajar yang sebenarnya

B. METODE PENELITIAN

Menurut Suryani (2017), guru dapat mengatasi masalah yang muncul selama proses belajar mengajar dengan sangat baik dengan menggunakan penelitian praktik terbaik. Ini adalah jenis penelitian yang memanfaatkan pengalaman terbaik mereka dalam mengatasi masalah-masalah tersebut. Namun, praktik terbaik adalah konsep atau ide mengenai suatu prosedur, metode, kegiatan, intensif, atau insentif yang lebih berhasil dalam mencapai keberhasilan, menurut Rohanah (2019).

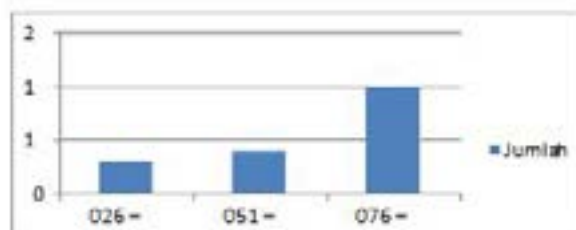
Dua pertemuan tatap muka diadakan untuk penelitian ini pada tanggal 11 September 2023 dan 18 September 2023. Metode Make a Match tidak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar pada tanggal 11 September 2023, namun pada tanggal 18 September 2023, metode yang telah direvisi diimplementasikan. Tujuannya adalah membandingkan penilaian menggunakan metode Make a Match dengan yang tidak menggunakan. Partisipan dalam penelitian ini adalah murid kelas V di MI Ma'arif NU Sunyalangu pada tahun pelajaran 2023-2024.

Tanggapan siswa terhadap tujuan pembelajaran kewarganegaraan dideskripsikan, dan paradigma pembelajaran Make a Match digunakan untuk meningkatkannya. Penulis penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif deskriptif untuk mencapai tujuan ini. Formulir penilaian dan catatan evaluasi harian siswa dikumpulkan sebagai bagian dari metode pengumpulan data. Metode analisis deskriptif kualitatif turut diterapkan untuk mengolah data. Peningkatan yang diharapkan pada hasil pembelajaran PKn sejalan dengan pendekatan yang terkandung dalam analisis deskriptif kualitatif. Penggunaan statistik persentase pada nilai ulangan siswa bisa mengilustrasikan peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan nilai ulangan harian sebelum dan setelah menerapkan pendekatan pembelajaran Make a Match.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

No	Rentang Nilai	Jumlah	Presentase
1	001 – 025	-	-
2	026 – 050	4	14,81
3	051 – 075	8	29,63
4	076 – 100	15	55,56
	Jumlah	27	100

Hasil penilaian harian siswa masih cukup mengkhawatirkan sebelum guru menerapkan paradigma pembelajaran Make a Match. Meskipun madrasah menetapkan KKM sebesar 76, masih terdapat banyak siswa yang meraih nilai di bawah ambang tersebut. Hasil ulangan harian menunjukkan nilai rata-rata sebesar 73,53%. Sebanyak sebelas siswa (44,44%) dari total dua puluh tujuh siswa (55,56%) belum berhasil naik kelas pada semester ganjil tahun ajaran 2023-2024. Grafik di bawah ini menggambarkan penilaian harian siswa sebelum menerapkan pendekatan pembelajaran Make a Match:



Gambar 1 :Grafik nilai siswa sebelum menggunakan model Make a Match

Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran Make a Match, pengajar menyusun rencana pembelajaran untuk menyampaikan konsep-konsep dalam sila-sila Pancasila kepada siswa kelas 5 pada semester ganjil tahun ajaran 2023-2024. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada hari Senin, yaitu pada tanggal 11 September 2023, 18 September 2023, 25 September 2023, dan 2 Oktober 2023. Setelah penilaian harian, nilai rata-rata kelas mencapai delapan puluh persen, dan sebanyak dua puluh lima siswa (93%) berhasil lulus.

Hasilnya, indikator keberhasilan atau tujuan telah tercapai, baik dari segi rata-rata maupun jumlah siswa yang lulus. Diagram di bawah ini menunjukkan evaluasi harian siswa dengan memanfaatkan model Make a Match.



Grafik Nilai Siswa Sesudah Menggunakan Model Make a Match

Para siswa juga terlihat lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena permainan dimasukkan ke dalam kurikulum, membuat lingkungan belajar terlihat lebih hidup. Saat mencari pasangan mereka, mereka sangat gembira. Guru menjadi sumber motivasi utama dalam kompetisi mencari pasangan ini, dengan memberikan penghargaan kepada pasangan yang berhasil menemukan pasangannya dengan cepat.

Peningkatan pencapaian siswa dapat dicapai oleh pendidik melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. Penulis telah menyelesaikan tahapan kegiatan yang diuraikan di bawah ini:

1. Perencanaan

- Selama tahap perencanaan ini, tugas-tugas berikut telah diselesaikan:
- Membuat rencana pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah yang perlu diambil.
- Membuat media yang terkait dengan penelitian, seperti PowerPoint, kartu pertanyaan, dan lembar jawaban.
- Buatlah kartu pertanyaan dan jawaban serta kelompok pertanyaan dan jawaban.
- Selama prosedur berlangsung, buatlah lembar observasi untuk memantau iklim kelas dan tingkat ketertarikan siswa.
- Gunakan pendekatan pembelajaran Make a Match untuk membuat rencana analisis ulangan harian yang dapat mengidentifikasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi ancaman terhadap keutuhan NKRI.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Tindakan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- Kelas berlangsung pada hari Senin, 11 September 2023, dari pukul 09.55 hingga 11.05, dan sekali lagi pada hari Senin, 18 September 2023, dari pukul 09.55 hingga 11.05.

- b. Untuk para siswa, pengajar membuat sumber daya dan instrumen dalam bentuk media kartu, termasuk kartu pertanyaan dan jawaban.
- c. Pengajar memulai kelas pada pertemuan LTH dengan memperkenalkan diri, menilai kesiapan siswa, membangun kesan, membahas materi pelajaran dengan menggunakan power point, menguraikan tujuan pembelajaran, dan menguraikan berbagai penilaian yang akan digunakan.
- d. Dengan menggunakan power point, guru memberikan penjelasan singkat tentang topik pelajaran.
- e. Guru memandu siswa melalui langkah-langkah model Make a Matches.
- f. Kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban dibentuk oleh guru.
- g. Setiap siswa menerima satu kartu dari guru, yang dibagikan kepada kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. Tiga belas siswa menerima kartu pertanyaan, dan empat belas siswa menerima kartu jawaban, karena jumlah siswa di kelas adalah 27 orang.
- h. Siswa diinstruksikan oleh guru untuk mempertimbangkan jawaban.
- i. Guru memberikan batas waktu kepada siswa dan menginstruksikan mereka untuk mencari pasangannya (kartu pertanyaan dan jawaban). Siswa akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama jika tidak mematuhi batas waktu.
- j. Ketika siswa menemukan pasangannya, guru mengawasi mereka dan mencatat siswa mana yang telah melakukannya. Siswa yang telah menemukan pasangannya kemudian melapor kepada guru agar temuan mereka dapat didokumentasikan.
- k. Ketika waktu yang dialokasikan telah habis, guru memberikan arahan kepada siswa untuk menghentikan pencarian pasangan.
- l. Sebagai bagian dari pencatatannya, guru menginstruksikan anak-anak untuk duduk berpasangan.
- m. Untuk pertanyaan dan jawaban mereka, setiap pasangan diminta untuk maju ke depan kelas. Kemudian, siswa lain diminta untuk menjawabnya. Jawaban yang benar akan mendapatkan poin. Setiap dua hingga tiga menit, total empat belas pasang anak bergiliran maju ke depan.
- n. Ajaklah siswa untuk menarik kesimpulan setelah semuanya selesai, dan guru akan mengajukan beberapa pertanyaan lisan.
- o. Siswa diberi tugas untuk mempelajari materi berikutnya oleh guru.
- p. Pada pertemuan berikutnya, pengajar membuka sesi dengan membahas beberapa hal, seperti membersihkan kelas, berdoa, menyanyikan lagu-lagu nasional, menggunakan tanya jawab untuk menilai pemahaman siswa tentang materi sebelumnya, dan menguraikan rencana pembelajaran dan latihan pembelajaran.
- q. Untuk menggunakan model pembelajaran Make a Match, pengajar membagi kelas menjadi dua kelompok: kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. Kelompok-kelompok ini terdiri dari siswa yang berbeda dari pertemuan 1.
- r. Mengikuti prosedur dari pertemuan 1, instruktur menerapkan model pembelajaran Make a Match.
- s. Di akhir kelas, instruktur membantu siswa menarik kesimpulan dari materi pelajaran.
- t. Guru mengevaluasi proses pembelajaran dan memberikan umpan balik dengan berkolaborasi dengan siswa.
- u. Pengajar memberikan ujian lisan kepada siswa.
- v. Pengajar memberikan informasi terbaru kepada siswa tentang rencana pelajaran yang akan datang.
- w. Pengajar memimpin kegiatan Penilaian Harian setelah pertemuan 1 dan 2.

Ada berbagai masalah yang penulis temui ketika menggunakan paradigma pem-

belajaran Make a Match. Dalam mengimplementasikan model pembelajaran Make a Match, penulis menghadapi beberapa permasalahan, termasuk tetapi tidak terbatas pada:

1. Para siswa pada awalnya hanya mengobrol dan bahkan bercanda dengan teman-teman mereka, tidak menghiraukan tugas mencari pasangan kartu mereka. Setelah diingatkan oleh guru, mereka baru bergerak mencari pasangannya.
2. Karena tidak terbiasa dengan tugas mencari pasangan kartu, beberapa murid terus terlihat tidak nyaman.
3. Beberapa siswa belum dapat menemukan pasangannya hingga waktu yang ditentukan telah habis, yang mengindikasikan bahwa penggunaan waktu belum efektif. Ketika mencari pertanyaan atau jawaban pada kartu mereka, siswa masih terlihat kebingungan.
4. Beberapa siswa terus menunjukkan tanda-tanda kegugupan selama presentasi; mereka takut untuk melihat rekan-rekan mereka dan berbicara dengan suara yang terlalu pelan.

Selama presentasi, beberapa siswa tetap menunjukkan tanda-tanda ketidaknyamanan; mereka berbicara dengan suara yang terlalu pelan dan menghindari menatap temannya, sebelum guru menerapkan metode pembelajaran Make a Match, masalah-masalah yang disebutkan di atas muncul ke permukaan. Khususnya pada hari Senin, 11 September 2023 (pertemuan pertama) dan Senin, 18 September 2023 (pertemuan kedua) dalam rangkaian tersebut. Penulis menerapkan tindakan selanjutnya untuk mengatasi masalah tersebut:

1. Pendidik menjelaskan kembali bagaimana cara menggunakan teknik Make a Match untuk melaksanakan pembelajaran.
2. Waktu yang dibutuhkan siswa untuk menemukan pasangannya lebih sedikit, sehingga penemuan pasangan lebih cepat.
3. Instruktur menggunakan sejumlah teknik untuk membuat kelas tetap tertarik, termasuk menunjukkan empati, memberi penghargaan kepada pasangan yang paling cepat menemukan pasangannya, dan memberikan poin kepada mereka yang belum menemukan pasangannya hingga batas waktu yang ditentukan di awal, instruktur memperingatkan kelas untuk berbicara dan menghadap kedepan bukan kebelakang

D. PENUTUP

Nilai ujian siswa yang terdaftar dalam mata pelajaran yang berhubungan dengan kewarganegaraan telah meningkat, yang merupakan cerminan dari temuan penelitian dan perbincangan mengenai penggunaan model pembelajaran Make a Match dalam pendidikan kewarganegaraan. Banyak tantangan yang menghambat pelaksanaan pembelajaran di kelas dalam penelitian ini, salah satunya adalah kebosanan, yang berdampak pada rendahnya gairah siswa untuk berpartisipasi dan membuat mereka malas dan membosankan. Oleh karena itu, sangat penting untuk memiliki strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Gairah atau kegembiraan untuk apa pun yang menjadi tujuan dapat dipicu oleh ketertarikan terhadap sesuatu. Oleh karena itu, mendorong kegembiraan untuk belajar sangat penting dalam proses ini. Untuk menyalakan api ini, para pembaharu pendidikan harus menggunakan strategi dan teknik baru selain penilaian ulangan harian yang terukur terhadap siswa. Satu strategi untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa melibatkan penerapan model pembelajaran Make a Match. Penggunaan model pembelajaran Make a Match pada semester genap tahun ajaran 2023-2024 membawa peningkatan signifikan dalam prestasi belajar siswa kelas V di MI Ma'arif NU Sunyalangu. Perubahan ini tercermin dalam peningkatan nilai rata-rata evaluasi harian, yang sebelumnya 73,53 menjadi 83,82 setelah menerapkan model pembelajaran Make a Match. Dengan peningkatan sebanyak 10,29 poin pada nilai rata-rata evaluasi harian, tercatat peningkatan signifikan. Selain

itu, terjadi peningkatan tingkat ketuntasan klasikal, naik dari 58,82% sebelum penerapan model pembelajaran Make a Match menjadi 94,2%. Tujuan pembelajaran tercapai karena nilai ulangan harian siswa yang mencapai KKM sebesar 94,2% sesuai dengan yang diharapkan. Motivasi siswa untuk belajar meningkat karena persepsi bahwa pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu indikator utama peningkatan antusiasme siswa adalah mencapai nilai rata-rata sebesar 86,00. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa memberikan dorongan kepada siswa melalui paradigma pembelajaran make-a-match efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar mereka.

E. 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.
- Indah, L. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3
- Kusmanto, (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 32-42
- Muizaddin, R., & Santoso, B. (2016). Model Pembelajaran CORE Sebagai Sarana Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 224-232.
- Pratiwi, D. (2021). Implementasi Video Pembelajaran Getaran Dan Gelombang Melalui Metode Flipped Classroom Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi (Doctoral dissertation, Universitas Pancasakti Tegal).
- Rohanah, E. (2019). Publikasi Ilmiah Pengembangan Profesi Guru. Banjar Rangu: CV Media Educations
- Teni, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
- Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3
- Suryani, E. (2017). Best Practice: Pembelajaran Inovasi Melalui Model Project Based Learning. Deepublish