ISSN 2548-3005 (PRINT) ISSN 2655-6375 (ONLINE)

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn MATERI PERATURAN PERUNDANG UNDANGAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA SISWA KELAS VI SDN 2 GRUJUGAN KECAMATAN CERMEE KABUPATEN BONDOWOSO

EKO AGUSRINI
SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso

ABSTRAK

Guru perlu bersikap atau setidaknya dipandang oleh siswa sebagai yang maha tahu dan sumber informasi. Lebih celaka lagi siswa belajar dalam situasi yang membebani dan menakutkan karena dibayangi oleh tuntutan-tuntutan mengajar nilai-nilai tes dan ujian yang tinggi. Pembelajaran terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. perbaikan ini bertujuan untuk: Untuk meningkatkan aktivitas belajar materi Peraturan Perundang Undangan setelah diterapkan pembelajaran Model *Make A Match* pada Siswa Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017. Desain penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah model skema spiral dari Hopkins (dalam Tim Proyek PGSM, 2006:7) dengan menggunakan empat fase yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil belajar materi Peraturan Perundang Undangan meningkat setelah diterapkannya pembelajaran Model *Make A Match* pada Siswa Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017 hal ini terbukti pada siklus 1 mencapai ketuntasan 40% dan siklus II mencapai 90%.

Kata Kunci: Hasil Belajar; PKn; Model *Make A Match*

PENDAHULUAN

Peranan yang harus dimainkan oleh dunia pendidikan dalam mempersiapkan anak didik untuk berpartisipasi secara utuh dalam kehidupan bermasyarakat di abad 21 akan sangat berbeda dengan peranan tradisional yang selama ini dipegang oleh sekolah ataupun madrasah. Ada persepsi umum yang sudah berakar dalam dunia pendidikan juga sudah menjadi harapan masyarakat. Persepsi umum ini menganggap bahwa sudah merupakan tugas guru untuk mengajar dan menyodori siswa dengan muatan-muatan informasi dan pengeta-huan. Guru perlu bersikap atau setidaknya dipandang oleh siswa sebagai yang maha tahu dan sumber informasi. Lebih celaka lagi siswa belajar dalam situasi yang membebani dan menakutkan karena dibayangi oleh tuntutan-tuntutan mengajar nilai-nilai tes dan ujian yang tinggi. Pembelajaran terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri. Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri. Karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari.

Setelah dilakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa pelajaran PKn kelas VI materi Peraturan Perundang Undangan, ternyata dengan pendekatan pembelajaran seperti itu hasil belajar siswa dirasa belum maksimal. Hal ini tampak pada pencapaian nilai akhir siswa. Siswa yang memperoleh nilai 65 ke atas tidak lebih dari 20% dari 20 siswa.

Berdasarkan rendahnya pencapaian nilai akhir siswa ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Nilai akhir dari evaluasi belajar belum mencakup penampilan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, hingga sulit untuk mengukur keterampilan siswa. Untuk

memperbaiki hal tersebut perlu disusun suatu pendekatan dalam pembelajaran yang lebih komprehensip dan dapat mengaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada di lingkungan sekitarnya. Atas dasar itulah peneliti mencoba mengembangkan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran dengan metode *Make A Match* untuk penelitian penulis mengambil judul "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar PKn Materi Peraturan Perundang Undangan Dengan Menggunakan Model *Make A Match* Pada Siswa Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017**"**

Bertitik tolak dari latar belakang diatas maka penulis merumuskan permasalahnnya sebagi berikut: Bagaimana meningkatkan aktivitas belajar materi Peraturan Perundang Undangan setelah diterapkan Model *Make A Match* pada Siswa Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017?; Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa materi Peraturan Perundang Undangan setelah diterapkannya pembelajaran Model *Make A Match* Pada Siswa Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017?

Sesuai dengan permasalahan di atas, perbaikan ini bertujuan untuk: Untuk meningkatkan aktivitas belajar materi Peraturan Perundang Undangan setelah diterapkan pembelajaran Model *Make A Match* pada Siswa Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017; Untuk meningkatkan hasil belajar materi Peraturan Perundang Undangan setelah diterapkannya pembelajaran Model *Make A Match* pada Siswa Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017.

Penelitian tindakan kelas tentang Model *Make A Match* dapat meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar siswa tentang Peraturan Perundang Undangan diharapkan dapat bermafaat bagi berbagai pihak terutama: Peneliti: Meningkatkan inovasi dalam menerapkan pembelajaran di kelas dan membiasakan membuat karya tulis ilmiah; Guru: Memperkaya metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi anak; Kepala Sekolah: Kemampuan administrasi tatalaksana kepala sekolah menjadi lebih baik dan mampu bersikap profesional dalam membimbing dan menilai guru.

Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling mem-bantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Anita Lie dalam bukunya *Cooperative Learning* (2002:54), mengemukakan beberapa teknik model pembelajaran *Cooperative Learning*, antara lain: Mencari pasangan, Bertukar pasangan, Berpikir-Berpasangan-Berempat (*Think-Pair-share and Think-pair-Square*), Berkirim Salam dan Soal, Kepala Bernomor (*Number Head*), Kepala Bernomor Terstruktur, Dua Tinggal Dua Tamu (*Two Stay Two Stray*), Keliling Kelompok, Kancing Gemerincing, Keliling kelas, Lingkaran Kecil Lingkaran Besar, Tari Bambu, Jigsaw, dan Cerita Berpasangan. *Make A Match* atau mencari pasangan adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan soal/jawaban yang tepat, siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan mendapat poin. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban dan dibacakan di depan kelas.

Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada sedikit banyaknya perubahan".Rohani (2004: 96) menyatakan bahwa belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat-aktif dengan anggota badan, membuat suatu bermain atau bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Kegiatan fisik tersebut sebagai kegiatan yang tampak, yaitu saat peserta didik melakukan percobaan, membuat kontruksi model, dan lain-

lain. Sedangkan peserta didik yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) terjadi jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam pengajaran. Ia mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, dan se-bagainya. Kegiatan psikis tersebut tampak bila ia sedang mengamati dengan teliti, memecahkan persoalan, mengambil keputusan, dan sebagainya. Selanjutnya Hamalik (2001: 175) mengatakan penggunaan aktivitas besar nilai-nya dalam pembelajaran, sebab dengan melakukan aktivitas pada proses pembelajaran, siswa dapat mencari pengalaman sendiri, memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan siswa, siswa dapat bekerja menurut minat dan kemampu-an sendiri, siswa dapat mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis, dapat mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa, suasana belajar menjadi lebih hidup sehingga kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Hasil Belajar

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari siswa itu sendiri.

Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

METODOLOGI PENELITIAN

Subyek, Tempat, dan Waktu Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/ 2017, dengan jumlah siswa 20 anak. Bahasa yang digunakan sehari-hari (bahasa ibu) adalah Madura.

Tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian bertempat di Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017, Waktu pelaksanaan penelitian bulan Nov 2016.

Siklus 1

Rencana: Pada siklus 1 menggunakan model pembelajaran *Make A Match* untuk mengobservasi keefektifan model pembelajaran ini dengan menggunakan lembar observasi. **Pelaksanaan:** Setelah perencanaan dianggap cukup matang, perbaikan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan skenario rencana langkah awal/ kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir berjalan sesuai urutan dan proses pelaksanaan ini diamati oleh teman sejawat. Adapun langkah-langkah yang akan ditempuh adalah sebagai berikut : **Kegiatan Awal:** Melakukan apersepsi dan motivasi; Menuliskan tujuan pelajaran . **Kegiatan Inti:** Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang telah disiapkan guru berupa gambar; Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban; Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban. **Kegiatan Penutup:** Guru melakukan kegiatan refleksi; Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran bersama-sama; Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru, soal evaluasi tersebut dikerjakan secara individu. **Pengamatan:** Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus 1 pengamatan dilakukan oleh teman sejawat dengan menggunakan lembar pengamatan. **Refleksi:** Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan selama perbaikan pembelajaran ditemukan beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran

Siklus 2

Rencana: Dalam pembelajaran perbaikan siklus 1, ada 6 siswa yang belum memahami Peraturan Perundang Undangan dengan model *Make A Match*. Maka dari itu dilaksanakan perbaikan pembelajaran siklus 2 dengan identifikasi masalah sebagai berikut : siswa belum mampu menyelesaikan soal Peraturan Perundang Undangan karena belum paham dan kurang berlatih soal-soal, oleh karena itu teman sejawat menyarankan untuk menggunakan model *Make A Match* yang disempurnakan . **Pelaksanaan:** Perbaikan pembelajaran siklus 2 dilaksanakan sesuai dengan skenario rencana yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan model *Make A Match* dan diberikan soal latihan untuk dikerjakan secara kelompok dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami Peraturan Perundang Undangan dengan bertanya kepada teman sejawat dalam kerjasama kelompok. Adapun langkah-langkah yang akan ditempuh adalah sebagai berikut : **Kegiatan Awal:** Menuliskan tujuan pelajaran ; Melakukan apersepsi yaitu dengan menampilkan gambar di depan kelas . **Kegiatan Inti:** Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban; Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban; Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya yang dipegangnya; Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. **Kegiatan Penutup:** Guru melakukan kegiatan refleksi; Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran bersama-sama; Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru, soal evaluasi tersebut dikerjakan secara individu. **Pengamatan:** Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus 2 pengamatan dilakukan oleh teman sejawat dengan menggunakan lembar pengamatan. **Refleksi:** Setelah melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus 2 dengan menggunakan model *Make A Match* yang lebih terencana secara spesifik, siswa Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017 menunjukkan hasil yang memuaskan, ini terbukti dari 18 siswa yang mendapat nilai 65 keatas.

Teknik Analisa Data

Dalam penelitian ini analisa data yang digunakan adalah: Untuk mengkaji seberapa besar hasil penerapan model *Make A Match* dan dalam pembelajaran PKn pada materi Peraturan Perundang Undangan, dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\eta = \left| \frac{M_2 - M_1}{M_1} \right| \times 100\ \%$$

(Yousda dan Arifin,1993: 128)

Keterangan:

η = taraf efektifitas ;

M_1 = skor rata-rata pre-tes kelas ;

M_2 = skor rata-rata post-tes kelas

Untuk mengkaji aktivitas siswa selama proses belajar mengajar dengan menggunakan model *Make A Match*, digunakan persentase keaktifan siswa (P_a) dengan rumus:

$$P_a = \frac{A}{N}\ x\ 100\ \%$$

Keterangan :

A : jumlah skor yang diperoleh siswa

N : jumlah skor maksimum

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Diskripsi Persiklus

Pra Siklus

Dalam mata pelajaran PKn materi Peraturan Perundang Undangan siswa siswi Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017 mempunyai daya serap materi yang rendah, ini terbukti dari hasil ulangan harian dengan rata-rata 42,42 . Dari 20 siswa hanya 5 siswa yang memperoleh nilai diatas 65, berarti daya serap hanya sebesar 25 %.

Siklus 1

Perencanaan: Sebelum pelaksanaan siklus 1, maka akan dlakukan tahap perencanaan : Refleksi awal (identifikasi masalah); Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); Menyiapkan Media; Menyiapkan skenario model pembelajaran *Make A Match;* Menyiapkan lembar observasi; Menyiapkan tes

akhir untuk mengetahui materi Peraturan Perundang Undangan. **Pelaksanaan:** Setelah perencanaan dianggap cukup matang, perbaikan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan skenario rencana langkah awal/ kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir berjalan sesuai urutan dan proses pelaksanaan ini diamati oleh teman sejawat. Pelaksanaan siklus 1 disesuaikan dengan rencana perbaikan pembelajaran yang telah disusun : **Kegiatan Awal:** Menyiapkan alat dan media pembelajaran yang digunakan; Mengkondisikan kelas; Melakukan appersepsi dan motivasi; Menuliskan tujuan pelajaran . **Kegiatan Inti:** Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang telah disiapkan guru berupa gambar; Guru melakukan tanya jawab dengan siswa; Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban; Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban; Tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang; Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya yang dipegangnya; Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama; Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok. **Kegiatan Penutup:** Guru melakukan kegiatan refleksi; Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran bersama-sama; Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru, soal evaluasi tersebut dikerjakan secara individu; Guru memberikan saran dan nasihat. **Pengamatan:** Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus 1 pengamatan dilakukan oleh teman sejawat dengan menggunakan lembar pengamatan dengan kreteria sebagai berikut : Menentukan penataan ruang (organisasi kelas); Partisipasi siswa dalam pembelajaran; Penggunaan alat peraga/media kartu dalam pembelajaran; Penggunaan metode PAIKEM dalam pembelajaran; Penggunaan model *Make A Match* dalam pembelajaran; Pengelolaan waktu dalam pembelajaran. Hasil ulangan PKn materi Peraturan Perundang Undangan setelah mendapat perlakuan ke 1 dengan menggunakan model *Make A Match*, hasilnya sebagai berikut : dari 20 siswsa 12 siswa (60%) mendapatkan nilai dibawah 65 dan 8 siswa (40%) mendapatkan nilai lebih besar dan sama dengan 65.

Pada siklus pertama ini hasil prestasi siswa tentang Peraturan Perundang Undangan dengan model *Make A Match* sebagai model pembelajaran dan siswa dapat terlibat aktif pada pembelajaran PKn Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017 sudah mengalami peningkatan, yakni dengan nilai rata-rata 65,76 . Dari 20 siswa sudah tidak ada nilai 20 sampai 35 meskipun daya serap terhadap mata pelajaran PKn materi Peraturan Perundang Undangan naik yaitu sebesar 60 %. **Refleksi:** Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan selama perbaikan pembelajaran ditemukan beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran yaitu : Adanya kesulitan dalam mencari pasangan soal dan jawaban karena terlalu panjangnya jawaban; Kesulitan dalam menambah penjelasan dari kartu yang dipengang secara baik dan benar; Alokasi waktu kurang diperhatikan: Dengan adanya kelemahan dalam pembelajaran diatas maka diambil beberapa tindakan yang sudah didiskusikan dengan teman sejawat, yaitu : Model *Make A Match* yang akan digunakan dalam perbaikan pembelajaran pada siklus 2 lebih spesifik dan terperinci agar tahapan mencari jawaban setiap permasalahan lebih mudah dipahami; Dijelaskan cara penyampaian ide/gagasan yang singkat dan jelas agar audien bisa mudah mengerti

Siklus 2

Rencana: Dalam pembelajaran perbaikan siklus 1, ada 12 siswa yang belum memahami Peraturan Perundang Undangan dengan model pembelajaran *Make A Match*. maka dari itu dilaksanakan perbaikan pembelajaran siklus 2 dengan identifikasi masalah

sebagai berikut : siswa belum mampu menyelesaikan soal Peraturan Perundang Undangan dengan model pembelajaran *Make A Match* karena belum paham, oleh karena itu teman sejawat menyarankan untuk menggunakan metode kerja kelompok dengan model pembelajaran *Make A Match* yang lebih spesifik dengan media pembelajaran diberi warna. **Pelaksanaan:** Perbaikan pembelajaran siklus 2 dilaksanakan sesuai dengan skenario rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model *Make A Match* dan diberikan soal latihan untuk dikerjakan secara kelompok dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami Peraturan Perundang Undangan dengan bertanya kepada teman sejawat dalam kerjasama kelompok. Adapun langkah-langkah yang akan ditempuh adalah sebagai berikut : **Kegiatan Awal:** Guru mengajak semua siswa berdo'a bersama-sama; Menyiapkan alat dan media pembelajaran yang digunakan; Mengkondisikan kelas; Mengecek kehadiran siswa; Menuliskan tujuan pelajaran ; Melakukan apersepsi yaitu dengan menampilkan gambar di depan kelas . **Kegiatan Inti:** Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang telah disiapkan guru berupa gambar; Guru melakukan tanya jawab dengan siswa; Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban; Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban; Tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang; Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya yang dipegangnya; Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama; Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok. **Kegiatan Penutup:** Guru melakukan kegiatan refleksi; Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran bersama-sama; Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru, soal evaluasi tersebut dikerjakan secara individu; Guru memberikan saran dan nasihat. **Pengamatan:** Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus 2 pengamatan dilakukan oleh Teman sejawat dengan menggunakan lembar pengamatan dengan kreteria sebagai berikut : Menentukan penataan ruang (organisasi kelas); Partisipasi siswa dalam pembelajaran; Penggunaan alat peraga/media kartu yang disempurnakan dalam pembelajaran; Penggunaan metode PAIKEM dalam pembelajaran; Pengunaan model *Make A Match* dalam pembelajaran; Pengelolaan waktu dalam pembelajaran. Hasil ulangan PKn materi Peraturan Perundang Undangan setelah mendapat perlakuan ke 2 dengan menggunakan model *Make A Match*, hasilnya sebagai berikut : dari 20 siswsa 2 siswa (10%) mendapatkan nilai dibawah 65 dan 18 siswa (90%) mendapatkan nilai lebih besar dan sama dengan 65.

Pada siklus kedua ini hasil prestasi siswa tentang Peraturan Perundang Undangan dengan model *Make A Match* dan siswa dapat terlibat aktif pada pembelajaran PKn Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017 sudah mengalami peningkatan yang signifikan , yakni dengan nilai rata-rata 90. Dari 20 siswa. **Refleksi:** Setelah melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus 2 dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* yang lebih efektif dan banyak berlatih soal, siswa Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017 menunjukkan hasil yang memuaskan, ini terbukti dari 18 siswa yang mendapat nilai 65 keatas.

Pembahasan

Pada siklus pertama ini hasil siswa tentang Peraturan Perundang Undangan dengan *Make A Match* sebagai model pembelajaran dan siswa dapat terlibat aktif pada pembelajaran PKn Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017 sudah mengalami peningkatan, yakni dengan nilai rata-rata 90. Dari 20 siswa sudah tidak ada nilai dibawah 40

meskipun daya serap terhadap mata pelajaran PKn materi Peraturan Perundang Undangan sebesar 90 %.

Pada siklus kedua ini hasil siswa tentang Peraturan Perundang Undangan dengan *Make A Match* sebagai model pembelajaran dan siswa dapat terlibat aktif pada pembelajaran PKn Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017 sudah mengalami peningkatan yang signifikan , yakni dengan nilai rata-rata 90 . Dari 20 siswa, 18 diantaranya nilainya sudah 65 ke atas dan daya serap terhadap mata pelajaran PKn materi Peraturan Perundang Undangan sebesar 90 %.

Dengan adanya perubahan nilai PKn, maka hasil belajar siswa tentang Peraturan Perundang Undangan dengan model *Make A Match* sebagai model pembelajaran meningkat dan siswa dapat terlibat aktif pada pembelajaran PKn Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017..

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa : Aktivitas belajar materi Peraturan Perundang Undangan meningkat setelah diterapkan pembelajaran Model *Make A Match* pada Siswa Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017; Hasil belajar materi Peraturan Perundang Undangan meningkat setelah diterapkannya pembelajaran Model *Make A Match* pada Siswa Kelas VI Semester I SDN 2 Grujugan Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017; Peningkatan hasil belajar tersebut didukung dengan nilai siswa di siklus 2 relative lebih baik daripada nilai siswa pada siklus 1.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut beberapa hal yang harus dilakukan oleh guru untuk meningkatkan penguasaan materi pembelajaran antara lain : Pembelajaran PKn yang sulit untuk dimengerti siswa dapat diatasi dengan mudah apabila anak diberikan kesempatan berimprovisasi dengan model pembelajaran yang tepat dan media belajar yang telah disediakan terlebih dahulu oleh guru; Dengan melihat hasil pembelajaran Model *Make A Match* sebagai model pembelajaran ini tentunya hal ini dapat dikembangkan dengan pendekatan model atau variasi (inovasi) pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Ahmad dan Widodo Supriono, (2004:128) *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka

Andayani, dkk, 2007, *Pemantapan Kemampuan Profesional*,Jakarta: Universitas Terbuka

Hamalik Syah, (1997:141) *Strategi pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

http://nurani-mustintin.blogspot.com/2012/03/pembelajaran-kooperatif-tipe-make-match.html di akses 30 Oktober 2012

http://www.pengertiandefinisi.com/2011/05/pengertian-aktivitas-belajar., diakses 31 oktober 2012

Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning. Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo

Pengertian Hasil Belajar | Guru Baru, http://ppg-pgsd.blogspot.com/ di akses 31 Oktober 2012

Sadiman. Arief dkk, *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

Sarjan, Agung Nugroho, 2008, Pendidikan kewarganegaraan : Bangga Menjadi Insan Pancasila 4 untuk SD/MI/ kelas IV/; editor Maryanto.Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan nasional, halaman 37Slameto, Arief S. (1986) *Media Pendidikan : Pengertian , Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: CV. Rajawali

Sri Anitah W: DKK (2007). *Strategi pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka