

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn  
MELALUI PENANAMAN NILAI DEMOKRASI**

Ahmad Sigit <sup>1</sup>

<sup>1</sup> UPBJJ-UT Makassar

*Corresponding e-mail to* : [sigit@ecampus.ut.ac.id](mailto:sigit@ecampus.ut.ac.id)

*Received* : October 21, 2019

*Accepted* : November 18, 2019

*Published* : November 22, 2019

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan demokrasi siswa melalui penerapan nilai metode inkuiri dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas X SMA PGRI Bantimurung Kabupaten Maros, ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian 34 siswa kelas X SMA PGRI Bantimurung. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, tes skala sikap dan analisis dokumen. Instrumen penelitian terdiri dari tes sikap, tes prestasi belajar, lembar observasi perilaku siswa, catatan lapangan, dan panduan wawancara. Teknik untuk menganalisis data kualitatif adalah model Miles & Huberman, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode inkuiri dapat meningkatkan nilai demokrasi siswa. Pada siklus pertama rata-rata adalah 67,64%, pada siklus kedua adalah 72,64%, dan siklus ketiga adalah 78,38%. Oleh karena itu, metode inkuiri dapat meningkatkan nilai demokrasi siswa di SMA PGRI Bantimurung.

**Kata Kunci** : Nilai Demokrasi, Metode Inkuiri, Pendidikan Kewarganegaraan.

**ABSTRACT**

This study aim: to improve students' democratic through value the application of the inquiry method in civic education learning in the Grade X of SMA PGRI Bantimurung Maros Regency, This was a Classroom Action Research (CAR), The research subjects 34 grade X SMA PGRI Bantimurung. The data collecting techniques consisted of observations, an attitude scale test and a document analysis. The research instruments consisted of an attitude test, a learning achievement test, student behavior observation sheets, field notes, and interview guides. The technique to analyze the qualitative data was the Miles & Huberman model, while the quantitative data were analyzed using descriptive statistics. The result shows that the application of the inquiry method can improve students' democratic value. In the first cycle the mean was 67.64, in the second cycle it was 72.64, and the third cycle it was 78.38. Therefore, the inquiry method can improve students' democratic value in SMA PGRI Bantimurung.

**Keywords** : Demokrtatic Value, Method Inquiri, Civic Education.

**A. PENDAHULUAN**

Fungsi pendidikan nasional mengembangkan kemampuan peserta didik dan watak serta peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa, demokratis serta bertanggung jawab (Bab II Pasal 3 UU.No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional) dengan kata lain fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah

menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membantuk watak serta peradaban bangsa yang bermantabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berkenaan dengan itu nilai-nilai demokrasi hendaknya dapat diaktualisasikan dalam kehidupan nyata melalui suatu transformasi yaitu melalui pendidikan, khususnya melalui PKn yang merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang demokratis.

Sesuai hasil pengamatan pra siklus menunjukan masih ada sebagian dari siswa kelas X SMA PGRI Bantimurung yang menunjukan rendahnya pemahaman nilai-nilai demokrasi misalnya kurang menghargai pendapat orang lain, kurang berani mengemukakan pendapat, tidak bisa bekerjasama, mengganggu siswa lainnya dan berbuat keributan pada saat berlangsungnya pembelajaran PKn di kelas. Hal ini menunjukan aktivitas pembelajaran PKn di SMA PGRI Bantimurung kurang menarik dan membosankan serta pengelolaan kelas yang tidak efektif. Pembelajaran PKn yang dilakukan di kelas oleh guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja hal ini disebabkan karena guru belum menerapkan metode pembelajaran aktif untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar PKn. Penerapan metode inquiri sebagai sebagai salah satu metode pembelajaran aktif dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran PKn termasuk nilai-nilai demokrasi dan memotivasi siswa agar pembelajaran PKn tidak membosankan, sehingga dengan penerapan metode inquiri maka tujuan pembelajaran PKn dapat tercapai secara optimal. Di samping itu guru belum mempergunakan media pembelajaran lain selain papan tulis untuk menjelaskan materi pembelajaran PKn.

Menurut Hanafiah (2009:77) metode pembelajaran inquiri adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan ketrampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

Dari hasil pretest pra siklus hasil belajar PKn di kelas X SMA PGRI Bantimurung masih rendah pemahaman siswa tentang materi PKn oleh sebab itu guru harus mempergunakan metode pembelajaran siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran PKn di kelas.

Dalam metode pembelajaran inquiri para siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, akan tetapi juga bagaimana menggunakan dalam memecah masalah yang dihadapi dalam kehidupan siswa sebagai warga sekolah dan warga masyarakat.

Model Pembelajaran menurut Joyce & Weil dalam Huda, (2013: 73), berpendapat bahwa “Model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesaian materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda.” Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas,

mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah: Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan suatu pola yang dipakai oleh guru untuk membentuk kurikulum, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya,

#### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lorn Curran pada tahun 1994 pada model ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu, Agib (2013: 23).

Menurut Tarmizi (2015: 12) bahwa model pembelajaran *make a match* artinya siswa mencari pasangan setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban) lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang.

Penerapan model ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

#### 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *make a match* menurut Aqib (2013: 23 ) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
- b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
- c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
- d. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- e. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
- f. Kesimpulan

#### 3. Penerapan Model *Make a Match* Dalam Proses Belajar Mengajar

Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan model pembelajaran dilakukan oleh guru dalam menerapkan model *make a match* dalam proses belajar mengajar Ciandra (2009: 18). Adapun tahap-tahap tersebut antara lain:

##### a. Tahap persiapan

Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok siswa. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu- kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban. Kelompok ketiga berfungsi sebagai kelompok penilai. Aturlah posisi kelompok-kelompok tersebut sedemikian sehingga berbentuk huruf u upayakan kelompok pertama berhadapan dengan kelompok kedua.

##### b. Tahap penyampaian

Jika masing-masing kelompok telah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama dan kedua bergerak mencari pasangannya masing-masing sesuai pertanyaan atau jawaban yang terdapat di kartunya. Berikan kesempatan pada mereka untuk berdiskusi, diskusi dilakukan oleh siswa yang membawa kartu yang berisi jawaban.

c. Penampilan hasil

Pasangan yang telah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan dan jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok penilai kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan jawaban itu cocok, setelah penilaian selesai dilakukan, aturlah sedemikian rupa kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memposisikan dirinya menjadi kelompok penilai. Sementara kelompok penilai pada sesi pertama dibagi menjadi dua kelompok sebagian anggota memegang lembar pertanyaan dan sebagian lagi memegang lembar jawaban kemudian posisikan mereka seperti huruf u. Guru kembali membunyikan peluitnya kemudian pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak mencari pasangannya. Maka setiap pasangan menunjukkan hasil kerja kepada penilai.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model *Make A Match*

Model *make a match* dalam penggunaannya tentu memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan oleh guru sebelum menggunakan model ini. Berdasarkan Santoso, dkk. (2013: 24), kelebihan model *make a match* adalah sebagai berikut :

1. Mampu menciptakan suasana aktif dan menyenangkan
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar
4. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran
5. Kerja sama antar siswa terwujud dengan dinamis
6. Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa

Berdasarkan Santoso, dkk. (2013: 24) Kelemahan-kelemahan model *make a match* adalah sebagai berikut :

1. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
4. Pada kelas yang jumlah murid nya banyak jika kurang bijaksana maka akan menimbulkan keributan.
5. Dalam mengembangkan dan melaksanakan model *make a match*, guru selalu memberikan bimbingan dan pengarahan dalam berbagai kesempatan agar tidak terjadi keributan didalam kelas. Memotivasi siswa menjadi bagian penting untuk menumbuhkan kesadaran pada diri siswa terhadap keseriusan dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang melibatkan berbagai komponen, bersifat timbal balik, dan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada dasarnya baik tidaknya pembelajaran yang berlangsung sangat menentukan perolehan hasil belajar, yang pada kenyataannya tidak pernah terlepas dari masalah. Masalah proses belajar mengajar pada umumnya terjadi dikelas. Salah satu upaya pembaharuan dalam bidang pendidikan adalah pembaharuan metode mengajar. Metode mengajar dapat dikatakan relevan jika mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pendidikan kewarganegaraan pada khususnya.

Kualitas hasil belajar siswa yang rendah juga bisa diartikan karena minat dan motivasi siswa yang rendah, kinerja guru yang rendah, sarana dan prasarana yang kurang memadai, serta tidak ada kesesuaian antara kemampuan siswa dengan cara penyajian materi PKn dirasakan sebagai pelajaran yang sulit untuk diterima. Jika kurang menguasai strategi mengajar maka siswa akan sulit menerima materi pelajaran dengan sempurna..

Indikator rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan sebagian siswa pergi kesekolah hanya sekedar untuk memenuhi kewajiban sebagai pelajar. Siswa menjadi malas belajar karena mereka tidak menyadari pentingnya belajar sebagai bekal masa depan, siswa cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran PKn apalagi jam pelajaran terakhir dikarenakan kurangnya minat siswa dan minat siswa lebih dominan pada jurusan sekolahnya, sering kali ditemukan beberapa siswa melakukan aktivitas sendiri ketika guru menerangkan pelajaran, konsentrasi pecah, mengantuk, mencet HP, main FB di laptop, nonton film di laptop, bosan bahkan berbicara dengan teman yang lain.

Solusi yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan proses belajar mengajar agar efektif adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (membuat kecocokan). Pada model pembelajaran *make a match* sangat diperlukan ketelitian, kecermatan, ketepatan dan kecepatan siswa untuk mencari pasangan dari kartu yang dimilikinya.

## B. METODE PENELITIAN

### a. Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan dikelas SMA PGRI Bantimurung Kabupaten Maros. Pemilihan sekolah ini bertujuan untuk memperbaiki aktivitas siswa, guru dan meningkatkan proses belajar mengajar di SMK Negeri 1 Banjarmasin dengan menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* serta hasil belajar siswa dalam pelajaran PKn. Subjek dalam peneliti ini adalah kelas SMA PGRI Bantimurung Kabupaten Maros tahun pelajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa ada 34 siswa.

### b. Variabel yang diselidiki

#### a. Faktor Guru

Variabel yang diamati adalah guru PKn dan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn yang mengajar dikelas XX SMA PGRI Bantimurung Kabupaten Maros dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

#### b. Faktor Siswa

Aktivitas siswa kelas X SMA PGRI Bantimurung Kabupaten Maros dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dalam kelompok mencari pasangan, kedisiplinan siswa dalam pembelajaran, keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran, dan keuletan siswa dalam membantu teman dalam kelompok pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang ditepkan guru.

#### c. Faktor Hasil Belajar PKn

Untuk mengetahui Hasil belajar siswa kelas X SMA PGRI Bantimurung Kabupaten Maros, dalam pembelajaran PKn Indonesia melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* bisa dilihat dari hasil tes siswa dalam menjawab soal evaluasi yang diberikan oleh guru.

d. Instrumen

Menurut Wahyu (2009:49) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variable penelitian angka yang akan diproses secara statistik dan dideskripsikan secara deduksi yang berpangkat dari teori-teori umum, lalu dengan observasi untuk menguji validitas keberlakuan teori tersebut ditariklah kesimpulan.

Penelitian ini berjudul Meningkatkan aktivitas dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas X SMA PGRI Bantimurung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

e. Prosedur Penelitian

Tahapan kegiatan dari siklus dimana dalam rancangan PTK pada siklus pertama adalah sebagai berikut.

- a. Persiapan Tindakan
- b. Pelaksanaan Tindakan
- c. Observasi dan Evaluasi
- d. Analisis dan Refleksi

f. Data dan Cara Pengumpulannya

a. Sumber data

Sumber data penelitian ini adalah guru dan siswa

b. Jenis data

Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif terdiri dari:

- 1) Kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran
- 2) Keaktifan dan kinerja siswa selama proses pembelajaran
- 3) Hasil belajar siswa

c. Cara pengumpulan data

- 1) Data aktivitas siswa diambil dari hasil observasi terhadap siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.
- 2) Data aktivitas guru diambil dari hasil observasi secara sistematis dan menyeluruh terhadap guru mengajar diperoleh dengan lembar observasi aktivitas guru.
- 3) Data hasil belajar siswa diperoleh dengan memberikan tes pada siswa.

g. Analisa dan Interpretasi Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar: dengan menganalisis nilai rata-rata tes formatif, post test dalam mata pelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

h. Indikator Keberhasilan

Indikator penelitian ini adalah dikatakan berhasil jika aktivitas kegiatan pada lembar observasi guru dari kriteria baik menjadi sangat baik, aktivitas kegiatan pada lembar observasi siswa dari kriteria baik menjadi sangat baik, dan jika 80% siswa mendapat nilai 75 sesuai dengan KKM yang ditetapkan SMA PGRI Bantimurung.

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. HASIL PENELITIAN

Nilai-nilai demokrasi dalam Proses Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas VIII SMA PGRI Bantimurung Kabupaten Maros yaitu adanya kebebasan berpendapat, kebebasan berkelompok, kebebasan berpartisipasi, menghormati orang / kelompok lain, kesetaraan, kerjasama, persaingan, dan kepercayaan.

Upaya Penanaman Nilai Demokrasi yang Dilakukan Guru dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas VIII SMA PGRI Bantimurung Kabupaten Maros meliputi: (1) Kebebasan berpendapat Upaya guru memberi kesempatan bertanya pada siswa, kemudian guru memberikan klarifikasi atau penyimpulan. (2) Kebebasan Berkelompok. Upaya guru dengan membagi rata dan memberikan kebebasan untuk memilih atau memberikan kewenangan untuk membentuk kelompoknya sendiri. (3) Kebebasan Berpartisipasi. Upaya guru dengan memotivasi agar siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan siswa menyampaikan wawasan dan argumennya dalam presentasi. (4) Menghormati orang/kelompok lain. Upaya guru yakni dengan memberi masukan siswa untuk menghargai satu sama lain dan memperhatikan saat ada siswa yang presentasi. (5) Kesetaraan. Upaya guru dengan tidak membedakan hak antara laki-laki dan perempuan, serta tidak merendah dalam berteman maupun berdiskusi. (6) Kerjasama. Upaya guru yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran yang berkelompok atau diskusi, sehingga siswa dapat saling bekerjasama. (7) Persaingan. Upaya guru yaitu memberikan motivasi dalam persaingan yang sehat. (8) Kepercayaan. Upaya guru dengan berkata ada adanya.

Upaya Penanaman Nilai Demokrasi yang Dilakukan Murid dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas VIII SMA PGRI Bantimurung, (1) Kebebasan berpendapat. Upaya yang dilakukan siswa aktif bertanya dan berpendapat, kemudian guru menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh siswa. (2) Kebebasan berkelompok. Upaya siswa memilih kelompoknya sendiri. (3) Kebebasan berpartisipasi. Upaya siswa aktif dalam proses pembelajaran dan aktif menjawab pertanyaan dan juga aktif masuk sekolah. (4) Menghormati Orang/Kelompok Lain. Upaya siswa dengan cara berbicara sopan dan tidak menyinggung siswa lainnya, serta menghormati orang yang lebih tua. (5) Kesetaraan. Upaya siswa dengan tidak membedakan antara teman yang satu dengan yang lain dan tidak membedakan antara laki-laki dan perempuan serta saling menghargai dan menghormati sesama teman lain. (6) Kerjasama. Upaya siswa saling membantu dan memberikan masukan ketika berdiskusi. (7) Persaingan. Upaya siswa tidak hanya mencari nilai terbaik, tetapi juga dalam memperoleh juara kelas. (8) Kepercayaan. Upaya siswa berkata jujur agar teman yang lain percaya dengan yang kita katakan, dan berhati-hati dalam menggunakan kata-kata yang dapat menyinggung perasaan orang lain.

Penelitian Siklus I adalah: (1) Tahapan Perencanaan (*planning*) Pada tahapan ini peneliti mengadakan kegiatan-kegiatan sebagai berikut: (a) Refleksi awal dimulai dengan mengadakan perbincangan dengan kepala sekolah dan guru kolaborasi dalam menentukan

waktu pelaksanaan penelitian. (b) Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi guru mengajar baik hambatan maupun kemudahan dalam mengajar PKn sebelumnya. (c) Merumuskan alternatif tindakan pada pembelajaran PKn dalam upaya meningkatkan aktivitas siswa dalam menggunakan metode bermain peran dalam materi pelajaran Tugas organisasi pemerintah kecamatan. (d) Menyusun rancangan pembelajaran yang akan disampaikan. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dalam tahapan perencanaan ini antara lain: (a) Membuat skenario/rencana pembelajaran dengan metode bermain peran. (b) Membuat lembar observasi untuk menilai siswa dalam menerapkan metode bermain peran pada materi struktur organisasi pemerintah kecamatan. (c) Membuat lembar kerja kelompok yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. (d) Mendesain evaluasi pembelajaran berupa alat evaluasi, yakni tes isian singkat dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa menguasai materi pelajaran berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan. (2) Tahap Pelaksanaan Tindakan (*action*) Pelaksanaan tindakan dilakukan pada hari Rabu, 10 Oktober 2018, waktu pelaksanaan pada pukul 07.00 - 08.30 WIB. Dalam pelaksanaan tindakan, materi diambil dari buku paket dan buku penunjang PKn, peran peneliti adalah merancang pelaksanaan pembelajaran materi pemerintah kecamatan dengan menggunakan metode bermain peran, yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran berikut ini: (a) Memberikan penjelasan tentang tugas organisasi pemerintah kecamatan. (b) Menugaskan siswa secara berkelompok untuk membuat struktur organisasi pemerintah kecamatan. (c) Menjelaskan kepada siswa tentang bagaimana cara mengidentifikasi bermain peran tentang Tugas Organisasi Pemerintah Kecamatan. (d) Membagi siswa dalam beberapa kelompok, 1 (satu) kelompok terdiri dari 7 orang. (e) Memberikan skenario bermain peran kepada masing-masing kelompok. (f) Siswa maju kedepan kelas untuk bermain peran tentang cara membuat Kartu Penduduk (KTP) elektronik. (g) Melakukan evaluasi secara lisan. (h) Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (i) Memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif dalam bermain peran. (j) Memberikan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Peran kolaborator dalam pelaksanaan tindakan yaitu: (a) Memberikan pengarahan, motivasi, dan stimulus kepada peneliti agar dapat melaksanakan perannya dengan lancar dan sistematis. (b) Memperhatikan dan menilai/ mengevaluasi penampilan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, seperti metode yang digunakan dalam pembelajaran. (c) Mengevaluasi kegiatan siswa yang dilakukan secara individu maupun kelompok. (d) Membantu mengontrol siswa menjawab tes lisan maupun tes tertulis yang diberikan oleh peneliti. dan (e) Mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dan siswa. dan (3) Tahap Observasi (*observation*) Kegiatan observasi dilaksanakan oleh guru kolaborator selama pembelajaran berlangsung. Teknik yang digunakan adalah teknik Observasi langsung dan teknik Pengukuran dengan berpedoman pada lembar IPKG I, IPKG II, lembar observasi aktivitas belajar siswa dan lembar observasi hasil belajar siswa. Tahap pengamatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: (a) Dengan metode bermain peran siswa dapat menyebutkan susunan organisasi pemerintah kecamatan. (b) Dengan metode bermain peran siswa dapat mengidentifikasi tugas organisasi pemerintah kecamatan. (c) Dengan metode bermain peran siswa membuat gambar struktur organisasi pemerintah kecamatan. (d) Dengan metode



bermain peran siswa memerankan tentang membuat surat kartu tanda penduduk (KTP) elektronik. Kegiatan siswa pada tindakan siklus I adalah sebagai berikut: (a) siswa dapat menjelaskan tugas organisasi pemerintah kecamatan. (b) siswa menyebutkan susunan struktur organisasi pemerintah kecamatan. (c) siswa membuat gambar struktur organisasi pemerintah kecamatan. dan (d) siswa memerankan tentang membuat surat kartu tanda penduduk (KTP) elektronik. dan (4) Refleksi (*reflection*) Pada tahap ini peneliti dan kolaborator secara kolaboratif mengadakan kegiatan sebagai berikut. (a) Mengamati teknik pembelajaran yang telah dilakukan. (b) Mengidentifikasi factor-faktor hambatan dan kemudahan peneliti dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. (c) Merumuskan alternatif tindakan yang akan dilakukan selanjutnya. (d) Menyusun rancangan pembelajaran dengan tugas organisasi pemerintah kecamatan. Catatan penting refleksi yang disepakati oleh peneliti dalam kolaborator berdasarkan observasi antara lain: (a) Keterbatasan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. (b) Bermain Peran yang dibuat harus lebih menarik lagi. (c) Siswa cenderung malu-malu dalam bermain peran. (d) Konsentrasi bimbingan kelompok lebih terarah. (e) Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran.

Penelitian Siklus II adalah: (1) Tahap Perencanaan (*planning*) Tindakan II ini dilaksanakan setelah pembelajaran pada tindakan I dianalisis dan direfleksi. Tindakan II ini untuk melanjutkan tindakan I yang kurang berhasil sehingga peneliti melakukan langkah selanjutnya. Perencanaan yang akan dilakukan pada tindakan II adalah antara lain. (a) Mendesain langkah kegiatan dalam kelompok agar lebih terarah. (b) Membimbing siswa dalam bermain peran. (c) Memotivasi siswa untuk berani tampil bermain peran di depan kelas. (2) Tahap Pelaksanaan Tindakan (*action*) Untuk pelaksanaan tindakan penelitian pada siklus II ini dilaksanakan di SMA PGRI Bantimurung Kabupaten Maros. Objek penelitiannya adalah 28 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan dan dilaksanakan pada siklus II penelitian dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Oktober 2018. Pembelajaran pada tindakan II dilaksanakan dengan menggunakan metode bermain peran. Pelaksanaan pembelajaran masih sama pada tindakan I, yaitu dengan metode bermain peran pada pembelajaran PKn tentang tugas Organisasi Pemerintah Kecamatan, Kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu: (a) Membimbing siswa dalam diskusi kelompok. (b) Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang belum dipahami siswa. (c) Memotivasi siswa dalam memerankan cerita didepan kelas tentang membuat surat keterangan untuk berobat. Kegiatan yang dilakukan siswa pada siklus II, yaitu (a) Siswa menyimak isi skenario bermain peran. (b) Dalam diskusi siswa memilih tugas-tugas yang akan diperankan masing-masing. (c) Siswa dapat mengidentifikasi bermain peran yang ditampilkan didepan kelas. (3) Tahap observasi (*observation*) adalah: (a) Kerja sama pada kelompok. (b) Diskusi kecil pada setiap kelompok. (c) Keberanian bermain peran didepan kelas. (d) Dapat mengidentifikasi bermain peran. Observasi yang dilakukan oleh kolaborator berpedoman pada hasil observasi dan refleksi pada tindakan I, antara lain sebagai berikut: (a) Bermain peran yang dilakukan harus lebih menarik. (b) Bimbingan guru pada setiap kelompok. (c) Mengevaluasi keseluruhan kegiatan secara klasikal. (d) Mendokumentasikan kegiatan pembelajaran. dan (4) Refleksi (*reflection*) Dari pelaksanaan tindakan II, peneliti beserta

kolaborator melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan berdasarkan analisis tindakan II diketahui bahwa kemampuan siswa lebih meningkat dari tindakan I. Hasil analisis tindakan II diketahui sebagai berikut. (a) Siswa dapat menerima materi pelajaran dengan baik. (b) Siswa dapat bermain peran lebih menarik. (c) Siswa tidak lagi malu-malu dalam bermain peran. (d) Siswa konsentrasi terhadap bimbingan guru, terarah pada masing-masing kelompok. (e) Siswa termotivasi dalam pembelajaran.

## 2. PEMBAHASAN

Aktivitas Pembelajaran Guru dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A match*

### a. Siklus 1

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran guru, aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara keseluruhan telah berlangsung dengan cukup lancar dan dapat dikatakan baik meskipun ada beberapa hal yang kurang dalam pembelajaran.

### b. Siklus II

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara keseluruhan berlangsung lancar dan baik. Guru sudah mampu melaksanakan semua rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dengan baik. Perhatian guru pada keseluruhan keadaan kelas sebelum pembelajaran dimulai sudah baik, bahan sangat baik.

Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *make a match*

### a. Siklus I

Secara keseluruhan aktivitas dalam proses pembelajaran Pkn dapat dikatakan baik jika melihat persentase keaktifan 77%. Hal ini dikarenakan masih banyak bagian dari aktifitas siswa yang memperoleh skor 3 dengan kualifikasi cukup baik, belum bisa dikatakan baik karena belum mencapai indikator yang diharapkan yang minimal skor 4.

### b. Siklus II

Aktifitas siswa pada siklus II terjadi peningkatan dengan skor rata-rata 4,36 pada pertemuan ke-1 dan 4,72 pada pertemuan ke-2 secara keseluruhan persentase aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah 90%. Skor yang diperoleh berkisar 4 dan 5. Berikut perbandingan persentase aktivitas siswa siklus I dan II.

Hasil Belajar PKn dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *make a match*

### a. Siklus I

Hasil pembelajaran siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80%. jumlah siswa yang tuntas sebanyak 33 orang dari 34 orang siswa, dengan persentase 73%.

## b. Siklus II

Hasil belajar siswa pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan 80%. Pada siklus II ini hasil belajar siswa meningkat dengan persentase kalsikal sebesar 86%. Terjadi peningkatan 10% dari siklus I. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 80.

**D. KESIMPULAN DAN SARAN****1. Kesimpulan**

- a. Aktivitas pembelajaran guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada PKn Indonesia di kelas X SMA PGRI Bantimurung sudah dilaksanakan dengan baik, guru mampu melaksanakan semua rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dengan baik.
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn di Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sudah dilaksanakan dengan baik. Semua siswa antusias dan termotivasi mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa juga telah meningkat.
- c. Hasil belajar PKn siswa kelas X SMA PGRI Bantimurung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada PKn Indonesia sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah sebesar 86% atau 40 orang siswa dari jumlah keseluruhan dan termasuk dalam kualifikasi baik 73% dan amat baik 86% dengan baik rata-rata 80.

**2. Saran**

- a. Agar siswa mengikuti pembelajaran dikelas dengan lebih baik lagi, memperhatikan penjelasan guru, menanggapi dan menyampaikan pendapat secara aktif, serta lebih aktif lagi dalam kelompok belajar. Sehingga ketika guru mengadakan evaluasi, siswa senantiasa siap dan dapat memperoleh hasil belajar sesuai kriteria ketuntasan belajar mengajar yang ditetapkan sekolah.
- b. Diharapkan agar guru PKn lebih terbuka terhadap proses pembelajaran, lebih kreatif untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Perhatian guru terhadap semua siswa harus dilakukan secara keseluruhan. Diharapkan guru dapat menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai alternatif dan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Dianjurkan Kepala SMA PGRI Bantimurung memeneg kebijakan sekolah menuju perbaikan pembelajaran yang lebih baik kedepannya dengan cara memberikan pemikiran luas kepada guru-guru agar lebih terbuka dalam memanfaatkan media dan model pembelajaran.
- d. Hendaknya hasil penelitian ini dapat dilanjutkan oleh penelitian yang lain dengan tempat dan karakter yang luas untuk memajukan PKn agar problem dalam penelitian ini memberikan solusi terbaik sehingga kejadian serupa dalam penelitian ini tidak terjadi lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Chandra W, A.F. 2009. *Collaborative Ranking Task (CRT) Berbantuan eLearning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Generik Sains IPBA Mahasiswa Calon Guru Fisika*. Tesis Magister pada Sekolah Pascasarjana UPI. Bandung: tidak diterbitkan.
- Depdiknas. 005. *Belajar Aktif* (<http://id.shvoong.com/authors/depdiknas-2005>, diakses rabu, 6 Februari 2019).
- Dimiyati dan Mudjiono, 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Depdiknas, 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Depdiknas, 2005. *Materi Pelatihan Terintegrasi PKn*. Jakarta.
- Depdiknas, 2005. *Pedoman Evaluasi Proses dan Hasil Belajar PKn SMP/ MTs*
- Muslimin Ibrahim, dkk 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Hamalik. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanafiah, Nanang. dan Cucu, Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim Muslimin, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : University Press.
- Ibrahim, dkk. 2000. *Model Pembelajaran Koopertif*. (Online). ([http://www.ejmste.com/v3n1/EJMTEv3n1 Zakaria&ikhsan](http://www.ejmste.com/v3n1/EJMTEv3n1Zakaria&ikhsan), diakses pda 27 februari 2013
- Rahayu, Sri, 2009. *Model Pembelajaran Make a Match Lorna Curran*. Diunduh dari <http://2.bp.blogspot.com/> di undh pada tanggal 27 febrari 2013 pukul 20.20 Wib
- Sanjaya, Wina, 2009. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Kencana.
- Santoso, dkk. 2013. *Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika dengan Strategi Master dan Penerapan Scaffolding*. Unnes Journal Mathematic Education Research. Vol 2. No 2. ISSN: 2252-6455. Semarang: Progam Studi Matematika, Program Pascasarjana. Diakses, 2 Oktober 2019.
- Sardiman, 2011. Pengertian aktivitas belajar. (online), (<http://id.shvoong.com/social>) diakses 7 Oktober 2019.
- Suprijono, Suyono dkk. [http://www.scribd.com/doc/49860484/14/P engertian-Hasil-Belajar](http://www.scribd.com/doc/49860484/14/Pengertian-Hasil-Belajar)). Diakses 06 Maret 2019.
- Suyono & Harianto.2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja
- Tarmizi, *Pembelajaran Kooperatif “Make a match”*, [www.tarmizi.wordpress.com](http://www.tarmizi.wordpress.com). Diakses 23 Maret 2019.
- UU No. 20 tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : LN
- Wahyu, dkk. 2009. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Banjarmasin : Program Studi Pendidikan Sosiologi dan PPKN FKIP Universitas Lambung Mangkurat.