

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MACTH* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN SD KELAS V

Oleh:

ROSA DWI AGUSTIN

MACHFUL INDRA KURNIAWAN

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

AGUSTUS, 2023

Pendahuluan

Belajar adalah kegiatan perubahan perilaku yang dibawa oleh pengalaman dapat digunakan untuk mengidentifikasi pembelajaran sebagai hasil dari mengikuti kegiatan pengalaman.

Pembelajaran merupakan metode mengajar siswa yang direncanakan, dilakukan, dan metodis yang memungkinkan mereka berhasil menyelesaikan tujuan pembelajaran mereka

Pendidikan Kewarganegaraan dapat dipahami sebagai pendidikan yang disengaja bagi siswa untuk menjadi patriot masa depan yang melindungi negara dan negaranya. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab .

Karena motivasi siswa yang rendah, khususnya di kelas PKn, guru cenderung mengajar dengan cara yang sangat repetitif dan tidak menarik di kelas.

Motivasi merupakan yang ada pada diri seseorang yakni kekuatan pendorong yang akan mewujudkan suatu perilaku untuk mencapai tujuan kepuasan dirinya. Motivasi adalah masalah yang berada dalam proses yang menciptakan, mempertahankan, dan mengelola minat di kelas

Model pembelajaran *make a match* adalah model dimana guru akan menyiapkan kartu yang berisi soal dan jawaban berupa gambar/kartu tentang suatu konsep, yang nantinya akan dipasangkan oleh siswa

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

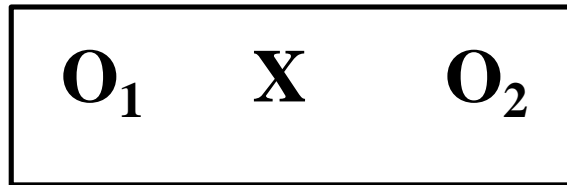
Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

Apakah penggunaan Model Pembelajaran Make A Match berpengaruh terhadap Efektivitas belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Pkn di SD Candipari 1 ?

Terkait demikian, tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Make A Match terhadap efektivitas belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Pkn.

Metode

Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Kuantitatif eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat. Design Penelitian ini menggunakan pre-experimental design dengan one group pretest-posttest. Berikut rancangan dalam penelitian ini:



Keterangan :

- O_1 : *Pretest* sebelum diberikan perlakuan
- X : Perlakuan menggunakan media kartu
- O_2 : *Posttest* setelah diberikan perlakuan

Pembahasan

Tabel 2. Nilai *Prestest* dan *Posttest* Motivasi Belajar

| No Absen | Pengetahuan | | Sikap | | Keterampilan | | Spiritual | | Skor Total Motivasi | |
|----------|-------------|----------|---------|----------|--------------|----------|-----------|----------|---------------------|----------|
| | Pretest | Posttest | Pretest | Posttest | Pretest | Posttest | Pretest | Posttest | Pretest | Posttest |
| 1 | 70 | 90 | 7.50 | 12.75 | 66.67 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 210.83 | 302.75 |
| 2 | 65 | 85 | 11.25 | 13.50 | 33.33 | 66.67 | 66.67 | 100.00 | 176.25 | 265.17 |
| 3 | 85 | 95 | 11.25 | 14.25 | 66.67 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 229.58 | 309.25 |
| 4 | 50 | 80 | 7.50 | 12.75 | 66.67 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 190.83 | 292.75 |
| 5 | 65 | 75 | 11.25 | 12.75 | 33.33 | 66.67 | 66.67 | 100.00 | 176.25 | 254.42 |
| 6 | 55 | 85 | 11.25 | 13.50 | 66.67 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 199.58 | 298.50 |
| 7 | 75 | 80 | 7.50 | 14.25 | 66.67 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 215.83 | 294.25 |
| 8 | 65 | 85 | 11.25 | 13.50 | 33.33 | 66.67 | 66.67 | 100.00 | 176.25 | 265.17 |
| 9 | 50 | 95 | 7.50 | 13.50 | 66.67 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 190.83 | 308.50 |
| 10 | 45 | 85 | 11.25 | 12.75 | 66.67 | 100.00 | 33.33 | 66.67 | 156.25 | 264.42 |
| 11 | 55 | 90 | 9.00 | 13.50 | 33.33 | 66.67 | 33.33 | 100.00 | 130.67 | 270.17 |
| 12 | 60 | 80 | 10.50 | 13.50 | 66.67 | 100.00 | 66.67 | 66.67 | 203.83 | 260.17 |
| 13 | 55 | 75 | 9.00 | 14.25 | 100.00 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 230.67 | 289.25 |
| 14 | 65 | 85 | 10.50 | 13.50 | 33.33 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 175.50 | 298.50 |

Berdasarkan tabel di atas, untuk pengetahuan siswa nilai tertinggi untuk *pretest* sebesar 75 dengan nilai terendah sebesar 45. Pengetahuan siswa nilai tertinggi untuk *posttest* sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 75. Aspek sikap untuk *pretest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 11,25 dan terendah sebesar 7,50, adapun nilai *posttest* tertinggi sebesar 14,25 dan terendah sebesar 12,75. Aspek keterampilan untuk *pretest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dengan nilai terendah sebesar 33,33, adapun nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan terendah 66,67. Aspek spiritual untuk *pretest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah 33,33, adapun untuk nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah 66,67. Untuk nilai total keseluruhan aspek pada *pretest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 230,83 dan nilai terendah 130,67 sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi 309,25 dan nilai terendah sebesar 254,42.

Hasil

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

| Aspek | Uji Wilcoxon | | | Eta Square | |
|------------------|--------------|------------------------|------------|-------------|----------|
| | Z | Asymp. Sig. (2-tailed) | Keterangan | Eta Squared | Kategori |
| Pengetahuan | -3,326 | 0,001 | Signifikan | 0,419 | Kecil |
| Sikap | -3,306 | 0,001 | Signifikan | 0,122 | Kecil |
| Keterampilan | -3,275 | 0,001 | Signifikan | 0,720 | Sedang |
| Spiritual | -3,418 | 0,001 | Signifikan | 0,174 | Kecil |
| Motivasi Belajar | -3,297 | 0,001 | Signifikan | 0,959 | Besar |

Model pembelajaran kooperatif *make a match* pada pembelajaran PKN diakui memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Candipari 1 Porong berdasarkan temuan perhitungan pada tabel di atas sehingga Hipotesis diterima. Diketahui pengaruh model pembelajaran terhadap aspek pengetahuan, sikap dan spiritual dalam kategori kecil, sedangkan pada aspek keterampilan memiliki pengaruh kategori sedang. Hal ini menunjukkan bagaimana pembelajaran PKN dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan metode *make a match*. Penerapan pembelajaran dengan teknik berpasangan membuat suasana belajar lebih asik dan menyenangkan.

Temuan Penting Penelitian

- Model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* merupakan teknik mencari suatu pasangan. Teknik ini membuat kecocokan (mencari suatu pasangan). Adapun kelebihan teknik ini adalah Siswa secara aktif mencari teman sambil belajar tentang suatu konsep dan topik dalam suasana santai. Semua siswa dan semua topik bisa mendapatkan keuntungan dari teknik ini. Siswa lebih terlibat dan tertarik untuk belajar ketika lingkungan belajar menyenangkan
- Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam memperluas pengetahuannya dengan menggunakan metodologi pembelajaran kooperatif *make a match*

Manfaat Penelitian

Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* melibatkan siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan mencari pertanyaan dan jawaban yang ditawarkan oleh guru pada kartu, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa siswa juga menerima kartu jawaban, dalam hal ini mereka harus memilih pasangan dari masing-masing kelompok. Untuk memungkinkan belajar siswa yang lebih efektif, pendidik harus mampu mengubah lingkungan belajar. Semua ini saling terkait dengan peran yang dimainkan pendidik dalam proses pendidikan. Agar siswa terinspirasi untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan, guru harus menginspirasi mereka. Sebagai pendidik, pengarah, dan pembimbing, guru memiliki tanggung jawab untuk menginspirasi dan mendukung siswanya secara terus-menerus agar mereka terlibat dan bersemangat dalam belajar. Agar orang tersebut tergerak untuk bertindak, motivasi berfungsi sebagai penggerak, penggerak, dan penyemangat

Referensi

- [1] M. M. Chusni *et al.*, "Strategi Belajar Inovatif," *Pradina Pustaka*. 2021.
- [2] A. Q. Numan and M. S. Islam, "An assessment of the teaching and learning process of public and BRAC primary schools in Bangladesh," *Educ. 3-13*, vol. 49, no. 7, pp. 845–859, Oct. 2021, doi: 10.1080/03004279.2020.1809488.
- [3] A. Alp Christ, V. Capon-Sieber, U. Grob, and A. K. Praetorius, "Learning processes and their mediating role between teaching quality and student achievement: A systematic review," *Studies in Educational Evaluation*, vol. 75. 2022. doi: 10.1016/j.stueduc.2022.101209.
- [4] R. Ananda, *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.
- [5] V. M. R. M. and P. Ramesh, "Analysis on quality of learning in e-Learning platforms," *Adv. Eng. Softw.*, vol. 172, 2022, doi: 10.1016/j.advengsoft.2022.103168.
- [6] D. Kariadi and W. Suprpto, "Model Pembelajaran Active Learning Dengan Strategi Pengajuan Pertanyaan untuk Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran PKn," *Educatio*, vol. 13, no. 1, 2018, doi: 10.29408/edc.v12i1.838.
- [7] U. Chotimah, Kurnisar, Ermanovida, and N. Juaninah, *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis HOTS*. Palembang: Bening Media Publishing, 2020.
- [8] E. Parawangsa, D. A. Dewi, and Y. F. Furnamasari, "Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD)," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 3, 2021.
- [9] M. I. Kurniawan, *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar*. 2018. doi: 10.21070/2018/978-602-5914-32-4.
- [10] H. Hariyanto, "PERANAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN TERHADAP PEMBANGUNAN KARAKTER BANGSA," *Learn. J. Inov. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, 2021, doi: 10.51878/learning.v1i1.205.
- [11] S. Hasya, Uslan, J. Muhsam, A. S. Muh, U. Aiman, and K. D. Bili, *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- [12] D. Urhahne, "Motivation to learn and problem solving," *Educ. Psychol.*, vol. 41, no. 9, pp. 1079–1081, Oct. 2021, doi: 10.1080/01443410.2021.1998304.
- [13] E. Nzaramyimana, "Effectiveness of GeoGebra towards Students' Active Learning, Performance and Interest to Learn Mathematics," *Int. J. Math. Comput. Res.*, vol. 09, no. 10, pp. 2423–2430, 2021, doi: 10.47191/ijmcr/v9i10.05.
- [14] L. A. Reese, "Make Me a Match: Prevalence and Outcomes Associated with Matching Programs in Dog Adoptions," *J. Appl. Anim. Welf. Sci.*, vol. 24, no. 1, pp. 16–28, Jan. 2021, doi: 10.1080/10888705.2020.1867985.
- [15] M. Topandra and Hamimah, "Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 2, 2020.

Referensi

- [16] N. Luh Putu Merta Ari and I. Made Citra Wibawa, "Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam," *J. Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 7, no. 3, 2019.
- [17] Sunardi, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PKN," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, 2014.
- [18] Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- [19] Z. Mubarak, *Penelitian Kuantitatif dan Statistik Pendidikan (Cara Praktis Meneliti Berbasis Contoh Aplikatif dengan SPSS)*. Tasikmalaya: CV. Pustaka Turats Press, 2021.
- [20] A. S. Hamdi and E. Bahrudin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Deepublish, 2014.
- [21] A. A. Fitriani, F. A. Hidayat, and D. Suranti, "Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Gambar Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 60 Kabupaten Sorong," *J. BASA (barom. Sains) Inov. Pembelajaran IPA*, vol. 2, no. 2, pp. 17–21, 2021.
- [22] A. A. Anggraeni, Verylana, and I. Fatkhu, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika," *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 218–225, 2019.
- [23] S. Suwarni, *Senangnya Belajar Membaca Lancar Dengan Model Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD*. Surakarta: UNISRI Press, 2021.
- [24] A. Asis, W. K. S. Achmad, and S. Suarlin, "Evaluasi Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kota Makassar," *Pinisi J. Educ.*, vol. 1, no. 2, 2021.
- [25] Suhono, *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Surakarta: UNISRI Press, 2022.
- [26] M. I. Kurniawan, "Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Strategi Active Learning," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, 2017, doi: 10.21070/pedagogia.v6i1.764.
- [27] Kasiti, *Asyiknya Belajar Membaca Dengan Model Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1*. Surakarta: UNISRI Press, 2021.
- [28] E. Elshareif and E. A. Mohamed, "The effects of E-learning on students' motivation to learn in higher education," *Online Learn. J.*, vol. 25, no. 3, 2021, doi: 10.24059/olj.v25i3.2336.
- [29] A. Kurniawan et al., *Manajemen Kelas*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- [30] Yustina and I. Mahadi, *Problem Based Learning (PBL) Berbasis Higher Order Thingking (HOTS) Melalui E-Learning*. Klaten: Lakeisha, 2019.

