

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR PKn PADA MATERI ORGANISASI DI LINGKUNGAN MASYARAKAT

The influence of Make A Match learning model assisted with picture media on learning outcomes of civic education in organizational material in society environment

IKA HARDIATI^{1*}, JUHRI^{2}**

¹ Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Jl. Syech Nawawi Al Bantani Kp. Andamu'i, Kel. Sukawana, Kec. Curug, Kota Serang, Banten. Tel. (0254) 200 323.

Manuskrip diterima: [10 November 2018]. Manuskrip disetujui: [19 November 2018]

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar yang rendah dalam pembelajaran PKn. Hal ini antara lain disebabkan karena kurangnya motivasi guru terhadap siswa. Selama ini pembelajaran PKn hanya berpusat kepada guru dengan penyampaian materi yang masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Oleh karena itu, dengan menggunakan model *Make A Match* berbantuan media gambar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn. Pada penelitian ini digunakan metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian kelompok kontrol non-ekuevalen. Sampel yang diambil adalah kelas V A sebanyak 25 siswa dan kelas V B sebanyak 26 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*. Hasil belajar diukur menggunakan tes objektif berupa pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis data dengan Program SPSS 16.0, pengujian hipotesis pada kelas eksperimen menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar antara pengguna model *Make A Match* berbantuan media gambar dengan model konvensional. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) mempunyai kedudukan yang penting dalam upaya mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran PKn diarahkan untuk membentuk warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik, cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Kata kunci: Hasil belajar, model *Make A Match*, media gambar, pendidikan kewarganegaraan

Singkatan: PKn = Pendidikan Kewarganegaraan

Abstract. This research was motivated by low learning outcomes in civic education learning. This was partly due to a lack of teacher motivation towards students. During this time, civic education learning was only centered on the teacher with the delivery of material that still used the lecture and question-answer methods. Therefore, the using *Make A Match* model assisted with image media is expected to improve the students learning outcomes in civic education learning. In this study, it was used the quasi-experimental method with the non-equatorial control group research design.

The samples taken were class V A as many as 25 students and class V B as many as 26 students. Sampling was conducted by a random sampling technique. The learning outcomes were measured by using the multiple-choice objective test. The results showed that based on the data analysis with the SPSS 16.0 Program, the hypothesis testing in the experimental class showed that there was a significant effect on learning outcomes between the use of Make A Match media and a conventional model. The learning civic education in elementary schools/Islamic elementary schools had an important position in an effort to prepare students to become citizens who committed to maintaining the Unitary State of the Republic of Indonesia. Therefore, the civic education learning was directed at forming citizens who understand and able to exercise their rights and obligations to become good, intelligent, skilled, and character citizens who mandated by Pancasila and the 1945 Constitution.

Keywords: Civic education, learning outcome, Make A Match model, picture media

PENDAHULUAN

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memperkenalkan kewarganegaraan yang isi pokoknya meliputi cara memperoleh kewarganegaraan, serta hak dan kewajiban warga negara. PKn merupakan bidang studi yang bersifat multifaset dengan konteks bidang keilmuan. Namun secara filsafat keilmuan, PKn memiliki ontologi pokok ilmu politik, khususnya "political democracy" untuk aspek "duties and right of citizen". Dari aspek ontologi, dari pokok tersebut berkembang konsep "civicus" yang artinya warga negara pada zaman Yunani kuno yang kemudian diakui secara akademis sebagai embrio dari "Civic Education" yang selanjutnya di Indonesia diadaptasi menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) (Ittihad, 2008).

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) mempunyai kedudukan yang penting dalam upaya mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran PKn diarahkan untuk membentuk warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang baik, cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) di SD Ciwaduk Cilegon ditegaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti-korupsi, 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter, karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, 4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Muchji, 2007).

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman di SD Cimuncang Cilik Kota Serang, pembelajaran PKn belum berhasil sepenuhnya, siswa masih kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa cenderung tidak begitu tertarik dengan pembelajaran PKn, karena selama ini PKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan, kurang menekankan aspek

penalaran, sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar PKn siswa di SD. Dalam proses pembelajaran, guru hanya berpedoman pada buku paket yang tersedia saja dan jarang sekali guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal itu disebabkan di SD Cimuncang Cilik Kota Serang masih digunakan sistem pembelajaran konvensional dan guru hanya menggunakan buku acuan yang telah ditentukan dari sekolah atau buku paket. Pedoman pegangan guru sangat minim, begitu juga dengan fasilitas lainnya seperti buku bacaan siswa dan media pembelajaran lainnya yang masih sangat sedikit. Beberapa siswa terkadang sering tidak mengerjakan pekerjaan rumah, tidak memiliki keinginan untuk bertanya, serta penggunaan metode ceramah lebih dominan dalam pembelajaran PKn. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di kelas V SDN Cimuncang Cilik Kota Serang, terdapat beberapa informasi yang dapat mendukung penelitian. SDN Cimuncang Cilik Kota Serang mempunyai siswa kelas V A sebanyak 25 siswa dan kelas V B sebanyak 26 siswa. Siswa yang berada di sekolah tersebut berasal dari beberapa wilayah yang memiliki latar belakang dan pengetahuan yang berbeda-beda. Salah satu kelas tinggi yang memiliki perbedaan latar belakang dan pengetahuan yaitu siswa kelas V.

Guru kelas V pada mata pelajaran PKn tentang organisasi di lingkungan masyarakat guru hanya berpegang pada buku paket mata pelajaran PKn sebagai sumber belajar, sehingga proses pembelajaran berlangsung kurang interaktif dan hanya terbangun komunikasi satu arah tanpa menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari *tape recorder*, kaset, film gambar, bingkai, *slide*, foto/gambar, grafik, dan televisi. Media berfungsi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan interaktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan sumber belajar.

Tujuan mata pelajaran PKn diantaranya untuk memberikan kompetensi-kompetensi berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu-isu kewarganegaraan. Selain itu, siswa diharapkan juga dapat berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Materi PKn di kelas V yang cukup banyak, menjadikan guru merasa tergesa-gesa dalam menyampaikan materi, sedangkan alokasi waktu yang tersedia terbatas, yaitu 2x35 menit setiap minggunya. Hal ini berdampak pada hasil belajar PKn yang diperoleh tergolong rendah. Nilai rata-rata kelas V A yaitu 7,1 sedangkan nilai rata-rata kelas V B yaitu 7,2.

Berdasarkan hasil observasi, tujuan pembelajaran PKN seperti yang telah diuraikan sebelumnya belum dapat tercapai di kelas V SDN Cimuncang Cilik Kota Serang. Selain itu didapatkan juga informasi bahwa minat baca siswa kurang dalam pembelajaran PKN, sehingga pengetahuan siswa tentang pendidikan kewarganegaraan kurang.

Karakteristik model pembelajaran *Make A Match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *Make A Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Make A Match* aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna (Shoimin, 2004).

Ciri utama model *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik tersebut adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran yang menggunakan *Make A Match* berbantuan media semi-konkret dan semua tingkatan usia.

Salah satu upaya untuk melakukan perbaikan pembelajaran tersebut adalah dengan melakukan penelitian kelas (*quasi experiment*) perbandingan kelas dengan menggunakan metode *Make A Match*, dan melakukan secara konvensional yang dimulai dari persiapan, pelaksanaan, dan berakhirnya eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran PKn pada pokok bahasan organisasi dalam lingkungan masyarakat melalui pendekatan metode *Make A Match* berbantuan semi-konkret, serta meningkatkan aktivitas belajar siswa terhadap pembelajaran PKn pada pokok bahasan organisasi dalam lingkungan masyarakat melalui pendekatan metode *Make A Match* berbantuan semi-konkret.

METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Tempat penelitian adalah di SD Negeri Cimuncang Cilik Kota Serang yang beralamat di kampung Cimuncang Cilik, Desa Cimuncang, Kecamatan Serang, Kota Serang, Provinsi Banten.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V A dengan jumlah siswa sebanyak 39 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V B dengan jumlah sebanyak 40 siswa sebagai kelas kontrol pada mata pelajaran PKn dengan pokok bahasan organisasi di lingkungan masyarakat.

Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-equivalent Control Group Design*. Design ini hampir sama dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*, hanya saja pada desain ini, kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiono, 2015). Dengan demikian, kelompok eksperimen yang menggunakan model *Make A Match* berbantuan semi-konkret, sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan model *Make A Match* berbantuan semi-konkret.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V semester genap di SDN Cimuncang Cilik. Jumlah kelas V SDN cimuncang cilik yaitu dua kelas, terdiri dari kelas A dan kelas B dengan keseluruhan jumlah siswa 79 siswa, kelas A berjumlah 39 siswa dan kelas B berjumlah 40 siswa dengan menggunakan model *Make A Match* berbantuan semi-konkret. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan cara purposif, kelas V A dengan jumlah

siswa 39 anak dipilih menjadi kelompok kontrol, dan kelas V B dengan jumlah siswa 40 anak dipilih menjadi kelas eksperimen.

Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel yaitu variabel X sebagai variabel independen dan variabel Y sebagai variabel dependen. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media gambar sebagai variabel X dan hasil belajar sebagai variabel Y.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Analisis butir soal tes pilihan ganda (objektif) yang dilakukan meliputi uji validitas, reliabilitas, dan tes kesukaran.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan tes objektif. Tes yang diberikan berupa *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari soal-soal terkait materi yang diajarkan.

Analisis Data

Uji prasyarat analisis data digunakan sebelum dilakukan uji hipotesis. Terdapat dua jenis uji prasyarat yaitu uji normalitas untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak, dan uji homogenitas untuk mengetahui data tersebut homogen atau tidak. Adapun untuk menguji hipotesis digunakan uji persamaan dua rata-rata uji-t melalui aplikasi SPSS 16.0 *for windows* menggunakan *Compare Mean Independent Sampel Test*, dengan asumsi kedua varian homogen (*equal varians assumed*) dengan taraf signifikansi 0,05 dan taraf kepercayaan 95%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *Pre-test* Kelompok Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada penelitian ini, kemampuan awal (*pre-test*) kelompok kontrol dan kelompok eksperimen harus sama. Pemberian *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kontrol berkaitan dengan hasil belajar.

Pemahaman Awal Kelompok Eksperimen

Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* kelompok eksperimen dengan skor 60 berjumlah 6 siswa, skor 65 berjumlah 6 siswa, skor 70 berjumlah 4 siswa, skor 80 berjumlah 1, skor 90 berjumlah 1 siswa (**Tabel 1**).

Tabel 1. Skor nilai awal (*pre-test*) kelompok eksperimen

No	Nilai	Frekuensi
1	60	1
2	65	4
3	70	6
4	80	1
5	90	1

Tabel 2. Hasil statistik nilai awal (*pre-test*) kelompok eksperimen

No	Harga Statistik	Kelompok Eksperimen
1	Rata-rata	67,95
2	Median	67,50
3	Modus	65
4	Simpangan baku	1495
5	Skor minimum	50
6	Skor maksimal	90

Pemahaman awal kelompok eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* kelompok kontrol dengan skor 50 berjumlah 8 siswa, skor 60 berjumlah 7 siswa, skor 70 berjumlah 3 siswa, skor 7,5 berjumlah 2 siswa (**Tabel 3**).

Tabel 3. Skor nilai awal (*pre-test*) kelompok eksperimen

No	Nilai	Frekuensi
1	50	8
2	60	7
3	70	5
4	75	2

Tabel 4. Hasil statistik nilai awal (*pre-test*) kelompok eksperimen

No	Harga Statistik	Kelompok Eksperimen
1	Rata-rata	61,88
2	Median	60
3	Modus	50
4	Simpangan baku	1485
5	Skor minimum	50
6	Skor maksimal	85

Hasil *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kelas Kontrol*Pemahaman akhir kelompok eksperimen*

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil *post-test* kelompok eksperimen dengan skor 70 berjumlah 3 siswa, skor 75 berjumlah 5 siswa, skor 80 berjumlah 5 siswa, skor 85 berjumlah 4 siswa, skor 90 berjumlah 9 siswa (**Tabel 5**).

Tabel 5. Skor nilai akhir (*post-test*) kelompok eksperimen

No	Nilai	Frekuensi
1	70	3
2	75	5
3	80	4
4	85	4
5	90	4

Tabel 6. Hasil statistik nilai akhir (*post-test*) kelompok eksperimen

No	Harga Statistik	Kelompok Eksperimen
1	Rata-Rata	80,91
2	Median	80
3	Modus	75
4	Simpangan baku	1780
5	Skor minimum	70
6	Skor maksimal	95

Pemahaman akhir kelompok kontrol

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil *post-test* kelompok kontrol dengan skor 50 berjumlah 6 siswa, skor 60 berjumlah 9 siswa, skor 70 berjumlah 3 siswa, skor 75 berjumlah 1 siswa, skor 80 berjumlah 1 siswa, skor 90 berjumlah 2 siswa (**Tabel 7**).

Tabel 7. Skor nilai akhir (*post-test*) kelompok eksperimen

No	Nilai	Frekuensi
1	50	6
2	60	9
3	70	3
4	80	5
5	90	2

Tabel 6. Hasil statistik nilai akhir (*post-test*) kelompok eksperimen

No	Harga Statistik	Kelompok Eksperimen
1	Rata-rata	64,37
2	Median	60,00
3	Modus	60
4	Simpangan baku	1545,00
5	Skor minimum	50
6	Skor maksimal	90

Uji Persyaratan Analisis

Mekanisme uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk pada Program SPSS 16.0. Hipotesis dan kriteria uji normalitas dapat dinyatakan dengan H_0 : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal, H_a : Data berasal dari populasi yang tidak terdistribusi normal. Kriteria uji yaitu jika signifikansi hasil perhitungan $> \alpha$ maka H_0 diterima. Nilai α yang diambil adalah $\alpha = 0,05$ (data homogen jika signifikansi $> \alpha$).

Uji normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas terlihat data terdistribusi normal, sehingga data dapat dinyatakan terdistribusi normal jika lebih besar 0,05. Dari pengolahan data tersebut, terdapat pengaruh (0,136 dan 0,146), hal ini menunjukkan bahwa data terdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05. Hasil perhitungan menunjukkan ternyata semua nilai-nilai signifikansi untuk hasil belajar menunjukkan angka yang lebih besar dari $\alpha = 0,05$ yaitu 0,136 dan 0,146, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa melalui tes objektif kelas eksperimen terdistribusi normal.

Sementara itu dari pengolahan data pada kelas kontrol, terdapat pengaruh (0,051 dan 0,057), hal ini menunjukkan bahwa data terdistribusi normal, karena lebih besar dari 0,05. Hasil perhitungan menunjukkan ternyata

semua nilai-nilai signifikan untuk hasil belajar menunjukkan angka yang lebih besar dari $\alpha = 0,05$ yaitu 0,467 dan 0,57 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa melalui tes objektif kelas kontrol terdistribusi normal, karena data berdistribusi normal maka kesimpulan hipotesis penelitian dapat digeneralisasi untuk populasi.

Uji homogenitas

Berdasarkan hasil perhitungan, ternyata semua nilai signifikansi untuk tes akhir hasil belajar menunjukkan angka yang lebih besar dari $\alpha = 0,05$ yaitu 0,111. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tes akhir hasil belajar kelas eksperimen bersifat homogen. Oleh karena data bersifat homogen maka pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik, yaitu uji beda dua rata-rata (uji-t).

Uji Hipotesis

Uji persamaan dua terata berdasarkan uji-t melalui program SPSS 16.0 *for windows* menggunakan *Compare Mean Independent Sampel Test*, dengan asumsi kedua varian bersifat homogen (*equal varians assumed*) pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil uji-t, hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Hasil ini juga menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran PKn dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media gambar memiliki hasil belajar yang baik dari siswa yang tidak menggunakan model *Make A Match* berbantuan media gambar.

Tingkat Penerapan Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Gambar

Tingkat penerapan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media gambar yaitu: *Pertama*, interaksi antara kemampuan dan perlakuan pembelajaran berlangsung di dalam pola yang kompleks, dan senantiasa dipengaruhi oleh variabel-variabel tugas dan situasi. *Kedua*, lingkungan pembelajaran yang sangat terstruktur cocok bagi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah, sedangkan lingkungan pembelajaran yang kurang terstruktur lebih pas untuk peserta didik yang pandai. *Ketiga*, bagi peserta didik yang memiliki rasa percaya diri kurang atau sulit dalam menyesuaikan diri, cenderung belajarnya lebih baik apabila berada di lingkungan belajar yang sangat terstruktur, dan sebaliknya bagi peserta didik yang memiliki tingkat percaya diri yang tinggi belajarnya akan lebih dalam situasi pembelajaran yang luas.

Pada penelitian ini, tingkat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan semi-konkret diperoleh nilai presentase 80%. Apabila dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yulianti Kadek diperoleh nilai presentase 85%, sedangkan Aparwata memperoleh nilai presentase 80%. Perolehan nilai presentasi tersebut salah satunya dipengaruhi oleh kompetensi yang dimiliki oleh guru. Seorang pendidik/guru harus memiliki kompetensi yang cukup dan memadai dalam tugasnya, kompetensi-kompetensi tersebut antara lain kompetensi paedagogik, kepribadian sosial, dan profesionalisme. Kompetensi paedagogik meliputi terampil dalam pembelajaran di kelas, menguasai berbagai macam metode, memahami kesulitan siswa, dan menguasai teknik evaluasi (Suryapermana, 2009). Seorang guru dituntut untuk menguasai berbagai macam metode

pembelajaran agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Tingkat Hasil Belajar Kelas Kontrol

Hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional menunjukkan hasil dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 62 meningkat menjadi 81,14. Menurut Teori Gestalt, terdapat dua faktor siswa itu sendiri yang meliputi kemampuan berfikir, motivasi, minat, dan kesepian siswa, baik jasmani maupun rohani, dan faktor lingkungan yang meliputi sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode, serta dukungan keluarga dan lingkungan sekitar (Baharudin, 2010).

Tingkat Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Pada penelitian ini, hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model *Make A Match* berbantuan media gambar menunjukkan hasil yang cukup optimal dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 67,5 meningkat menjadi 84,13 untuk nilai *post-test*. Perbedaan perolehan nilai tersebut dipengaruhi oleh faktor internal (faktor dari siswa) yaitu keadaan jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yaitu kondisi di sekitar siswa, serta faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Komsiyah, 2012).

Hasil Analisis Perbandingan Kelas Kontrol dan Eksperimen

Analisis tes akhir hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen tampak relatif lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Pengaruh hasil belajar PKn siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media gambar dibuktikan dengan nilai kelas eksperimen $t_{hitung} = 5,337$ dengan nilai signifikansi 0,000, sehingga H_0 diterima dan kelas kontrol $t_{hitung} = 5,457$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Make A Match* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar PKn pada materi organisasi di lingkungan masyarakat di kelas V memberikan pengaruh terhadap hasil belajar PKn, sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* berbantuan media gambar juga memberikan kesempatan pada siswa untuk tampil di kelas, menghargai apresiasi mereka terhadap pembelajaran. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn mengenai organisasi di lingkungan masyarakat menggunakan model *Make A Match* berbantuan media gambar lebih baik dibandingkan dengan konvensional. Dengan hal ini, nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 80 dan kelas kontrol adalah 60, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Make A Match* berbantuan media gambar lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa atau dapat dikatakan bahwa model *Make A Match* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharudin ENW. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ittihad Z. 2008. *Pembelajaran PKn*. Universitas Terbuka.
- Komsiyah I. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Muchji A. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Gunadarma.
- Sohimin A. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suryapermana N. 2009. *Pengantar Ilmu Kependidikan, Kompetensi yang Harus Dimiliki Seorang Guru*. Bandung: Angkasa.