



Contents lists available at [Kreatif](http://pub.mykreatif.com)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



## Penerapan Strategi *Make A Match* Berbasis Powerpoint Bernarasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn

Heni Setyowati<sup>1</sup>, Yulia Maftuhah Hidayati<sup>2</sup>, Siti Samsiyah<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta

<sup>3</sup>SDN Kleco 2 Surakarta

[henysetyow21@gmail.com](mailto:henysetyow21@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

### ABSTRAK

**Kata Kunci :**

PPKn, *Make A Match*,  
Powerpoint bernarasi,  
Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi *Make A Match* Berbasis PowerPoint bernarasi untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas III SD Tegalrejo 1 tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 12 siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dari hasil belajar PPKn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar PPKn sudah meningkat yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar PPKn siswa dari siklus 1 yaitu 5 (41,7%) siswa sudah tuntas dan 7 (58,3%) siswa belum tuntas sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 10 (83%) siswa sudah tuntas dan 2 (17%) siswa belum tuntas. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Make A Match* Berbasis PowerPoint bernarasi dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas III SDN Tegalrejo 1.

### Pendahuluan

Berbagai upaya untuk memenuhi tuntutan kurikulum pendidikan yaitu salah satunya dengan menyelenggarakan berbagai mata pelajaran dalam pembelajaran yang sesuai Standar Nasional Pendidikan, begitu juga halnya dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar (Depdiknas; 2007:210) Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkeadilan yang dilandasi Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Tujuan pembelajaran PPKn dalam Depdiknas (2006:49) adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

PPKn selama ini masih dianggap mudah oleh siswa dan beranggapan bahwa PPKn kurang mementingkan aspek penalaran seperti pelajaran eksakta, selain itu guru kurang memanfaatkan media yang tersedia sehingga siswa terlihat kurang bersemangat dan tidak aktif dalam pembelajaran (Permendiknas, 2007: 63). Siswa merupakan pusat dari kegiatan belajar mengajar, maka siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, mengajak siswa berpikir, berdiskusi dengan temannya, dan memahami materi pelajaran, namun kenyataannya guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang kurang variatif dan tidak memanfaatkan media sebagai alat bantu belajar sehingga siswa merasa bosan dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran PPKn. Hal inilah yang menjadikan mata pelajaran PPKn kurang disukai oleh siswa. Hal itu ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar PPKn yang tidak memuaskan. Siswa kurang merespon terhadap pembelajaran yang diberikan guru serta guru kurang tepat dalam memilih strategi sesuai dengan materi pembelajaran dan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran dan sebagainya.

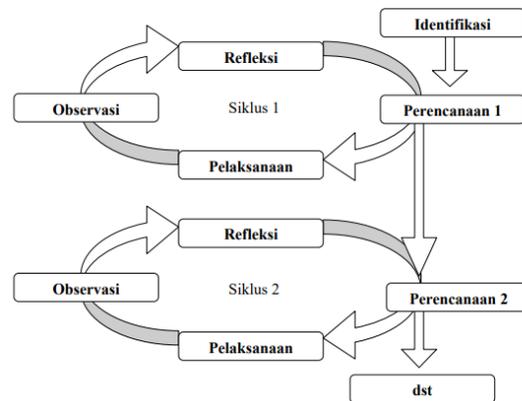
Permasalahan ini juga terjadi di SDN Tegalorejo 1, berdasarkan observasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti beserta tim kolaborator yakni guru kelas ditemukan data bahwa siswa kelas III belum menunjukkan aktivitas belajar dan hasil belajar yang optimal, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn khususnya materi keberagaman karakteristik individu, masih banyak siswa kelas III yang belum dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Memperhatikan berbagai kendala peneliti bermaksud ingin memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. Strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa pada mata pelajaran PPKn materi perilaku yang mencerminkan harga diri yaitu strategi Make A Match. Strategi pembelajaran ini, merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Make A Match atau mencari pasangan merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang bisa mengembangkan kemampuan siswa. Metode ini sangat disenangi oleh siswa karena tidak menjemukan, karena guru memancing kreativitas siswa menggunakan media (Sofan Amri dan Iif Khairu, 2010: 182) Keunggulan teknik ini adalah mampu menciptakan suasana belajar aktif serta menyenangkan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Microsoft PowerPoint (Daryanto, 2012: 157) merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multi media. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadi kan nya sebagai media komunikasi yang menarik.

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas III SDN Tegalrejo 1, dimana harapannya siswa lebih aktif, kreatif dan terampil serta mempunyai karakter yang berbudi luhur. Dari uraian latar belakang tersebut diatas maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “ Penerapan Strategi Make a Match Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan hasil belajar PPKn Siswa Kelas III SDN Tegalrejo 1”

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan dengan desain penelitian tindakan kelas. Menurut Jannah (2015) Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan di kelas yang memang memiliki ciri dan karakteristik tertentu. PTK lebih mengedepankan kreasi dari guru untuk memberikan jalan pemecahan masalah belajar yang memang guru telah mengetahuinya. PTK adalah penelitian yang sifatnya langsung memberikan tindakan perbaikan atas masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Tegalrejo 1 sebanyak 12 siswa. Prosedur penelitian dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu: observasi digunakan untuk pengamatan dan pencatatan secara sistemik terhadap gejala yang nampak terhadap obyek penelitian (Margono, 2009), wawancara digunakan untuk pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden (Rubiyanto, 2011), dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada (Rubiyanto, 2012).

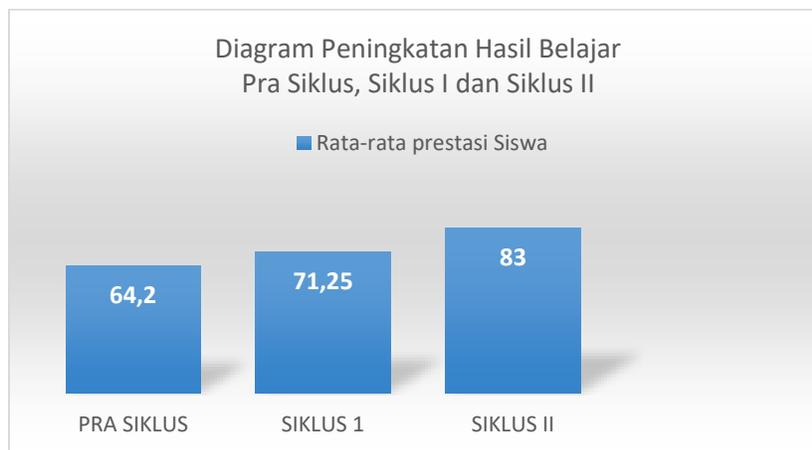
## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan siklus kegiatan pembelajaran data PTK di SD Negeri Tegalrejo 1 dapat disintesis bahwa persentase tingkat pencapaian hasil belajar dari prasiklus dengan persentase tingkat pencapaian rata-rata 25%, siklus I dengan tingkat pencapaian rata-rata 41,7, dan siklus II dengan tingkat pencapaian rata-rata 83% mengalami peningkatan. Berikut data peningkatan hasil belajar kelas III SD Negeri tegalrejo 1.

**Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar siswa Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II**

Kriteria	Pra Siklus	Sklus I	Siklus II
	Jumlah	Jumlah	%
Rata-rata	64,2	71,25	83
Siswa Yang tuntas	3	5	10
Persentase (%)	2,5	41,7	83
Siswa Yang tidak tuntas	9	7	2
Persentase (%)	75	58,3	17

Berikut diagram yang menggambarkan peningkatan pencapaian rata-rata Hasil belajar untuk siswa kelas III di SD Negeri Tegalrejo 1 tahun pelajaran 2021/2022.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil belajar Belajar Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pemaparan data di atas, tindakan pada penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Peningkatan terjadi pada beberapa aspek dibandingkan siklus sebelumnya. Mengingat capaian pada siklus I dan siklus II ini telah sesuai dengan indikator yang dirumuskan, maka penelitian pun diakhiri.

Pembahasan hasil penelitian didapatkan analisis data, sedangkan hasil penelitian merupakan kerja kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas. Keberhasilan proses ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar kognitif muatan pelajaran PPKn tema 7. Peningkatan hasil belajar ditandai dengan meningkatnya nilai tes evaluasi hasil belajar kognitif. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri Tegalrejo 1 terdiri dalam dua siklus penelitian. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi tindakan, (4) tahap refleksi. Deskripsi tentang hasil penelitian dari siklus I sampai siklus II sebagai berikut: Sebelum melaksanakan tindakan siklus I, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi yang ada pada kelas tersebut. Berdasarkan hasil observasi peneliti dari 12 siswa memperoleh data tingkat pencapaian hasil belajar kognitif siswa yaitu 3 siswa atau 25% siswa yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata 64,2.

Hal ini terjadi karena guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran muatan PPKn. Selain itu umumnya guru mengintruksikan siswa untuk membaca materi atau menggunakan metode ceramah yang masih terpusat pada guru sehingga terlihat monoton. Situasi kelas saat pembelajaran berlangsung siswa masih sering gaduh dan terkadang bicara sendiri. Siswa kurang memusatkan perhatian pada saat pembelajaran, dan kurang antusias dalam pembelajaran.

Hal lain menunjukkan bahwa saat siswa dimintai guru mengutarakan pendapatnya mengenai materi atau pada saat guru memberikan pertanyaan lisan kepada siswa yang enggan dan aktif secara suka rela menjawab pertanyaan yang telah diberikan, adapun siswa yang mau mengutarakan pendapatnya hanya didominasi oleh beberapa orang yang sama. Kemudian peneliti bersama guru kelas III SD Negeri Tegalrejo 1 merencanakan dan menetapkan untuk menggunakan strategi Make A Match berbasis Powerpoint bernarasi dalam proses pembelajaran PPKn Kelas III tema 7. Karena dengan menggunakan strategi pembelajaran akan lebih menjamin terjadinya pemahaman terhadap materi ajar dan retensi yang lebih baik terhadap isi pelajaran (Jalinus & Ambiyar 2016). Tahap selanjutnya adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Setelah dilakukan siklus I, hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan walaupun juga masih belum memenuhi target yaitu sebanyak 5 siswa atau 41,7% siswa yang tuntas KKM dari rata-rata kelas 71,25. Hasil siklus I dalam tindakan dirasa belum optimal dan memenuhi indikator hasil belajar kognitif, maka diadakan refleksi untuk mendapatkan hasil yang optimal dengan melakukan perbaikan pada proses pembelajaran dengan menggunakan strategi Make A Match berbasis Powerpoint bernarasi dengan pengkondisian siswa ketika video diputar serta melakukan pendekatan psikologis terhadap siswa agar lebih termotivasi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Selanjutnya rancangan diperbaiki, maka dilaksanakanlah siklus II. Menurut Hadi (2017) Potensi penting yang perlu dibangkitkan pada diri siswa adalah aktivitas siswa dalam belajar. Jika siswa memiliki aktivitas yang tinggi, maka akan mempunyai peluang besar untuk mencapai tujuan pembelajaran. strategi Make A Match berbasis Powerpoint bernarasi dapat meningkatkan aktivitas siswa siswa, dikarenakan (1) Merupakan strategi yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan antusias terhadap pembelajaran, (2) Memiliki suara berupa alunan musik, ilustrasi penjas, serta suara yang diambil dari kondisi nyata sehingga video tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa, (3) video dalam Powerpoint dapat menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak menjadi terkesan nyata, oleh karena itu video sangat efektif digunakan untuk siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Penelitian ini sudah dilakukan oleh oleh beberapa peneliti diantaranya Ayu Anggita Anggraeni<sup>1</sup>, Veryliana P, Ibnu Fatkhur R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. Hasil belajar IPA materi pokok sumber energi dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif tehnik Make A Match pada siswa kelas II SDN Yamansari 02 menunjukkan adanya peningkatan dari rata-rata nilai 71, 97 menjadi 74, 05 dengan ketuntasan belajar siswa 74% pada siklus I menjadi 79% pada siklus II.

Pembelajaran ini mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada siklus I rata-rata 62,5% menjadi 80% pada siklus II. (Nur Ida Laela. 2009). Penelitian dari Bambang (2015) menunjukkan bahwa menggunakan strategi Make A Match berbasis Powerpoint bernarasi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Hasil belajar kognitif siklus II juga menunjukkan peningkatan. Hasil belajar kognitif siswa yaitu sebanyak 10 siswa atau 83% siswa yang tuntas KKM dengan rata-rata kelas 83. Dalam tahap pelaksanaan siklus I dan siklus II siswa mengalami peningkatan. Dengan demikian maka hipotesis dari peningkatan hasil belajar kognitif muatan pelajaran PPKn tema 7 menggunakan strategi Make A Match berbasis Powerpoint bernarasi siswa kelas III SD Negeri Tegalrejo 1 tahun ajaran 2021/2022 dapat dibuktikan kebenarannya karena telah mengalami peningkatan.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan kualitas pembelajaran yang meliputi hasil belajar melalui penerapan strategi Make A Match berbasis Powerpoint bernarasi pada siswa kelas III SD Negeri Tegalrejo 1, dapat disimpulkan sebagai berikut. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn melalui strategi Make A Match berbasis Powerpoint bernarasi mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan data hasil belajar pada siklus I mencapai ketuntasan klasikal sebesar 41,7% dan mengalami peningkatan 16,7% dari kondisi awal, dan pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 83%, dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu, 83% dengan KKM pada mata pelajaran PPKn sebesar 75.

Dengan demikian, maka hipotesis tindakan dengan menerapkan strategi Make A Match berbasis Powerpoint bernarasi terbukti kebenarannya yaitu, dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Tegalrejo 1 pada mata pelajaran PPKn Tahun Pelajaran 2021/2022, telah terbukti kebenarannya.

## Daftar Rujukan

- Anitah, Sri. dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- BSNP. 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di SD*. Jakarta: Depdiknas
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014 *Peneelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aryani, Ine Kusuma. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Anggraeni, Anggita. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika*. International Journal of Elementary Education, Vol. 3, No. 2, pp. 218-225
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Saranan Tutorial Nurani Sejahtera.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Standar Proses*. Jakarta: Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran PPKn*. Jakarta: Depdiknas

- Jamaroh.2010 *Guru dan Anak didik dalam interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jannah, F. (2015) *Inovasi Pendidikan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ,UNLAM, 1(1), 27-32
- Margono, M, (2009). *Tantangan Globalisasi terhadap Pendidikan Nilai Kebangsaan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Negara*, 15(1)
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.