

## Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PPKn Tema 4 Materi Kewajiban dan Hak melalui Model *Make A Match* Berbantuan Powerpoint pada Siswa Kelas III

Mimin Rusmina

SDN Menyono I, Probolinggo, Indonesia  
Email: [mimirusmina@gmail.com](mailto:mimirusmina@gmail.com)

**Abstrak:** PPKn merupakan materi yang mengenalkan dan menumbuhkan wawasan kebangsaan dan kesadaran terhadap negara. Dalam proses pembelajarannya sering terjadi permasalahan sehingga hasil yang diharapkan belum maksimal. Dari permasalahan tersebut, salah satu cara yang dapat digunakan adalah menerapkan model pembelajaran tipe *make a match*. Dengan berbantuan *powerpoint* diharapkan ada peningkatan hasil pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan desain 3 siklus. Setiap siklus ada empat tahap, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, dan refleksi tindakan. Subyek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas III SDN Menyono I Probolinggo. Jumlah siswa sebanyak 14 siswa. Pengumpulan data menggunakan tes, nontes, wawancara, dan observasi. Hasil dari tindakan siklus I nilai rata-rata 62,86 presentase 50%. Siklus II nilai rata-rata 67,14 presentase 71,43%. Siklus III 81,43 dengan presentase 100%. Sedangkan kreatifitas guru siklus I rata-rata 84, siklus II rata-rata 90, dan siklus III rata-rata 96. Selain itu, hasil aktifitas siswa siklus I rata-rata 81, siklus II rata-rata 88, dan siklus III rata-rata 95. Hasil tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* sangat efektif untuk pembelajaran PPKn di Sekolah dasar.

---

Tersedia online di  
<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>  
**Sejarah artikel**

---

Diterima pada : 2 – 03 – 2022  
Disetujui pada : 29 – 03 – 2022  
Dipublikasikan pada : 1 – 04 – 2022

---

**Kata kunci:** Kualitas,  
Pembelajaran, *Make A Match*,  
Powerpoint, Sekolah Dasar,  
PPKn

---

**DOI:** <https://doi.org/10.28926/jprp.v2i2.358>

---

### PENDAHULUAN

Salah satu cara untuk mencapai suatu cita-cita yang diimpikan adalah menempuh pendidikan yang baik. Pendidikan mampu mengantarkan peserta didik menjadi manusia yang berguna, menjadi sumber daya manusia unggul, dan menjadi daya saing baik nasional maupun internasional. Pendidikan merupakan suatu kegiatan kompleks melibatkan berbagai komponen baik micro maupun makro yang saling berkaitan erat untuk mencapai tujuan dari pendidikan (Sutrisno, 2016). Pendidikan mempunyai tujuan secara nasional yaitu mengembangkan dan mencerdaskan bangsa Indonesia, menjadikan manusia bertakwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi, dan berbudi pekerti luhur, sehat jasmani dan rohani, memiliki tanggungb kepada masyarakat (Permendiknas, 2007). Dalam mencapai tujuan tersebut, maka dalam proses pembelajaran memerlukan guru yang kompeten. Guru yang mempunyai komepensi merupakan unsur penting dalam proses pendidikan (Mustofa, 2007). Dengan demikian tujuan dari pendidikan akan dapat tercapai. Dalam prosesnya, guru dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan merupakan proses pembelajaran yang mampu menarik siswa untuk memusatkan waktunya dalam belajar dengan suasana yang menyenangkan dan siswa tidak merasa kebosanan. Hal senada juga diungkapkan oleh Trinova, (2012) mengatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang memusatkan perhatian anak saat belajar. Pembelajaran menyenangkan dimaksudkan agar materi diterima dan dipahami secara baik oleh siswa sesuai dengan standar proses yang tertuang dalam permendiknas tahun 2007. Pembelajaran seperti ini juga dinamakan pembelajaran aktif. Dalam Proses pembelajaran aktif harus melibatkan siswa baik secara individu atau berkelompok serta berorientasi dalam kecakapan hidup. Dalam proses pembelajaran seperti ini, guru harus memahami bahwa peserta didik juga akan belajar berkomunikasi, interaksi, berpikir kritis, dan siswa mampu memahami permasalahan yang

berada dilingkungannya (Pande, 2020). Salah satu mata pelajaran yang menuntut untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan adalah mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PPKn). Mata pelajaran PPKn masih dianggap remeh oleh peserta didik dan masih dianggap mudah dan guru belum memanfaatkan media pembelajaran dalam prosesnya (Dwiarianti, 2020).

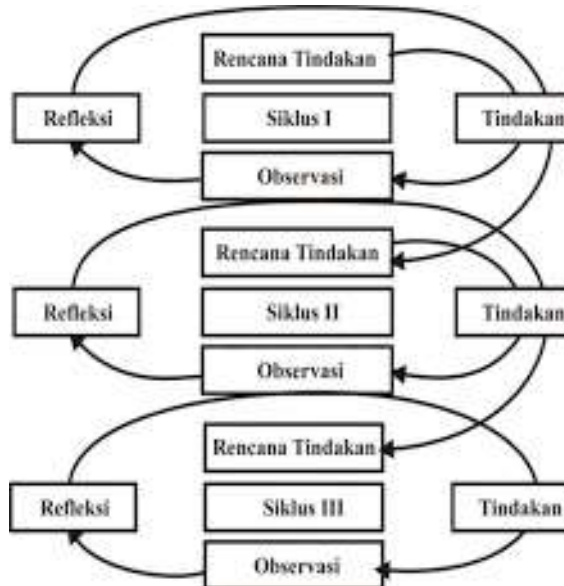
Berdasarkan hasil observasi bersama tim kolaborator, ditemukan bahwa hasil pembelajaran mata pelajaran PPKn siswa kelas III SDN Menyono I menunjukkan hasil yang belum optimal bahkan cenderung rendah. Selain itu, ditemukan pula aktivitas siswa juga belum optimal terutama dalam materi hak dan kewajiban sebagai anggota sekolah dan warga sekolah. Dari permasalahan tersebut, sangat diperlukan suatu upaya dalam membantu siswa dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan sehingga peningkatan kompetensi perlu ditingkatkan (Yulianto dkk., 2022). Salah satu yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* sangat disenangi oleh peserta didik karena mengajak peserta didik untuk kreatif dan tidak membosankan. Selain itu, model pembelajaran ini bisa diterapkan dalam semua mata pelajaran (Wibowo & Marzuki, 2015). Lebih lanjut, Wibowo & Marzuki (2015) mengatakan bahwa penerapan model *make a match* membantu siswa untuk memotivasi diri serta penggunaan media dalam penerapannya akan semakin memotivasi siswa dalam belajar sehingga pencapaian pembelajaran sesuai yang diharapkan. Dari latar belakang tersebut, perlu adanya upaya peningkatan kualitas pembelajaran PPKn tema 4 materi kewajiban dan hak melalui model *make a match* berbantuan *powerpoint* pada siswa kelas III.

Menurut Huda (via Dwiarianti, 2020) mengatakan langkah-langkah model pembelajaran *make a match* sebagai berikut. (1) guru memberikan materi kepada peserta didik, (2) peserta didik di dalam kelas dibagi menjadi dua kelompok, (3) pembagian *powerpoint* pertanyaan kepada satu kelompok dan *powerpoint* jawaban satu kelompok lainnya, (4) guru harus memberitahu kepada peserta didik untuk menyocokkan pertanyaan dan jawaban serta guru dan peserta didik harus mencatat waktunya, (5) jika kelompok A dan B sudah mencocokkan jawaban dan pertanyaan maka diminta untuk berkumpul serta melaporkan kepada guru, (6) jika waktu selesai harus diberitahu waktunya telah selesai, (7) guru harus memanggil pasangan jawaban dan pertanyaan untuk presentasi untuk mengklarifikasi apakah pasangan pertanyaan dan jawabannya cocok. (8) guru memanggil semua pasangan jawaban dan pertanyaan hingga habis. Kelebihan model pembelajaran ini mampu memberi motivasi kepada siswa dalam aktivitas pembelajaran baik fisik maupun kognitif, menyenangkan, mudah diterima oleh peserta didik, efektif melatih keberanian dan kedisiplinan, menghargai waktu (Dwiarianti, 2020). Selain itu, keunggulan pembelajaran ini melatih siswa untuk berpikir cepat, kritis, berani karena siswa dituntut untuk mencari dan menemukan pasangan soal dan jawaban serta mempertanggungjawabkan pilihannya dengan cara presentasi (Zakiah & Kusmanto, 2017). Model *make a match* mampu meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa baik pengetahuan atau fisiknya, melatih siswa untuk menjaga kedisiplinan, menghargai dan memanfaatkan waktu sebaik-baiknya, serta mampu memberikan hasil belajar yang memuaskan dengan metode belajar yang tidak membosankan (Kurniasih & Sani, 2016).

## METODE

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari penelitian PTK adalah meningkatkan pengajaran di kelas dan meningkatkan proses pengajaran dengan cara mengkaji serta merefleksikan secara kolaboratif (Suharsimi, 2002). Dalam penelitian ini menggunakan tiga siklus yaitu siklus I, II, dan III. Masing-masing siklus terdapat 4 tahapan, yaitu: Perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, refleksi terhadap tindakan (Wardani & dkk, 2007). Setiap siklus mengalami empat tahap tindakan, antara lain. (1) Tahap Perencanaan tindakan, pada tahap ini peneliti melakukan telaah terhadap materi pembelajaran dan menelaah indikator yang sesuai dengan materi, menyusun dan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menentukan scenario pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran tipe *make a match*, menyiapkan media pembelajaran *powerpoint* yang akan digunakan untuk proses pembelajaran, alat tes, dan lembar observasi. (2) tahap pelaksanaan tindakan, yaitu melaksanakan semua tahap perencanaan, (3) tahap

observasi, yaitu mengamati kegiatan tahap pelaksanaan tindakan secara kolaboratif. (4) refleksi, yaitu merangkum dan mengulas secara sistematis dan kritis serta efektifitas perubahan yang terjadi antara guru, peserta didik, dan suasana pembelajaran setelah melalui tahap pelaksanaan pembelajaran. Adapun alur penelitian sebagai berikut.



**Gambar 1.** Prosedur penelitian

Subyek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas III SDN Menyono I Probolinggo. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa Kelas III dan guru di SDN Menyono I Probolinggo yang terdiri dari 14 siswa dan guru. Pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti antara lain: observasi, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan informasi yang diperoleh, belum pernah ada penerapan model pembelajaran *make a match* di SDN Menyono I Probolinggo. Oleh karena itu, peneliti menerapkan model pembelajaran ini. Sebagai data awal maka dilakukan penialain prasiklus. Hal tersebut dilakukan sebagai pembandingan keberhasilan tindakan yang dilakukan oleh peneliti.

**Tabel 1.** Nilai Siswa Prasiklus

| Prasiklus                             |       |           |        |            |              |
|---------------------------------------|-------|-----------|--------|------------|--------------|
|                                       | Nilai | Frekuensi | Jumlah | Presentase | Kualifikasi  |
| KK<br>M<br>75                         | 100   | 0         | 0      | 0%         | Nihil        |
|                                       | 80    | 4         | 320    | 29%        | Tuntas       |
|                                       | 60    | 3         | 180    | 21%        | Tidak Tuntas |
|                                       | 40    | 5         | 200    | 36%        | Tidak Tuntas |
|                                       | 20    | 2         | 40     | 14%        | Tidak Tuntas |
| <b>Jumlah</b>                         |       | 14        | 740    | 100%       |              |
| Nilai rata - rata                     |       |           | 52,86  |            |              |
| Jumlah dan presentase                 |       |           |        | 4          | 28,57%       |
| Jumlah dan presentase ketidaktuntasan |       |           |        | 10         | 71,43%       |

Dari Tabel 1 dapat dipahami bahwa hasil prestasi siswa masih dibawah standar yang telah ditentukan. Dari 14 siswa rata-rata nilai 52,86. Dengan rincian nilai 80 berjumlah 4 siswa dengan presentase 29%, nilai 60 berjumlah 3 siswa dengan presentase 21%, nilai 40 berjumlah 5 siswa dengan presentase 36%, dan nilai 20 berjumlah 2 siswa dengan presentase 14%. Dari data tersebut maka dilakukan siklus I.

### Siklus I

Siklus I ada 4 tahapan yang dilakukan, yaitu: (1) Perencanaan tindakan, peneliti menelaah materi pembelajaran dan menelaah indicator yang sesuai, Menyusun dan menyiapkan rencana pelaksana pembelajaran (RPP), menentukan scenario pembelajaran *make a match*, menyiapkan media pembelajaran, alat tes, dan lembar pengamatan. (2) tahap pelaksanaan tindakan, yaitu melaksanakan semua tahap perencanaan, (3) tahap observasi, yaitu mengamati kegiatan tahap pelaksanaan tindakan secara kolaboratif. (4) refleksi, yaitu merangkum dan mengulas secara sistematis dan kritis serta efektifitas perubahan yang terjadi antara guru, peserta didik, dan suasana pembelajaran setelah melalui tahap pelaksanaan pembelajaran. Setiap akhir kegiatan belajar mengajar, untuk mengetahui hasil belajar maka dilakukan tes. Tes diberikan setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran PPKn di SDN Menyono I Probolinggo. Hasil belajar pada siklus I dapat dilihat dalam tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Siswa

| SIKLUS I                              |       |           |        |            |              |
|---------------------------------------|-------|-----------|--------|------------|--------------|
|                                       | Nilai | Frekuensi | Jumlah | Presentase | Kualifikasi  |
| KKM<br>75                             | 100   | 0         | 0      | 0%         | Nihil        |
|                                       | 80    | 7         | 560    | 50%        | Tuntas       |
|                                       | 60    | 3         | 180    | 21%        | Tidak Tuntas |
|                                       | 40    | 3         | 120    | 21%        | Tidak Tuntas |
|                                       | 20    | 1         | 20     | 7%         | Tidak Tuntas |
| <b>Jumlah</b>                         |       | 14        | 880    | 100%       |              |
| Nilai rata - rata                     |       |           | 62,86  |            |              |
| Jumlah dan presentase ketuntasan      |       |           |        | 7          | 50,00%       |
| Jumlah dan presentase ketidaktuntasan |       |           |        | 7          | 50,00%       |

Dari Tabel 2. siklus I dapat dilihat bahwa mulai ada progres hasil belajar siswa di SDN I Menyono Probolinggo. Nilai yang diperoleh siswa sangat bervariasi. Nilai paling tinggi yaitu 80 dan rendah 20. Nilai rata-rata 62,86. Nilai 80 berjumlah 7 siswa, nilai 60 berjumlah 3 siswa, nilai 40 sebanyak 3 siswa, dan 20 sebanyak 1 siswa. Dari hasil tersebut dibandingkan nilai prasiklus, maka mengalami kenaikan 10.00 point. Akan tetapi, nilai tersebut belum memenuhi capaian ketuntasan klasikal maka perlu tindakan di siklus II.

### Siklus II

Siklus II dilakukan dengan 4 tahapan, (1) Tahap Perencanaan Tindakan, peneliti menelaah materi pembelajaran dan menelaah indicator pembelajaran, menyusun dan menyiapkan rencana pelaksana pembelajaran (RPP), menentukan scenario, menyiapkan dan membuat instruksi media yang akan digunakan, alat tes, dan lembar pengamatan (2) tahap pelaksanaan, yaitu melaksanakan semua tahap perencanaan, (3) tahap observasi, yaitu mengamati kegiatan tahap pelaksanaan tindakan secara kolaboratif. (4) refleksi, yaitu merangkum dan mengulas secara sistematis dan kritis serta efektifitas perubahan yang terjadi antara guru, peserta didik, dan suasana pembelajaran setelah melalui tahap pelaksanaan pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan dalam siklus II, maka kegiatan akhir adalah pemberian tes evaluasi. Hal ini bertujuan untuk mengukur keberhasilan tindakan dalam siklus II. Selain itu, Tes ini bertujuan mengetahui berapa peningkatan penerapan model pembelajaran *make a match* untuk siswa kelas III di SDN Menyono Probolinggo serta untuk mengetahui berapa jumlah nilai belajar siswa dari siklus I ke siklus II atau proses pembelajaran sebelumnya.

**Tabel 3.** Hasil belajar siswa

| SIKLUS 2                              |       |           |        |            |              |
|---------------------------------------|-------|-----------|--------|------------|--------------|
|                                       | Nilai | Frekuensi | Jumlah | Prosentase | Kualifikasi  |
| KKM<br>75                             | 100   | 0         | 0      | 0%         | Nihil        |
|                                       | 80    | 11        | 880    | 79%        | Tuntas       |
|                                       | 60    | 1         | 60     | 7%         | Tidak Tuntas |
|                                       | 40    | 2         | 80     | 14%        | Tidak Tuntas |
|                                       | 20    | 0         | 0      | 0%         | Nihil        |
| <b>Jumlah</b>                         |       | 14        | 1020   | 100%       |              |
| Nilai rata - rata                     |       |           | 67,14  |            |              |
| Jumlah dan presentase ketuntasan      |       |           |        | 10         | 71,43%       |
| Jumlah dan presentase ketidaktuntasan |       |           |        | 4          | 28,57%       |

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa nilai yang diperoleh siswa beragam dan bervariasi. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 67,14 dengan presentase 71,43%. Dengan rincian sebagai berikut nilai 80 berjumlah 11 siswa dengan presentase 79%, nilai 60 berjumlah 1 siswa dengan presentase 7%, dan nilai 40 berjumlah 2 siswa dengan presentase 14%. Hasil dari siklus II akan menjadi acuan untuk melakukan tindakan ke siklus III. Hal tersebut mengacu pada kenaikan nilai. Siklus I diperoleh rata-rata 62,86 ke Siklus II diperoleh rata-rata 67,14. Dari hasil tersebut, walaupun ada peningkatan akan tetapi belum mencapai ketuntasan belajar klasikal masih sebesar 71,43% belum mencapai 85% yang telah ditentukan. Oleh karena itu, dilakukan tindakan siklus III.

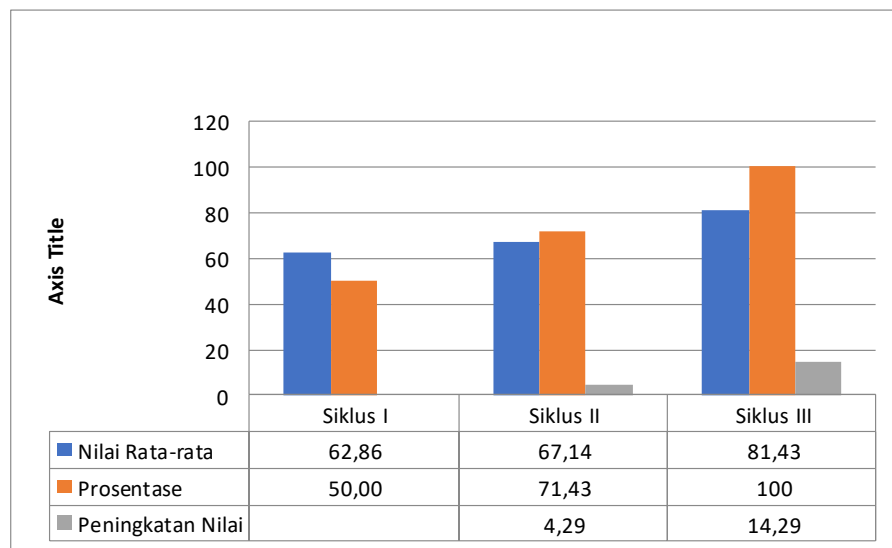
#### Siklus III

Siklus III mengacu pada hasil data siklus I. Tahapan yang dilalui pada siklus ini sama seperti siklus sebelumnya. Pada akhir tindakan maka guru memberikan tes evaluasi kepada peserta didik. Tujuan tes tersebut untuk membandingkan hasil pada setiap siklusnya serta perolehan nilai siswa selama menerapkan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. Adapun hasil belajar siswa dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Table 4** Nilai Hasil Belajar Siswa

| SIKLUS III                            |       |           |        |            |             |
|---------------------------------------|-------|-----------|--------|------------|-------------|
|                                       | Nilai | Frekuensi | Jumlah | Prosentase | Kualifikasi |
| KK<br>M<br>75                         | 100   | 1         | 100    | 7%         | Tuntas      |
|                                       | 80    | 13        | 1040   | 93%        | Tuntas      |
|                                       | 60    | 0         | 0      | 0%         | Nihil       |
|                                       | 40    | 0         | 0      | 0%         | Nihil       |
|                                       | 20    | 0         | 0      | 0%         | Nihil       |
| <b>Jumlah</b>                         |       | 14        | 1140   | 100%       |             |
| Nilai rata - rata                     |       |           | 81,43  |            |             |
| Jumlah dan presentase ketuntasan      |       |           |        | 14         | 100%        |
| Jumlah dan presentase ketidaktuntasan |       |           |        | 0          | 0%          |

Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa nilai yang diperoleh oleh siswa masih bervariasi. Nilai 100 sebanyak 1 dengan presentase 7%, siswa, nilai 80 sebanyak 13 siswa dengan presentase 93%. Nilai rata-rata 81,43 dengan presentase ketuntasan 100%. Dari siklus II ke siklus III mengalami kenaikan sebesar 14,29 point. Dan nilai rata-rata 81,43 artinya dari 14 siswa telah mencapai ketuntasan. Sebanyak 14 siswa sudah mencapai ketuntasan baik secara individu dan klasikal karena semua siswa telah mencapai ketuntasan. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn dikelas III telah dinyatakan tuntas. Hal tersebut karena ketuntasan mencapai 100%. Oleh karena itu, tindakan dalam siklus III dihentikan.



**Gambar 2.** Grafik Hasil Belajar Siswa (Siklus I, II, dan III)

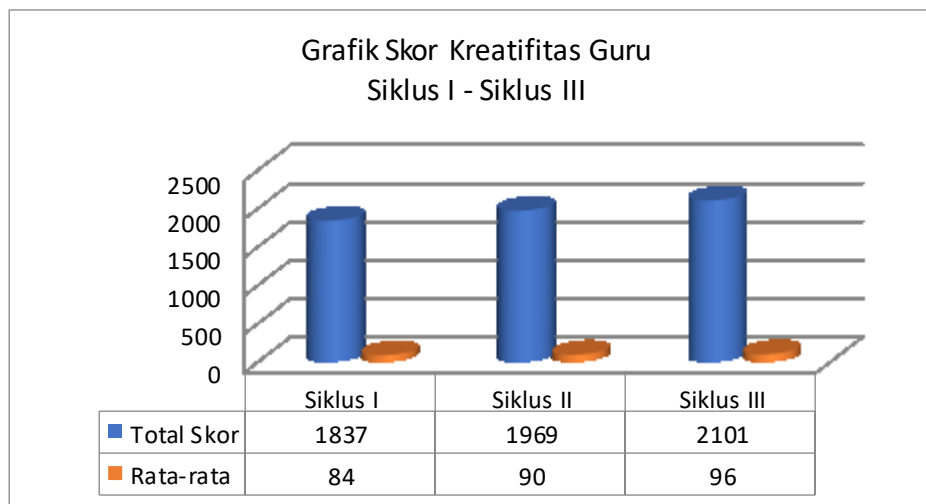
Berdasarkan hasil siklus I, siklus II, dan siklus III yang telah dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan berbantuan *powerpoint* memberikan hasil yang sangat memuaskan. Dari tiga siklus yang dilakukan ada hasil yang sangat signifikan terkait nilai hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siklus I 62,86, siklus II 67,14 dan Siklus III 81,43. presentase hasil ketercapaian dalam setiap siklus siklus I 50,00%, siklus II 71,43% dan Siklus III 100%. Selain itu, dihitung pula kreatifitas guru selama pembelajaran. Hasil rekapitulasi ini berkaitan dengan proses pembelajaran PPKn dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *make a match*. Adapun rekapitulasi tersebut dapat dilihat dalam table berikut.

**Tabel 5.** Aktifitas Guru Selama Pembelajaran

| Keterampilan Guru |                |                |
|-------------------|----------------|----------------|
| Siklus I          | Total Skor     | 1837           |
|                   | Rata-rata skor | 84             |
|                   | Kategori       | Kreatif        |
| Siklus II         | Total Skor     | 1969           |
|                   | Rata-rata skor | 90             |
|                   | Kategori       | Kreatif        |
| Siklus III        | Total Skor     | 2101           |
|                   | Rata-rata skor | 96             |
|                   | Kategori       | Sangat Kreatif |

Dari tabel dapat dikatakan bahwa menerapkan model pembelajaran *make a match* selama pembelajaran selain memotivasi siswa dalam belajar, dapat pula meningkatkan kreatifitas guru. Kreatifitas guru sangat penting bagi siswa disekolah. Dengan kreatifitas guru siswa mampu mengembangkan ide yang dimiliki. Pembelajaran menyenangkan menjadi daya Tarik siswa untuk belajar karena guru selalu menghadirkan suasana pembelajaran yang baru (Oktiani, 2017). Dari kreatifitas guru dalam mengajar tersebut maka akan menjadikan suasana proses pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa. Dari siklus I ke siklus II ada kenaikan sebesar 6 poin, Siklus II ke Siklus III ada kenaikan sebesar 6 point. Siklus I nilai rata-rata 84 dengan kategori kreatif, siklus II nilai 90 dengan kategori kreatif, siklus III nilai rata-rat 96 dengan kategori sangat kreatif. Kenaikan kreatifitas guru dalam pembelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut.





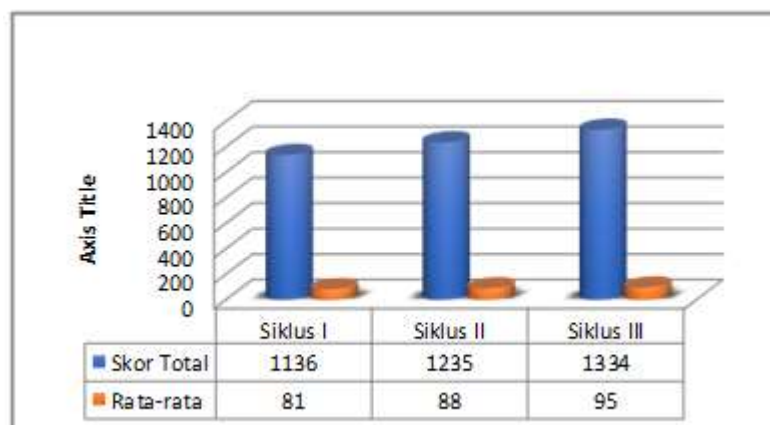
**Gambar 3.** Grafik Kreatifitas Guru Siklus I, II, dan III

Dari data tersebut, selain peningkatan dalam setiap siklus memberitahu pula berapa kenaikan per siklusnya. Total skor siklus I berjumlah 1837, siklus II berjumlah 1969, dan siklus III berjumlah 2101. Adapun nilai rata dari setiap siklus adalah siklus I 84, Siklus II 90, dan siklus III 96 dari aspek keterampilan guru. Selain itu, dalam penelitian ini dihitung pula aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil rekapitulasi aktivitas siswa tersedia dalam tabel berikut.

**Tabel 6** Aktifitas Siswa Selama Pembelajaran

| Aktifitas Siswa |                |              |
|-----------------|----------------|--------------|
| Siklus I        | Total Skor     | 1136         |
|                 | Rata-rata skor | 81           |
|                 | Kategori       | Aktif        |
| Siklus II       | Total Skor     | 1235         |
|                 | Rata-rata skor | 88           |
|                 | Kategori       | Sangat Aktif |
| Siklus III      | Total Skor     | 1334         |
|                 | Rata-rata skor | 95           |
|                 | Kategori       | Sangat Aktif |

Dari Tabel 6 tersebut, diketahui ada peningkatan hasil aktivitas siswa dalam belajar. siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami kenaikan sebesar 7.00 poin. Data siswa selama kegiatan belajar dapat dilihat pula dalam grafik berikut.



**Gambar 4.** Aktifitas Siswa Selama Pembelajaran

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan aktivitas kegiatan belajar siswa. Nilai siklus I jumlah total 1135 rata-rata 81. Siklus II jumlah total 1235 rata-rata 88, dan Siklus III jumlah total 1334 rata-rata 95.

### KESIMPULAN

Hasil dari tindakan siklus I berjumlah 62,86 presentase 50%. Siklus II berjumlah 67,14 presentase 71,43%. Siklus III berjumlah 81,43 dengan presentase 100%. Sedangkan hasil kreatifitas guru, siklus I berjumlah 84, siklus II berjumlah 90, dan siklus III berjumlah 96. Selain itu, hasil aktifitas siswa siklus I berjumlah 81, siklus II berjumlah 88, dan siklus III berjumlah 95. Dari hasil tersebut penerapan model pembelajaran *make a match* dengan berbantuan *powerpoint* sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn di Sekolah dasar

### DAFTAR RUJUKAN

- Dwiaranti, E. (2020). Increasing Activities and Learning Outcomes PPKn Through Make A Match Model Assisted Video Power Point. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 953. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.46098>.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Mustofa, M. (2007). Upaya pengembangan profesionalisme guru di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 4(1), 76–88. <https://doi.org/10.21831/jep.v4i1.619>.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.
- Pande, Y. (2020). Pola Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ppkn Siswa Kelas XII Pada Pokok Bahasan Hak dan Kewajiban Warga Negara melalui Pendekatan Model Pembelajaran Value Clarification Technique. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 03(02), 7.
- Permendiknas. (2007). *Standar Proses*. Depdiknas.
- Suharsimi, A. (2002). *Peneletian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Sutrisno, S. (2016). Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai dan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(Januari), 29–37. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v4i1.56>.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik. *Al-Ta lim Journal*, 19(3), 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>.
- Wardani, I., & dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka.
- Wibowo, K. P., & Marzuki, M. (2015). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 158–169. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7667>.
- Yulianto, A., Izzuddin, A., & Pambudi, M. R. (2022). *Peningkatan Kompetensi Numerasi Siswa Kelas V SD Durian 3 Kabupaten Sambas Kalimantan Barat melalui Team Games Tournamen (TGT)*. 6(1), 5.
- Zakiah, I., & Kusmanto, H. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 32. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1660>.