

Contents lists available at Jurnal IJS

(Indonesia Jurnal Sakinah) Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam

ISSN: 2337-6740 (Print)

Journal homepage: <http://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id>

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A -MATCH* DENGAN MEDIA “BESI” PADA MATA PEMBELAJARAN PKN DI KELAS VIII.2 SMPN 3 KOTO BARU

Yenita Anwar, S.Pd¹

¹ Guru SMPN 3 Koto Baru-Dharmasraya

Article Info

Article history:

Received Jan 28th, 2020

Revised Feb 24th, 2020

Accepted Mar 30th, 2020

Keyword:

Learning motivation

Make a match mode

“iron” media

PKN

ABSTRACT

The aim of this action research is to improve students' motivation learning for PKN subject by using “Iron” media through Make A Match model at SMPN 3 Koto Baru Dharmasraya. Action research has done two cycles. Each cycle for two time meeting using Make A Match model. For collecting data used observation sheet in cycle 1 and 2. Resulting action research of motivation learning about teacher activities are increasing. The first cycle get 90 % is in good category and the second cycle get 97% is in good category too. For the students activities are able to reach 71,21 % in cycle 1 that is a good category and cycle 2 students activities are able to reach 87,12% that is very good category. Resulting of students motivation can be shown to indicator of 'diligent for doing task' in cycle 1 are able to reach 76% and cycle 2 is 94%. Indicator of 'strong of confront trouble' in cycle 1 is 53%, in cycle 2 to be 67%. Indicator of 'showing interest for varieting problem in cycle 1 is 42% and cycle 2 is increasing to be 60%. For indicator 'more like to selftaught' its getting 2,3% for cycle 1 and cycle 2 just to reach 2,2%. Indikator 'boring to routine tasks' is getting 22% to be 3,6%. Indikator 'maintaining opinion' is 4,5% is increasing to be 23%. Indikator 'has the establishment of is 16% in cycle 1 and cycle 2 is in 16% too. For indicator 'like finding and solve the problem, it is lower from 12% to be 11%. Resulting of research is able to be summary that a Make A Match model by using “iron” media is able to improve student's motivation in learning of PKN subject to students of VIII.2 class of SMPN 3 Koto Baru Dharmasraya at 2017/2018 subject years.

Corresponding Author:

Yeni Anwar, S. Pd

Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berakhlak yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Kurikulum Berbasis Kompetensi, 2004).

PKN di tingkat SMP bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan kewarganegaraan, memahami dan menghayati nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat, dan warga negara yang berakhlak dan berakhlak mulia serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan sarana dan prasarana penunjang, seperti kurikulum, guru pengajar maupun metode pengajaran.

Titik sentral yang harus dicapai setiap kegiatan belajar mengajar adalah tercapainya tujuan pengajaran. Apapun yang termasuk perangkat program pengajaran dituntut secara mutlak untuk menunjang tercapainya tujuan. Guru tidak dibenarkan mengajar dengan kemalasan. Anak didikpun diwajibkan mempunyai kreativitas yang tinggi dalam belajar, bukan selalu menanti perintah guru. Kedua unsur manusiawi ini juga beraktivitas tidak lain karena ingin mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Pada dasarnya setiap guru mempunyai keinginan untuk dapat mengajar yang sebaik-baiknya, menyajikan pembelajaran dengan media yang mendukung dan berharap siswa-siswa dapat memahami setiap pelajaran yang disajikan serta mendapatkan hasil ujian yang maksimal. Tapi untuk mencapai tujuan yang mulia itu tidaklah mudah. Guna mencapai keinginan yang diinginkan tersebut, diperlukan tenaga, energi dan kemampuan untuk mempengaruhi orang lain, khususnya siswa. Kathy Paterson yang dikutip dalam PTK Nur Azizah menuliskan "Guru yang baik dan terampil memiliki sifat-sifat serta kemampuan mempengaruhi yang ada di dalam dirinya dan memanfaatkannya dengan memadukan sifat-sifat serta kemampuan tersebut dengan strategi pengajaran yang tepat. Mereka betul-betul ingin mencari cara yang terbaik, dan menggunakan kemampuan mereka itu demi kepentingan anak didiknya".

Siswa kelas VIII.2 merupakan kelas regular salah satu bagian dari rombel tiga kelas pada tahun pelajaran 2017/2018 di SMPN 3 Koto Baru. Keberhasilan belajar sesuai visi-misi sekolah diharapkan tercapai, karena SMPN 3 Koto Baru merupakan sekolah penguatan pendidikan karakter di Koto Baru.

Sementara itu permasalahan pembelajaran di kelas sangat banyak, hal ini sebagai penghambat kelancaran proses belajar mengajar dan kesuksesan hasil belajar, diantaranya adalah terkait dengan kondisi siswa yang sering terlambat, tidak serius dalam mengikuti pembelajaran, malas mengerjakan PR, malas mencatat pelajaran, sering meminta permissi keluar kelas, berpindah tempat duduk, dan mengganggu teman saat belajar.

Pembelajaran yang ideal sebagaimana dituangkan dalam standar proses dan teori-teori belajar, diharapkan selama proses pembelajaran berlangsung siswa-siswa tidak lagi sering terlambat, tidak serius dalam mengikuti pembelajaran, malas mengerjakan PR, malas mencatat pelajaran, sering meminta permissi keluar kelas, berpindah tempat duduk, dan mengganggu teman saat belajar.

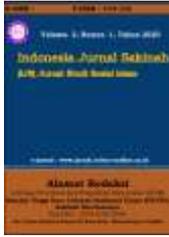
Dari uraian di atas dapat diketahui adanya kesenjangan antara kondisi nyata yang terjadi di kelas dengan kondisi harapan. Hal ini merupakan masalah yang terjadi di dalam kelas, yang mengurangi mutu atau kualitas pembelajaran. Adapun akar permasalahan yang terjadi karena rendahnya motivasi belajar siswa.

Berangkat dari kenyataan atau kondisi di lapangan dan permasalahan yang ditemui, mengindikasikan bahwa proses pembelajaran perlu diperbaiki. Siswa harus mendapatkan pengalaman belajar, yang lebih baik dan memotivasi. Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa untuk membangun motivasi belajar dibutuhkan sebuah alternatif model pembelajaran.

Upaya membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar, salah satu alternatif yang dipilih dalam hal ini adalah dengan memberikan model pembelajaran *Make A- Match* dengan Media Beberan Simulasi "Besi". Menurut Suprijono model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan mencari pasangan melalui kartu-kartu. Dimana kartu tersebut berisi kartu pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan pertanyaan tersebut. Sedangkan menurut Mulyatiningsih model pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota. Masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan misalnya pasangan soal dan jawaban. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* diharapkan dapat membantu siswa dalam menemukan solusi masalah dalam pembelajaran PKn dan dapat meningkatkan motivasi belajar menjadi lebih baik dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Yang ingin diketahui dari penelitian ini dalah Apakah penggunaan model pembelajaran *Make A- Match* dengan media "Besi" dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas VIII.2 SMPN 3 Koto Baru tahun pelajaran 2017/2018?

Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan menggunakan model atau rancangan penelitian tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart, yaitu suatu model yang dilakukan melalui siklus yang disebut daur spiral. Setiap siklus terdiri dari: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) observasi (*observation*), dan (4) refleksi (*reflection*).



Contents lists available at Jurnal IJS

(Indonesia Jurnal Sakinah) Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam

ISSN: 2337-6740 (Print)

Journal homepage: <http://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id>

Penelitian Tindakan Kelas tentang penggunaan model pembelajaran *Make A- Match* bagi siswa kelas VIII.2 ini akan di laksanakan selama 3 bulan mulai bulan Januari 2018 sampai 23 April 2018.

Penelitian tindakan bagi siswa kelas VIII.2 akan dilaksanakan di SMP Negeri 3 Koto Baru karena subyek penelitian sesuai latar belakang masalah ada berada di sekolah tersebut. **Subyek penelitian** adalah kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Koto Baru yang berjumlah 22 orang siswa. Peneliti adalah guru mata pelajaran PKn yang sudah mengajar di SMP Negeri 3 Koto Baru. Pendidikan terakhir adalah S.I /A IV **Objek penelitian** ini adalah penggunaan Model pembelajaran *Make A- Match* media Beberan Simulasi “Besi” dalam meningkatkan hasil belajar.

Variabel penelitian meliputi Variabel terikat dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah hasil belajar dan Variabel Bebasnya model *Make- A Match media “Besi”* Dalam Penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah: lembar Observasi yang dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru, aktivitas siswa dan mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PKn melalui model *Make a- Match* media “Besi”.

Validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan Validitas internal meliputi Validitas isi (*content Validity*) dan Validitas konstruks (*construct Validity*). Instrumen yang mempunyai Validitas internal bila kriteria yang ada dalam instrumen secara rasional (teoritis) telah mencerminkan apa yang diukur (Sugiyono: 2006, 174). Penentuan Validitas internal dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*) yaitu tenaga profesional (*profesional judgement*) yaitu guru yang biasa melakukan penelitian tindakan kelas, dalam hal ini penulis meminta Kepala sekolah.

Pada penelitian ini, kolaborator mengamati situasi dan kondisi siswa selama PBM berlangsung. Pada pengamatan, observer melakukan *checlist* untuk mengetahui perkembangan terhadap aktivitas guru, aktifitas siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Setelah selesai pembelajaran. Pada akhir siklus dibagikan angket motivasi siswa.

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentase untuk menjawab rumusan masalah satu menggunakan formula seperti berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

N

Keterangan : P : Presentase jawaban

F : Frekuensi jawaban responden

N : Jumlah responden

Refleksi dilakukan guru terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Sedangkan data-data pendukung didapat dari studi dokumentasi.

Analisis Data

Analisis yang digunakan sesuai dengan metode dan jenis data yang dikumpulkan. Analisis data menggunakan analisis Deskriptif kualitatif, yaitu menganalisis berdasarkan hasil observasi dan refleksi dari setiap pertemuan pada siklus I dan II.

Indikator Pencapaian

Indikator ketercapaian pada penelitian tindakan kelas ada dua macam aktifitas yang diamati yakni aktivitas positif dan aktivitas negatif. Persentase aktifitas positif ditentukan dengan acuan dari Arikunto (1996) sebagai berikut :

76 % - 100 % aktifitas baik sekali (BS)

51 % - 75 % aktifitas baik (B)

26 % - 50 % aktifitas sedang (S)

1 % - 25 % aktifitas kurang (K)

Sedangkan persentase aktivitas negatif siswa ditentukan dengan acuan dari Slameto (1999) sebagai berikut:

0 % Baik (B)

1 % - 10 % Cukup baik (CB)

11 % - 25 % Cukup (C)

26 % - 49 % Kurang (K)

0 % - 100 % Kurang sekali (KS)

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

Penerapan Pembelajaran *Make A- Match* di Kelas VIII.2 SMPN 3 Koto Baru selama Siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 5 Februari pertemuan I dan 12 Februari 2018 pertemuan II, masing-masing selama 2 jam pelajaran (80 menit) dengan materi seperti pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 1. Tanggal Pertemuan dan Topik Materi yang dipelajari pada Siklus I.

Pertemuan ke-	Hari/Tanggal	Materi
1	Kamis/ 8 Februari 2018	KD 4.3 Sikap positif terhadap Pelaksanaan demokrasi dalam berbagai kehidupan. 1. Contoh praktik-praktik demokrasi dalam kehidupan keluarga. 2. Contoh praktik-praktik demokrasi dalam kehidupan sekolah. 3. Contoh praktik-praktik demokrasi dalam kehidupan masyarakat
2	Kamis/ 15 Februari 2018	KD 5.1 Makna Kedaulatan Rakyat 1. Pengertian kedaulatan. 2. Pengertian kedaulatan rakyat. 3. Pengertian kedaulatan kedalam dan keluar.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan persiapan materi pembelajaran PKn yang akan diterapkan dengan model pembelajaran *Make A- Match*. Persiapan yang dilakukan meliputi:



Contents lists available at Jurnal IJS

(Indonesia Jurnal Sakinah) Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam

ISSN: 2337-6740 (Print)

Journal homepage: <http://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id>

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi Pentingnya kehidupan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Pertemuan I), dan Sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi dalam berbagai kehidupan (pertemuan II)
- 2) Menyusun Bahan Ajar dan Soal-Soal Latihan untuk diberikan kepada siswa.
- 3) Menyiapkan Kartu Soal dan Jawaban untuk Pembelajaran *Make A- Match* yang akan digunakan selama siklus dan media beberan simulasi.
- 4) Menyiapkan Lembar Observasi motivasi belajar siswa yang akan diisi oleh Observer untuk setiap kali pertemuan.
- 5) Melaksanakan briefing dengan observer untuk menyamakan persepsi peneliti dengan observer dan mencatat kejadian yang berhubungan dengan penelitian serta foto yang akan didokumentasikan.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan penerapan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang pada tahap persiapan. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

- a) Guru menyiapkan kelas, absensi, appersepsi dan motivasi
- b) Guru menyampaikan SK, KD, dan Indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai siswa.
- c) Guru memberikan penjelasan tentang model pembelajaran *Make A- Match* dengan media beberan simulasi yang akan digunakan.

(Foto 1)

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa membaca materi pelajaran dalam buku Paket .
- b. Siswa melakukan studi literatur sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.
- c. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang , 1 orang lagi bertindak sebagai notulen .
- d. Guru menempatkan media beberan simulasi di meja , dalam beberan di tempel kartu soal, sedangkan kartu jawaban disusun diatas meja khusus , juga disediakan dadu untuk menentukan langkah pada beberan dan paku mading untuk menempel kartu soal dan jawaban.
- e. Media beberan terdiri dari 10 kotak kartu soal (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10), 2 kotak berbendera merah putih yang berisi lagu, 1 kotak zonk (tidak mendapat kesempatan), 1 kotak star/finish. Jadi semua kotak berjumlah 14.
- f. Permainan dimulai untuk sesi I. Kelompok pertama maju kedepan kelas, secara bergantian anggota kelompok I menguncang dadu dan digulingkan, jumlah mata dadu menentukan langkah siswa tersebut pada media beberan. Langkah dimulai dari star , bila dadu yang di gulingkan menunjukkan mata 3, maka siswa melangkah dari star sebanyak 3 langkah, berarti langkahnya terhenti pada kotak no 3, siswa diminta membuka isi kartu dan membacakan soal yang terdapat pada kotak ke 3 tersebut dengan suara yang jelas dan suara dikeraskan. Siswa yang lain mendengarkan dan memperhatikan.
- g. Setelah mengetahui soal dalam kartu, siswa mencari jawaban dari kartu soal tadi pada meja yang berisi jawaban. Siswa membacakan temuannya , siswa yang bertindak sebagai penilai memberikan penilaian kebenaran pasangan kartu ,1 orang siswa lagi sebagai notulen yang bertugas mencatat perolehan angka kebenaran pasangan kartu. Begitu seterusnya sampai kelima orang anggota kelompok I mendapat giliran menguncang dadu dan memasang kartu.
- h. Permainan di lanjutkan oleh kelompok 2 ,3 dan 4 sama seperti yang dilakukan oleh kelompok 1.
- i. Bila permainan telah diselesaikan oleh keempat kelompok maka penilai bersama notulen menghitung perolehan skor angka masing-masing kelompok. Kelompok yang tinggi perolehan skornya mendapat bonus penambahan skor 100 dan diberi aplouse.

- j. Permainan dilanjutkan pada sesi II. Langkahnya sama dengan permainan pada sesi I.
 - k. Guru melakukan konfirmasi terhadap hasil kerja kelompok, dan kebenaran pasangan kartu yang ada pada media beberan.
 - l. Guru memberikan motivasi bagi kelompok yang belum berhasil mencocokkan kartu soal dan jawaban , agar pada pertemuan berikutnya lebih memperhatikan penjelasan guru, dan benar-benar berusaha sendiri mengerjakan PR mengisi Lembaran Kerja Siswa.
3. Kegiatan Akhir
- a). Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran.
 - b). Guru menyampaikan tugas yang akan dibaca siswa dan menyampaikan Indikator Pencapaian Kompetensi pertemuan berikutnya. Pada pertemuan berikutnya dalam siklus 1, guru melakukan hal yang serupa untuk indikator pencapaian berikutnya.

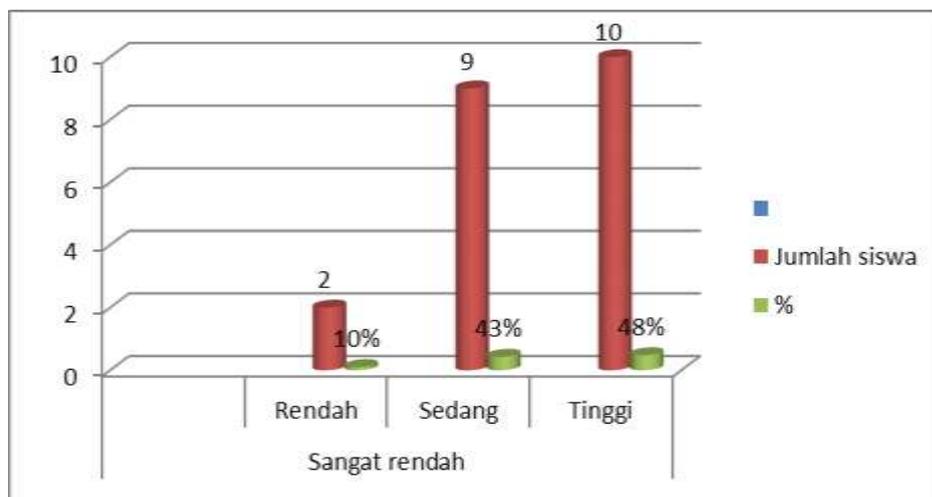
Refleksi Siklus I

Hasil penelitian dalam pelaksanaan proses pembelajaran siklus I dilakukan dengan cara pengamatan menggunakan lembar observasi motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *Make A-Match* (media kartu) yang dipilih guru untuk perbaikan metode mengajar karena pada pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan peneliti bersama observer menemukan kegagalan dan keberhasilan dari tindakan yang diberikan. Berdasarkan hasil pengamatan observer (lampiran 4) diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Obserasi Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Make A-Match media “Besi” di Kelas VIII.2 SMPN 3 Koto Baru Siklus I

KATEGORI	Jumlah siswa	%
Sangat rendah		
Rendah	2	10%
Sedang	9	52%
Tinggi	10	48%

Digambarkan dalam bentuk grafik seperti dibawah ini:



Histogram 2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Make A Match Media “Besi” di Kelas VIII.2 SMPN 3 Koto Baru pada Siklus I



Contents lists available at Jurnal IJS

(Indonesia Jurnal Sakinah) Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam

ISSN: 2337-6740 (Print)

Journal homepage: <http://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id>

Dari tabel dan histogram diatas, motivasi belajar siswa pada siklus I pada kategori rendah berjumlah 2 orang (10%), kategori sedang 9 orang (43%), dan kategori tinggi 10 orang (48%).

Dilihat dari hasil observasi yang dilakukan observer pada siklus I maka indikator motivasi kesungguhan siswa untuk mengikuti pembelajaran 68% (sedang), kemauan bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran 68% (sedang), keinginan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru 61% (sedang), keinginan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru 67% (sedang), keinginan untuk mencatat pelajaran dan membuat kesimpulan 71% (sedang), dan kemauan tetap berada didalam kelas sampai pembelajaran selesai 82% (tinggi). Dengan persentase secara klasikal 69% kategori motivasi sedang. Bila dilihat perbandingan peningkatan motivasi belajar siswa dari kondisi awal dengan siklus I dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Persentase Motivasi Belajar PKn Per Indikator pada Kondisi awal dan Siklus I

No	INDIKATOR MOTIVASI	PERSENTASE	
		Pra Siklus	Siklus I
1.	Kesungguhan siswa untuk mengikuti pembelajaran	54% (sedang)	68% (sedang)
2.	Kemauan bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran	52% (sedang)	68% (sedang)
3.	Keinginan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru	44% (rendah)	61% (sedang)
.	Keinginan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru	67% (sedang)	67% (sedang)
.	Keinginan untuk mencatat pelajaran dan membuat kesimpulan	71% (sedang)	71% (sedang)
.	Kemauan tetap berada didalam kelas sampai pembelajaran selesai	58% (sedang)	82% (tinggi)

Dari tabel 3 diatas, dilihat persentase peningkatan motivasi belajar siswa belajar PKn dari kondisi awal ke siklus I pada indikator motivasi kesungguhan siswa untuk mengikuti pembelajaran dari 54% (sedang) meningkat menjadi 68% (sedang) yang berarti meningkat 14%, kemauan bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran meningkat 16% dari 52% (sedang) menjadi 68% (sedang), keinginan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru meningkat 17% dari 44% (rendah) menjadi 61% (sedang), keinginan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru belum meningkat masih 67% (sedang), keinginan untuk mencatat pelajaran dan membuat kesimpulan belum meningkat masih 71% (sedang), dan kemauan tetap berada didalam kelas sampai pembelajaran selesai mengalami peningkatan 24% dari 58% (sedang) menjadi 82% (tinggi). Namun secara klasikal rata-rata klasikal persentase motivasi belajar siswa meningkat 11% dari 58% pada kondisi awal menjadi 69% pada siklus I pada **kategori sedang**.

Dari observasi dan hasil diskusi dengan observer maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I, secara klasikal motivasi siswa persentase motivasi belajar siswa berada

pada **kategori sedang** (69%). Maka **proses pembelajaran perlu peningkatan** karena dari beberapa kelemahan motivasi siswa pada siklus I yang akan diperbaiki pada siklus II.

Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Penerapan Pembelajaran *Make A- Match* media “Besi” di Kelas VIII.2 SMPN 3 Koto Baru selama Siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 8 dan 15 Maret 2018 masing-masing selama 2 jam pelajaran (80 menit) . dengan materi macam-macam teori kedaulatan dan system pemerintahan. Langkah-langkah pembelajaran pada siklus II sama dengan siklus I namun pada siklus II ini di kegiatan inti guru mengubah strategi permainan dengan ditempelkan nya media beberan di papan tulis lengkap dengan kartu soal, sedangkan kartu jawaban disusun diatas meja khusus , juga disediakan dadu untuk menentukan langkah pada beberan dan paku mading untuk menempel kartu soal dan jawaban agar siswa dapat memperhatikan dengan serius dan tertib ditempat duduk masing-masing ketika salah satu kelompok presentasi. Begitu seterusnya sampai masing-masing kelompok dapat maju kedepan dan presentasi sedangkan kelompok lain memperhatikan dengan serius dan tertib.

Kegiatan penutup sama dengan siklus I juga pada pertemuan berikutnya dalam siklus II, guru melakukan hal yang serupa untuk indikator pencapaian berikutnya. Kemudian sebelum akhir pelaksanaan kegiatan dalam proses pembelajaran dilakukan evaluasi isian singkat secara berkelompok dan siswa memberi salam tanda pelajaran telah selesai.

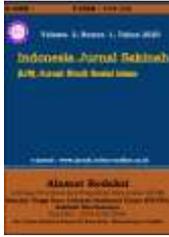
Refleksi Siklus II

Hasil penelitian dalam pelaksanaan proses pembelajaran siklus II dilakukan dengan cara pengamatan menggunakan lembar observasi motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *Make A-Match* media “Besi” yang dipilih guru untuk perbaikan kekurangan dan kelemahan dalam pelaksanaan pada siklus I. Berdasarkan hasil pengamatan observer pada siklus II (lihat Lampiran 5) diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Motivasi Belajar siswa melalui penerapan model Make A-Match media “Besi” diKelas VIII.2 SMPN 3 Koto Baru pada Siklus II

KATEGORI	Jumlah siswa	%
Sangat rendah		
Rendah		
Sedang	5	24%
Tinggi	16	76%

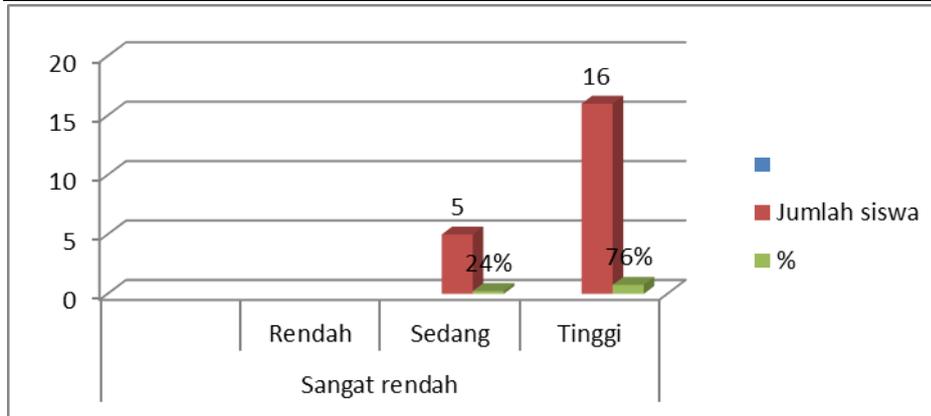
Digambarkan dalam bentuk grafik seperti dibawah ini:



Contents lists available at Jurnal IJS

(Indonesia Jurnal Sakinah) Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam

ISSN: 2337-6740 (Print)

Journal homepage: <http://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id>

Histogram 3. Hasil Observasi Motivasi Belajar siswa melalui penerapan model Make A-Match media “Besi” diKelas VIII.2 SMPN 3 Koto Baru pada Siklus II

Dari tabel dan histogram diatas motivasi belajar siswa pada siklus II pada kategori sedang 5 orang (24%), dan kategori tinggi 16 orang (76%). Apabila dilihat persentase peningkatan motivasi belajar siswa siklus I dan siklus II , dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 5. Persentase Peningkatan Motivasi Belajar siswa melalui penerapan model Make A- Match media “Besi” dikelas VIII.2 SMPN 3 Koto Baru pada Siklus I dan siklus II

No	INDIKATOR MOTIVASI	PERSENTASE	
		Siklus I	Siklus II
1.	Kesungguhan siswa untuk mengikuti pembelajaran	68% (sedang)	88% (tinggi)
2.	Kemauan bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran	68% (sedang)	74% (sedang)
3.	Keinginan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru	61% (sedang)	67% (sedang)
4.	Keinginan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru	67% (sedang)	71% (sedang)

5.	Keinginan untuk mencatat pelajaran dan membuat kesimpulan	71% (sedang)	75% (tinggi)
6.	Kemauan tetap berada didalam kelas sampai pembelajaran selesai	82% (tinggi)	90% (tinggi)

Dari data tabel 8 diatas dapat dilihat persentase peningkatan motivasi belajar siswa belajar Pkn dari siklus I pada indikator motivasi kesungguhan siswa untuk mengikuti pembelajaran dari 68% (sedang) meningkat menjadi 88% (tinggi) yang berarti meningkat 20%, kemauan bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran meningkat 6% dari 68% (sedang) menjadi 74% (sedang), keinginan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru meningkat 6% dari 61% (sedang) menjadi 67% (sedang), keinginan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru meningkat 4 % dari 67% (sedang) menjadi 71% (sedang), keinginan untuk mencatat pelajaran dan membuat kesimpulan meningkat 4% dari 71% (sedang) menjadi 75% (tinggi), dan kemauan tetap berada didalam kelas sampai pembelajaran selesai mengalami peningkatan 8% dari 82% (tinggi) menjadi 90% (tinggi). Namun secara klasikal rata-rata klasikal persentase motivasi belajar siswa meningkat 9% dari 69% pada siklus I menjadi 78% pada siklus II pada **kategori tinggi**.

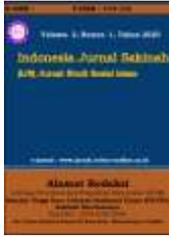
Dari observasi dan hasil diskusi dengan observer maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II, secara klasikal motivasi siswa sudah berada pada kategori **tinggi** . Dengan pencapaian sebesar 78 %. Hal ini **berarti motivasi belajar siswa telah mencapai target yang ditentukan sebesar 75% -100% dengan kategori tinggi. Maka penelitian di hentikan pada siklus II** ini.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus yang terdiri dari siklus I dan II. Setiap siklus tersebut terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Kegiatan yang ada pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I, hasil yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari hasil observasi motivasi belajar. Hasil tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar Pkn di kelas VIII.2 SMPN 3 Koto Baru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* media “besi” pada pelajaran Pkn dikelas VIII.2 SMPN 3 Koto Baru. Penelitian tindakan dengan penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* media “besi” pada pelajaran Pkn dikelas VIII.2 SMPN 3 Koto Baru menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Menurut M. Dalyono (2007: 57) motivasi adalah daya penggerak/ pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan. Dan menurut Sugihartono dkk (2007: 20) motivasi diartikan sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Sugiyanto, menyebutkan bahwa satu keunggulan *Make A Match* ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan. Dan keunggulan *Make A Match* ini bisa digunakan dalam semua pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik. Selanjutnya Agus Suprijono (2010: 94) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki jika guru/pengajar melakukan metode pembelajaran dengan cara *Make a Match* diantaranya: (1) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu. (2) Meningkatkan kreatifitas belajar para siswa. (3) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar. (4) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Dari pendapat diatas dan hasil observasi motivasi belajar siswa kelas VIII.2 SMPN 3 Koto dapat dilihat peningkatan motivasi belajar siswa dari kondisi awal ,siklus I dan siklus II. Seperti dalam tabel 9 dibawah ini:

Tabel 6. Persentase Peningkatan Motivasi Belajar siswa melalui penerapan model Make A- Match media “Besi” dikelas VIII.2 SMPN 3 Koto Baru pada kondisi awal, Siklus I dan siklus II



Contents lists available at Jurnal IJS

(Indonesia Jurnal Sakinah) Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam

ISSN: 2337-6740 (Print)

Journal homepage: <http://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id>

No	INDIKATOR MOTIVASI	PERSENTASE		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Kesungguhan siswa untuk mengikuti pembelajaran	54% (sedang)	68% (sedang)	88% (tinggi)
2.	Kemauan bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran	52% (sedang)	68% (sedang)	74% (sedang)
3.	Keinginan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru	44% (rendah)	61% (sedang)	67% (sedang)
4.	Keinginan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru	67% (sedang)	67% (sedang)	71% (sedang)
5.	Keinginan untuk mencatat pelajaran dan membuat kesimpulan	71% (sedang)	71% (sedang)	75% (tinggi)
6.	Kemauan tetap berada didalam kelas sampai pembelajaran selesai	58% (sedang)	82% (tinggi)	90% (tinggi)

Dari tabel diatas dapat **disimpulkan** bahwa indikator motivasi belajar siswa dengan persentase terendah pada kondisi awal 44% pada indikator keinginan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru,selebihnya berada pada kategori sedang, pada siklus I persentase tertinggi (82%) pada indikator kemauan tetap berada didalam kelas, yang lainnya berada pada kategori sedang, siklus II yang termasuk dalam kategori tinggi yaitu kesungguhan siswa untuk mengikuti pembelajaran 88% (tinggi), keinginan untuk mencatat pelajaran 75% (kategori) tinggi, dan kemauan tetap berada didalam kelas selama pelajaran berlangsung 90% kategori tinggi.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan model *Make A Match* juga meningkat. Kondisi ini membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* media "Besi" dapat **meningkatkan motivasi belajar PKn**. Penggunaan model kooperatif tipe *Make A Match* media "Besi" dalam pembelajaran PKn menempatkan siswa untuk mencari pasangan kartu pertanyaan dan kartu jawaban sambil belajar memahami suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Setelah dilakukan analisis pada siklus II, hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa telah mencapai rata-rata 78% dan termasuk dalam ketegori tinggi.

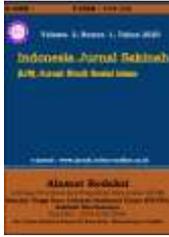
Kesimpulan

Berdasarkan temuan hasil penelitian, pada penelitian tindakan kelas dapat ditarik kesimpulan :
 "Jika pada siswa kelas VIII.2 SMPN 3 Koto Baru Dharmasraya TP 2017/2018 dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A- Match media "Besi"*, maka akan terjadi :

- 1) Peningkatan aktivitas guru pada siklus I 90% kategori sangat baik, meningkat pada siklus II menjadi 97 % dengan kategori sangat baik .

- 2) Peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dari 71.21 % kategori baik, meningkat pada siklus II menjadi 87,12 % dengan kategori baik sekali.
- 3) Peningkatan motivasi belajar siswa , pada siklus I dengan indikator tekun menghadapi tugas adalah 76% pada siklus II meningkat menjadi 94% ,pada indikator ulet menghadapi kesulitan meningkat dari 53% pada siklus I, menjadi 67% pada siklus II, pada indikator menunjukkan minat terhadap berbagai macam-macam masalah dari 42 % siklus I meningkat menjadi 60% pada siklus II, lebih senang belajar sendiri 2,3 % turun menjadi 2,2 %, cepat bosan pada tugas-tugas rutin 22% turun menjadi 3,6%, mempertahankan pendapatnya 4,5% naik menjadi 23 %, mempunyai pendirian berada pada persentase yang sama 16% pada siklus I tetap 16% pada siklus II, terakhir indikator senang mencari dan memecahkan masalah dari 12 % turun menjadi 11% pada siklus II.

Dari hasil analisis data dan pembahasan maka dari pelaksanaan penelitian ini dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A- Match* dengan media Beberan Simulasi “Besi” dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Koto Baru, Kecamatan Koto Baru Kabupaten Dharmasraya Tahun Pelajaran 2017/2018. Motivasi siswa belajar PKn mengalami perbaikan dari siklus pertama ke siklus kedua, hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A -Match* dapat dijadikan sebagai pembelajaran alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.



Contents lists available at Jurnal IJS

(Indonesia Jurnal Sakinah) Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam

ISSN: 2337-6740 (Print)

Journal homepage: <http://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id>

Reference

- A.M, Sardiman. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Arikunto, 1996, *Prosedur Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Azizah, Nur.(2009).*Penelitian Tindakan Kelas*.Dharmasraya.
- Dalyono. Muhammad 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta *Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metodologi Penelitian Bidang Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja*
- Slameto. 1999. "*Proses Belajar Mengajar*". Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyanto. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2006. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*.Bandung:Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.