

**BAB II**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH***

**DAN HASIL BELAJAR SISWA**

**A. Model pembelajaran “*Make a Match*”.**

**1. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match***

Wahab (dalam Samili Y 2014 : 30) mengartikan “Model pembelajaran *Make A Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi serta kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu sebuah kartu. “

Model *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik metode pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) (dalam Rusman 2013 : 223). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Agus Suprijono (dalam Sri Wijayanti M 2014 : 21) mengungkapkan,

“Model pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan menyiapkan kartu yang berisi jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model yang banyak digunakan serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.”

Lie (dalam Samili Y 2014 : 31) menjelaskan bahwa “Model pembelajaran *Make a Match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang tinggi dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama yang bertanggung jawab.”

## 2. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada sebuah permainan.

Menurut Suyatno (dalam Samili Y 2014 : 32) “Prinsip-prinsip model pembelajaran *Make a Match* antara lain:

- a. Anak belajar melalui berbuat
- b. Anak belajar melalui panca indra
- c. Anak belajar melalui bergerak”

Dalam mengembangkan dan melaksanakan model *Make a Match*, menurut Suyatno (dalam Samili Y 2014 : 32),

“Guru seharusnya mengembangkan hubungan baik dengan siswa, dengan cara, memperlakukan siswa sebagai manusia yang sederajat, mengetahui apa yang disukai siswa, menjaga perasaan mereka, mengetahui hambatan-hambatan yang dihadapi, serta berbicara dengan jujur dan halus, dan bersenang-senang bersama mereka.”

### 3. Persiapan Pelaksanaan Model Pembelajaran *Make a Match*

Setiap pembelajaran aktif atau inovatif membutuhkan persiapan tidak terkecuali dengan model pembelajaran *Make a Match*.

Sebelum menerapkannya di kelas, perlu menyiapkan hal-hal di bawah ini:

- a. Buatlah beberapa pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran). Tulis dalam kartu-kartu pertanyaan.
- b. Buatlah kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat. Tulis dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
- c. Buatlah aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal( aturan ini dapat dibuat bersama-sama dengan siswa)
- d. Sediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

([S4iful4min.blogspot.co.id/2011/02/metode-make-a-match](http://S4iful4min.blogspot.co.id/2011/02/metode-make-a-match))

#### 4. Tujuan Model pembelajaran *Make a Match*

Depdiknas (dalam Samili Y 2015 : 33) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dikembangkan untuk mencapai setidaknya ada tiga tujuan penting, yaitu:

a. Meningkatkan hasil akademik

Dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Siswa yang mampu akan menjadi narasumber siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama.

b. Memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial.

c. Untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan yang dimaksudkan antara lain, berbagai tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan idea atau pendapat.

Jadi dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran yang memiliki satu keunggulan tehnik adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan yang membuat siswa lebih berinteraksi sehingga menumbuhkan jiwa sosial yang sangat erat hubungannya dengan mata pelajaran PKn yang selalu berorientasi pada permasalahan sosial.



## 5. Pelaksanaan Model Pembelajaran *Make a Match*

Muslim Ibrahim (dalam Samili Y 2014 : 34) mengatakan bahwa terdapat 6 fase dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match*, yaitu sebagai berikut:

- a. Fase 1 (menyampaikan dan memotivasi siswa)
  - 1) Dalam melakukan pembelajaran guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan
  - 2) Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai dan memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi yang akan disampaikan.
- b. Fase 2 ( guru menyampaikan informasi)
  - 1) Guru memberikan informasi tentang materi yang akan diajarkan
  - 2) Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan guru
- c. Fase 3 (mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok besar)
  - 1) Guru membagi kartu kepada siswa dalam kelompok, dimana kartu berisi soal dan jawaban berbeda.
  - 2) Guru menjelaskan prosedur penggunaan kartu
  - 3) Setiap siswa memikirkan jawaban dari kartu yang dipegang
  - 4) Setiap siswa mencari pasangan dari kelompok yang memiliki kartu jawaban yang cocok dengan kartu soal
  - 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu soal dan jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberikan poin.

6) Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok yang sudah ditentukan.

d. Fase 4 (membimbing kelompok bekerja dan belajar)

Guru berkeliling kelas sambil melihat pekerjaan siswa dalam kelompok, serta membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal.

e. Fase 5

1) Siswa mempresentasikan hasil diskusi dalam permainan bertemu pasangan.

2) Guru memberikan poin atau nilai kepada pasangan yang dapat mencocokkan kartu yang mereka pegang.

f. Fase 6 (evaluasi)

1) Guru bersama siswa membahas hal yang didapat dari kegiatan

2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

## **6. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* (mencari pasangan)**

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match* (mencari pasangan), menurut Rusman (2013 : 223), adalah sebagai berikut:

a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu yang berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).

- b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dan kartu yang dipegang.
- c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
- d. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f. Kesimpulan.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Make a match*, yang akan digunakan di dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dimulai guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban tentang materi pelajaran yang akan diajarkan, kemudian guru menyampaikan materi , biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung yang dipimpin guru. Pada saat penyajian materi siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat pelaksanaan mencari pasangan berlaku.
- b. Kemudian guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan B, dan mintalah mereka berhad-hadapan . bagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus

mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kelompok lain, dan perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan kepada mereka. Mintalah semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B yang sesuai dengan kartunya.

- c. Jika mereka sudah menemukan pasangannya, mintalah mereka melaporkan diri kepada guru dan membentuk satu kelompok. Catatlah mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan. Jika waktu sudah habis, sampaikan kepada mereka bahwa waktu sudah habis. Bagi siswa yang belum menemukan pasangan, mintalah mereka untuk berkumpul tersendiri.
- d. Setiap pasangan siswa mendiskusikan kembali apakah kartu yang mereka pegang sudah sesuai dengan pasangannya.
- e. Panggil satu pasangan untuk mempresentasikan. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut. Selanjutnya panggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan habis.

f. Evaluasi

Guru memberikan penegasan kegiatan diatas dengan maksud untuk tambah memperjelas pemahaman siswa. Kemudian memberikan soal latihan kepada siswa sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam menerima materi pelajaran selama dalam proses pembelajaran.



## 7. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

Suatu model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Hubungannya dengan materi pelajaran model pembelajaran tidak semua cocok untuk materi dan tujuan tertentu. Adapun kelebihan model pembelajaran *Make a Match*, adalah sebagai berikut:

- a. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
- b. Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- c. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- d. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang di buat oleh guru.

(coretan pena [cianda.wardprees.com/2013/02/10/model-pembelajaran-make-a-match/](http://cianda.wardprees.com/2013/02/10/model-pembelajaran-make-a-match/)).

Kekurangan model pembelajaran *Make a Match*, adalah:

- a. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang lebih baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran.
- b. Sulit mengatur jalannya proses pembelajaran.
- c. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran ingin disampaikan karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja.
- d. Sulit untuk membuat siswa berkonsentrasi.

Pada penerapan model pembelajaran *Make a Match*, penulis memperoleh beberapa temuan bahwa model pembelajaran *Make a Match*

dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan cara mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan tampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa pada saat mencari pasangan kartunya masing-masing.

Hal ini merupakan suatu cirri dari pembelajaran kooperatif seperti yang dikemukakan, Sanjaya (dalam Rusman 2010 : 207), bahwa pembelajaran kooperatif ialah menitik beratkan pada pembelajaran berkelompok (secara tim), kemauan untuk bekerja sama, dan keterampilan bekerja sama.

Kegiatan yang dilakukan guru ini merupakan cara untuk dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Aqib (dalam W. Jumarni 215 : 14 ) menyatakan bahwa *“hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran”*.

Menurut Paizaludin (2013 : 211) *“hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai setelah siswa mendapat pengajaran dalam waktu tertentu. Hasil belajar itu biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kata-kata baik, sedang, sangat baik dan sebagainya.*

Pendapat tersebut didukung oleh Sudjana (2005 : 3) dimana “*hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.*”

Adapun yang di jadikan patokan penilaian pada aspek kognitif tersebut peneliti mengacu pada tokohnam Bloom (dalam Sudjana 2005 :22), adalah tingkat pengetahuan, pemahaman, dan penerapan sebagai dasar penilaian yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya.

a. Aspek kognitif

Aspek kognitif adalah aspek yang berkaitan dengan kegiatan berpikir.

Aspek ini sangat erat dengan tingkat intelegensi (IQ) atau kemampuan berpikir peserta didik. Sejakdahulu aspek kognitif selalu menjadi perhatian utama dalam sistem pendidikan formal. Aspek kognitif adalah aspek yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Aspek kognitif terdiri dari 6 tingkatan yang secara hirarkis berturut terdiri dari:

1) Tingkat pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghafal, mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya.

2) Tingkat pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menterjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan cara sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.

3) Tingkat Penerapan (*Application*)

Penerapan disini diartikan sebagai kemampuan seseorang menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

4) Tingkat Analisis (*Analysis*)

Analisis disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

5) Tingkat Sintesis (*synthesis*)

Sintesis disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

6) Tingkat evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.



b. Aspek Afektif

Aspek afektif adalah aspek yang berkaitan dengan nilai dan sikap. Penilaian pada aspek ini dapat dilihat pada kedisiplinan, sikap hormat terhadap guru, kepatuhan terhadap tata tertib dan lain sebagainya. Aspek afektif berkaitan erat dengan kecerdasan emosi (EQ) peserta didik.

c. Aspek psikomotorik

Aspek psikomotorik menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kemampuan gerak fisik yang mempengaruhi sikap mental. Jadi sederhananya aspek ini menunjukkan kemampuan atau keterampilan (*skill*) peserta didik setelah menerima sebuah pengetahuan. sebaliknya dikatakan hasil kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut. Diantara ketiga aspek tersebut diatas, aspek kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Selanjutnya jenis-jenis penilaian menurut Nana Sudjana (2014 : 5) sebagai berikut:

a. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. penilaian formatif biasa dikenal dengan istilah “ulangan harian”.

Dengan demikian penilaian formatif berorientasi pada proses belajar mengajar. Dengan penilaian formatif diharapkan guru dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.



- b. Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir caturwulan, akhir semester dan akhir tahun. Penilaian sumatif dikenal dengan istilah “ulangan umum” Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh siswa, yakni seberapa jauh tujuan kurikuler dikuasai oleh siswa. Penilaian ini berorientasi kepada produk bukan kepada proses.
- c. Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (*Remedial teaching*), menemukan kasus-kasus, dan lain-lain. Soal-soal tentunya disusun agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh para siswa.
- d. Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk kelembagaan pendidikan tertentu.
- e. Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar. Penilaian ini berorientasi kepada kesiapan siswa untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan siswa.

## **2. Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa tergantung pada satu faktor atau komponen belajar saja, namun tergantung dari berbagai faktor yang terlibat dalam proses belajar mengajar di sekolah. Faktor-faktor tersebut satu sama lain saling berkaitan

dan memberikan sumbangan pada peserta didik dalam usaha pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut dapat dibagi dua bagian besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Pembahasan kedua faktor tersebut adalah sebagai berikut:

**a. Faktor internal**

Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari diri individu itu sendiri.

Faktor internal terdiri dari faktor biologis dan faktor psikologis.

**1) Faktor biologis (jasmaniah)**

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan. Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan sehubungan dengan faktor biologis diantaranya:

a) Kondisi fisik yang normal, tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan samapai sesudah lahir sudah tentu merupakan hal yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang, meliputi keadaan otak, panca indra, anggota tubuh seperti tangan, kaki, dan organ-organ tubuh bagian dalam yang akan menentukan kondisi kesehatan seseorang.

b) Kondisi kesehatan fisik. Bagaimana kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar, tidak ada gangguan kesehatan.

**2) Faktor psikologis**

Faktor ini berkaitan dengan kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berumber dari luar individu itu sendiri yang meliputi:

1) Faktor lingkungan keluarga

Keluarga ialah tempat pendidikan yang sempurna sifat dan wujudnya untuk melangsungkan pendidikan kearah pembentukan pribadi yang utuh, tidak saja bagi anak-anak tapi juga bagi remaja.

2) Faktor lingkungan sekolah

Sekolah adalah tempat pendidikan berlangsung secara formal. Alternatif yang mungkin dilakukan di sekolah untuk melaksanakan kebijakan nasional adalah secara bertahap mengembangkan sekolah menjadi suatu tempat pusat latihan manusia Indonesia di masa depan. Kondisi lingkungan sekolah juga dapat mempengaruhi kondisi belajar siswa antara lain adalah adanya guru yang baik dalam jumlah yang cukup memadai sesuai dengan jumlah bidang studi yang ditentukan, sarana dan prasarana yang cukup lengkap, gedung sekolah yang memenuhi persyaratan bagi berlangsungnya proses pembelajaran, adanya keharmonisan hubungan diantara personil sekolah.

3) Faktor lingkungan masyarakat

Masyarakat dapat diartikan sebagai sekumpulan orang yang hidup di suatu wilayah yang memiliki suatu aturan atau norma yang mengatur

hubungan satu sama lain. Dengan demikian, masing-masing individu diharuskan untuk menjunjung tinggi nilai-nilai tersebut sehingga tercipta suatu hubungan sosial.

#### 4) Faktor waktu

Waktu (kesempatan) sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang, sebenarnya yang sering menjadi masalah bagi siswa bukan ada tidaknya waktu, melainkan bisa atau tidaknya mengatur waktu yang tersedia untuk belajar. Selain itu yang perlu diperhatikan adalah bagaimana mencari dan menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya agar di satu sisi siswa juga dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat hiburan dan rekreasi yang sangat bermanfaat pula untuk menyegarkan pikiran.

Adanya keseimbangan antara kegiatan belajar dan kegiatan yang bersifat hiburan itu sangat perlu. Tujuannya agar selain dapat meraih prestasi belajar, siswa pun tidak dihindangi kejenuhan dan kelelahan pikiran yang berlebihan. Belajar merupakan kegiatan sehari-hari bagi siswa di sekolah. Kegiatan ini dilakukan secara sadar dan terencana yang mengarah pada pencapaian tujuan dari kegiatan belajar yang sudah dirumuskan dan diterapkan sebelumnya.

Keberhasilan belajar terlihat dari siswa yang berprestasi, tidak terlepas dari peran aktif guru yang mampu dan dapat menciptakan iklim belajar yang harmonis, kondusif, menyenangkan dan mampu memberikan semangat kepada siswa.



Berdasarkan keterangan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku dalam diri siswa hasil dari aktifitas belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai atau skor yang diperoleh siswa dalam mengerjakan soal pada siklus I, II, yang penilaiannya diperoleh dari tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda.

### **C. Hakikat Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat**

#### **1. Pengertian Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat**

Pada hakekatnya kemerdekaan mengemukakan pendapat adalah hak setiap warga, baik perorangan atau kelompok yaitu secara bebas untuk menyampaikan pikiran baik lisan maupun tulisan secara bertanggung jawab sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Menurut Triyono (2007:114), kemerdekaan mengemukakan pendapat dapat diartikan, sebagai berikut: Merdeka berarti bebas, tidak terikat, tidak tergantung kepada orang lain; mengemukakan berarti mengajukan pendapat dan pikiran atau gagasan atau ide ke hadapan orang; pendapat berarti pikiran, anggapan, buah pemikiran tentang sesuatu hal.

Undang-Undang Nomor 9 tahun 1998, menjelaskan pengertian kemerdekaan mengemukakan pendapat adalah hak setiap warga Negara Indonesia untuk menyampaikan pikiran dengan lisan, tulisan, dan sebagainya secara bebas dan bertanggung jawab sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.



Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hakikat kemerdekaan mengemukakan pendapat adalah kemauan dan keberanian untuk menyatakan dan mengutarakan ide, usulan, dan pikiran kepada orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Dasar Hukum Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat

Dasar hukum yang menjamin keberadaan hak kemerdekaan mengemukakan pendapat adalah sebagai berikut:

### a. UUD 1945 :

Pasal 28 menyatakan bahwa kemerdekaan berserikat dan berkumpul, untuk mengeluarkan pikiran dengan lisan dan tulisan dan sebagainya ditetapkan dengan undang-undang.

### b. UU No.9/1998 tentang kemerdekaan menyampaikan pendapat di muka umum:

Pasal 2 ayat (1) menyatakan bahwa setiap warga Negara, secara perorangan atau kelompok, bebas menyampaikan pendapat sebagai perwujudan hak dan tanggung jawab berdemokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pasal 9 ayat (2) menyatakan bahwa penyampaian pendapat di muka umum sebagaimana dimaksud dalam ayat 1, dilaksanakan di tempat-tempat terbuka untuk umum, kecuali:

- 1) Dilingkungan Istana Kepresidenan
- 2) Di tempat ibadah
- 3) Stasiun kereta api

- 4) Terminal
- 5) Instalasi militer
- 6) Rumah sakit
- 7) Pelabuhan laut atau udara
- 8) Pada hari libur nasional

Pasal 9 ayat (3) menyatakan bahwa peserta penyampaian pendapat di muka umum dilarang membawa benda-benda yang dapat membahayakan keselamatan umum.

Dengan demikian dasar hukum yang telah dijabarkan diatas adalah merupakan dasar dari penjamin kemerdekaan mengemukakan pendapat dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara secara umum.

### **3. Asas-asas Kemerdekaan Menyampaikan Pendapat**

Kemerdekaan menyampaikan pendapat di muka umum dilaksanakan dengan berlandaskan pada asas-asas sebagai berikut:

- a. Asas keseimbangan antara hak dan kewajiban yaitu dalam menyampaikan pendapat di muka umum harus mengutamakan kepentingan umum diatas kepentingan umum di atas kepentingan pribadi atau golongan.
- b. Asas musyawarah dan mufakat yaitu kemerdekaan dengan menjunjung tinggi nilai kebersamaan dan permusyawaratan dengan tidak memaksakan kehendak.

- c. Asas kepastian hukum dan keadilan yaitu kemerdekaan yang dibatasi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku, bukan kemerdekaan tanpa batas.
- d. Asas proporsionalitas, yaitu asas yang meletakkan segala kegiatan sesuai dengan konteks atau tujuan kegiatan, baik yang dilakukan oleh warga Negara, institusi, maupun apatur pemerintah yang dilandasi oleh etika individual, etika sosial, dan etika institusional. Asas manfaat, yaitu kemerdekaan menyampaikan pendapat harus bermanfaat untuk kemajuan bersama. (Iswordo., 2007:73-74).

#### **4. Hak dan Kewajiban Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat**

Hak dan kewajiban dalam kemerdekaan menyampaikan pendapat diantaranya mengeluarkan pikiran secara bebas dan memperoleh perlindungan hukum. Sedangkan kewajiban yang harus dipenuhi oleh warga Negara dalam menyampaikan pendapat dimuka umum adalah sebagai berikut:

- a. Menyadari hak, tugas, kewenangan, dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat.
- b. Menghormati hak-hak dan kebebasan orang lain.
- c. Menghormati aturan-aturan moral yang diakui umum.
- d. Menaati hukum dan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- e. Mewujudkan keamanan dan ketertiban.
- f. Menjaga keutuhan, persatuan, dan kesatuan bangsa.

## 5. Bentuk-bentuk Penyampaian Pendapat di Muka Umum

Pasal 9 ayat (1) UU No.9 tahun 1998 menyatakan bahwa bentuk penyampaian pendapat di muka umum dapat dilaksanakan dengan cara :

- a. Unjuk rasa atau demonstrasi adalah kegiatan yang dilakukan satu orang atau lebih untuk mengeluarkan pikiran dengan lisan maupun tulisan di muka umum.
- b. Pawai adalah cara menyampaikan pendapat dengan arak-arakan di jalan umum.
- c. Rapat umum adalah pertemuan terbuka yang dilakukan untuk menyampaikan pendapat dengan tema tertentu\
- d. Mimbar bebas yaitu kegiatan menyampaikan pendapat di muka umum yang dilakukan secara bebas terbuka tanpa tema tertentu.

## 6. Tata Cara Penyampaian Pendapat di Muka Umum

Penyampaian pendapat di muka umum dapat dilaksanakan oleh setiap warga Negara dengan tata cara menyampaikan pendapat sebagaimana diatur dalam UU No. 9 tahun 1998 sebagai berikut:

- a. Wajib memberitahukan secara tertulis kepada Polri setempat.
- b. Disampaikan oleh pemimpin atau ketua kelompok penanggung jawab.
- c. Pemberitahuan selambat-lambatnya 3 X 24 jam sebelum kegiatan dimulai.
- d. Pemberitahuan secara tertulis

- e. Surat pemberitahuan memuat maksud dan tujuan, tempat, lokasi, rute, waktu, bentuk, penanggung jawab, nama dan alamat, organisasi, kelompok, atau perorangan, alat peraga yang digunakan, dan jumlah peserta.
- f. Setiap seratus orang peserta unjuk rasa, pawai harus ada satu sampai lima orang penanggung jawab.
- g. Penanggung jawab kegiatan harus bertanggung jawab bahwa kegiatan tersebut akan terlaksana dengan aman, tertib, dan damai.

#### **D. Kajian Pendidikan Kewarganegaraan**

##### **1. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan**

Pada hakikatnya Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik sebagai warga Negara yang kritis dan partisipatif dengan berakar pada nilai-nilai budaya sendiri sehingga berguna bagi dirinya juga bagi masyarakat, bangsa dan Negara.

Menurut UU RI No.3 Tahun 2003, bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

UU Sisdiknas No.20 tahun 2003 menjelaskan, bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu materi/bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan tinggi.

Dalam buku pengantar pendidikan kewarganegaraan Hamid Darmadi (2012 : 30) mengatakan, bahwa Pendidikan Kewarganegaraan



merupakan pendidikan Pancasila dan unsur-unsur yang dapat mengembangkan jiwa dan nilai-nilai 1945 kepada generasi muda.

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi disebutkan , bahwa Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan berdasarkan pendapat diatas adalah pendidikan yang menekankan kepada warga Negara agar menumbuhkan sikap moral dan watak serta menjadi warga Negara yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah peserta didik yang bertanggung jawab serta dapat dibina melalui Pendidikan Kewarganegaraan berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

## **2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan**

Hamid Darmadi (2012 : 52) mengatak, bahwa secara umum tujuan Pendidikan Kewarganegaraan dalam UUSPN No.20 tahun 2003, program Pendidikan Kewarganegaraan hendaknya mengacu kepada pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mencerdaskan manusia Indonesia seutuhnya, yakni manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Secara khusus mengacu kepada tujuan

Pendidikan Pancasila, yakni kearah membina moral sehingga dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu perilaku yang mencerminkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang mendukung persatuan bangsa dalam masyarakat yang beraneka ragam kebudayaan dan beraneka ragam kepentingan perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran, pendapat ataupun kepentingan diatas melalui musyawarah dan mufakat serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Hamid Darmadi (2012 : 30), juga menjelaskan, bahwa Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan:

- a. Untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan diri pribadi siswa sebagai insane Pancasila.
- b. Untuk meningkatkan diri siswa sebagai warga Negara yang Pancasila yang mahir dalam hubungan sosial.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan, bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan secara garis besar adalah untuk:

- a. Membekali peserta didik memiliki kemampuan agar dapat berkembang secara positif, demokratis dan bertanggung jawab.
- b. Berinteraksi dan hidup berdampingan secara damai dengan bangsa lain di dunia.
- c. Meningkatkan kesadaran sebagai mahluk sosial.
- d. Meningkatkan kesadaran sebagai manusia pancasilais.

### **E. Model Pembelajaran *Make a Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan**

*Make a Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerjasama, kemampuan berinteraksi, serta kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu sebuah kartu, serta strategi belajarnya dan menggunakan sumber-sumber belajar lainnya. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran mensyaratkan siswa menguasai secara menyeluruh standar kompetensi maupun kompetensi dasar mata pelajaran. KKM yang telah ditetapkan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Negeri 2 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya yaitu 75. Hasil belajar yang diperoleh yaitu dari tes yang akan dilakukan pada siklus I dan juga pada siklus II.

Dalam setiap siklusnya guru akan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*, model pembelajaran ini akan diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi kemerdekaan mengemukakan pendapat. Dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa tidak hanya belajar mengenai pengetahuan saja, tetapi dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ada tiga tujuan yang harus dimiliki bagi siswa yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya.