

Pengembangan Media Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar PPKn Siswa Kelas VIII Di SMP Nurul Khoir Jambi

Siti Muhayah¹, Azzura Ulfa Munawwaroh², Putri Fadillah Darajah³, Indy Rahma Aulia⁴, Nadia Salsabila⁵

sitimuhayah055@gmail.com¹, azzuraulfamunawwaroh@gmail.com²,
futrifadillah029@gmail.com³, indyrahma704@gmail.com⁴, ns5118170@gmail.com⁵

Universitas Jambi

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran Make a Match untuk meningkatkan aktivitas belajar PPKn siswa di kelas VIII di SMP Nurul Khoir Jambi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai pengembangan media pembelajaran Make A Match dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP Nurul Khoir Jambi. Parameter pengembangan produk antara lain mengembangkan media permainan Make A Match, pemberian materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui media tersebut, serta penggunaan warna-warna yang menarik untuk menarik perhatian anak. Temuan penelitian ini diyakini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada tingkat sekolah menengah pertama. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*, yang berupaya menciptakan dan menilai produk atau materi pembelajaran baru. Pendekatan R&D digunakan untuk menciptakan barang-barang yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran *Make A Match* pada topik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dengan menggunakan metode ini peneliti dapat mengidentifikasi kebutuhan, merencanakan, memproduksi dan menilai bahan pembelajaran yang dikembangkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Make A Match, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Research and Development (R&D), SMP Nurul Khoir Jambi

Abstract: This research discusses how to develop the Make a Match learning media to improve PPKn learning activities for students in class VIII at SMP Nurul Khoir Jambi. The aim of this research is to assess the development media Make A Match learning in improving the learning outcomes of class VIII students Pancasila and Citizenship Education at Nurul Khoir Middle School, Jambi. Parameter product development includes developing Make A game media competition, delivery of Pancasila and Citizenship Education material through the media, as well as the use of attractive colors to attract child's attention. It is believed that the findings of this research can help improve the quality of Pancasila and Citizenship Education learning at the level junior high school. This research uses research and research development (R&D), which seeks to create and evaluate products or materials new learning. An R&D approach is used to create goods which can improve student learning outcomes with Make A learning media suitable for the topic of Pancasila and Citizenship Education. With using this method researchers can identify needs, planning, producing and assessing learning materials developed.

Keywords : *Learning Media, Make A Match, Pancasila Education and Citizenship, Research and Development (R&D), Nurul Khoir Middle School Jambi*

Pendahuluan

Meskipun penting dalam pengembangan karakter bangsa, Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia menghadapi kendala yang cukup besar. Penekanan yang terus-menerus pada komponen kognitif pembelajaran, seperti tahun-tahun sebelumnya, menghambat kemajuan menuju tujuan menghasilkan siswa yang kritis dan bertanggung jawab. Hambatan utama untuk mencapai hal ini adalah kualitas guru. Proses pengembangan karakter anak melalui Pendidikan Kewarganegaraan terhambat oleh rendahnya kualitas guru. Menurut Surakhmad (2004), “Guru merupakan indeks utama dalam mengukur kekuatan dan mutu pendidikan suatu negara”. Ungkapan ini menyoroti bahwa instruktur memainkan peran penting dalam membangun pendidikan yang baik.

Pendekatan pembelajaran PPKn dinilai kurang beragam dan menghibur karena dosen hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu, anak tidak diajari cara bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, atau menghargai gagasan orang lain. Akibat penggunaan teknik ceramah, partisipasi mahasiswa menjadi pasif; siswa cukup duduk dan mendengarkan penjelasan guru; tidak ada interaksi belajar antar siswa; bahkan mereka merasa bosan sehingga menyebabkan mereka kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini terlihat pada sikap siswa yang sering tidur-tiduran, keluar masuk kelas, atau mengganggu teman lain.

Di kelas PKn SMP, siswa seringkali hanya mempelajari apa yang ada di buku pelajaran. Dalam situasi ini aktivitas siswa hanya sebatas mendengarkan penjelasan guru, mencatat, dan menanggapi pertanyaan guru. Guru harus lebih imajinatif dan inovatif dalam mengembangkan teknik pembelajaran.

Dengan demikian, pendekatan bermain dapat membantu perkembangan aktivitas siswa sepanjang proses belajar mengajar. Penggunaan pendekatan bermain dalam pendidikan kewarganegaraan dapat membantu menangkal sikap pasif siswa selama proses pembelajaran karena siswa berpartisipasi dalam kegiatannya sendiri (Sholihah, 2015). Hal ini akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap kurikulum PKn sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Seperti halnya yang terjadi di Kabupaten Alam Barajo, Provinsi Jambi. Berdasarkan observasi di SMP Nurul Khoir, terdapat beberapa bukti siswa yang tidak menyukai pembelajaran PPKn karena kurangnya minat.

Rata-rata siswa di SMP Nurul Khoir adalah siswa pesantren yang wajib menghafal setiap hari setiap malamnya. Hal ini juga menyebabkan anak merasa mengantuk selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penggunaan metodologi atau pendekatan yang dilakukan Fuad dan Zuraini (2016). Pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan ketidaktertarikan siswa dalam belajar.

SEMAYO:

Jurnal Penelitian Dan Pengabdian

Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Vol. 2 No. 2

Motivasi belajar adalah kunci keberhasilan siswa dalam meraih prestasi akademik. Nashar (2004) mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan dalam diri siswa untuk aktif belajar dan mencapai hasil terbaik. Tanpa motivasi, proses dan hasil belajar siswa tidak akan optimal.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi indikator penting adanya motivasi belajar. Siswa dengan motivasi tinggi akan menunjukkan semangat, perhatian penuh terhadap penjelasan guru, aktif bertanya, serta tekun mengerjakan tugas. Ainurrahman (2012) menegaskan bahwa keaktifan yang didorong oleh motivasi menunjukkan kesungguhan siswa dalam belajar dan berkorelasi positif dengan pencapaian hasil belajar yang baik.

Prayitno (1997) menambahkan bahwa proses belajar yang efektif melibatkan keaktifan siswa dalam menyimak, mencatat hal penting, dan berpartisipasi aktif melalui tanggapan, pertanyaan, maupun saran. Keterampilan berkomunikasi ikut terasah seiring dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut Prayitno (1997:4), efektivitas pembelajaran dapat dicapai dengan memusatkan perhatian pada empat unsur utama: menciptakan sikap yang baik terhadap proses pembelajaran, berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan penataan proses pasca pembelajaran. Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan di atas, jelaslah bahwa salah satu aspek terpenting dalam pembelajaran efektif adalah ketaatan pada proses pembelajaran agar kegiatan pembelajaran mencapai tujuannya. Siswa diharapkan berperan aktif dalam proses belajar mengajar, mendengarkan penjelasan guru, mencatat hal-hal krusial, dan menanggapi dengan saran, komentar, atau pertanyaan. Semua itu untuk memperjelas informasi yang telah diteliti. Jadi, jika anak-anak terlibat dalam pembelajaran,.

Prayitno (1997) menambahkan bahwa proses belajar yang efektif melibatkan keaktifan siswa dalam menyimak, mencatat hal penting, dan berpartisipasi aktif melalui tanggapan, pertanyaan, maupun saran. Keterampilan berkomunikasi ikut terasah seiring dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Keaktifan siswa dalam belajar, seperti yang diungkapkan oleh Prayitno (1997) dan Arikunto (2005), mencakup keterlibatan sikap, pikiran, dan perhatian. Siswa yang aktif tidak segan memberikan komentar, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengembangkan ide, dan menyampaikan pendapat. Keterampilan berkomunikasi yang baik akan membantu siswa memahami materi dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Ada beberapa jenis kegiatan pembelajaran. Menurut Paul D. Dieirch (dalam Sardiman, 2014:101), ada beberapa jenis aktivitas siswa yang dapat diklasifikasikan, antara lain aktivitas visual, seperti memperhatikan penjelasan guru dan teman serta mencari sumber di buku teks, dan aktivitas lisan. (kegiatan lisan), seperti bertanya kepada teman atau guru tentang materi yang belum dipahami, menjawab pertanyaan yang diajukan teman atau guru, dan berani mengemukakan pendapat. Latihan menyimak meliputi menyimak ketika pengajar menyajikan isi, menyimak

SEMAYO:

Jurnal Penelitian Dan Pengabdian

Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Vol. 2 No. 2

ketika siswa lain mengajukan pertanyaan, dan menyimak ketika siswa memberikan tanggapan. Kegiatan menulis meliputi mencatat topik-topik penting dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Karena kegiatan belajar adalah suatu kegiatan, dan seseorang tidak dapat belajar tanpanya.

Untuk mengatasi hal tersebut, SMP Nurul Khoir mengembangkan media pembelajaran seperti Make A Match atau Kartu Cocok untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII. Lorna Curran (1994) menciptakan metodologi metode pembelajaran Make A Match yang digunakan untuk mencari jodoh. Salah satu manfaat dari strategi ini adalah siswa mencari teman sambil mempelajari suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan strategi penelitian dan pengembangan untuk menciptakan Make A Match. Menurut Sugiyono (2017:407), penelitian dan pengembangan adalah proses melakukan penelitian untuk menciptakan suatu produk, khususnya produk tertentu, melalui pengujian. Penelitian ini dibuat dengan menggunakan teknik pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, yaitu analisis data deskriptif, untuk menyelidiki data kualitatif yang diperoleh dari kajian proses produksi media, yang berupa kritik dan gagasan untuk proses pengembangan.

Hasil dan Pembahasan

Pendidikan kewarganegaraan menitikberatkan pada pembinaan sikap dan kapasitas bela negara. Jadi berbeda dengan latihan yang diamanatkan, yang lebih menitik beratkan pada unsur fisik. Pendidikan kewarganegaraan menekankan pada komponen kognitif dan emotif dalam membela negara (Amin, 2010: 42). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tentunya merupakan proses penyadaran warga negara dalam rangka melaksanakan hak dan kewajiban warga negara; dalam hal ini, mata kuliah kewarganegaraan memegang peranan penting dalam pengembangan sistem. Pemerintahan yang lebih beradab.

Pembelajaran PPKn tentunya mempunyai fungsi strategis yang penting dalam membentuk pemimpin bangsa yang baik di masa depan. Kompetensi yang selaras dengan gagasan dan nilai Pancasila. Para pemimpin nasional yang mengikuti program mereka mungkin yakin bahwa mereka tidak akan menipu konstituennya atau terlibat dalam perilaku yang tidak diinginkan seperti korupsi, kolusi, atau nepotisme. Hal ini akan menghasilkan bentuk pemerintahan yang bersih, bermartabat, dan beradab dalam konteks kehidupan bermasyarakat.

Tentu saja untuk mencapai unsur-unsur tersebut diperlukan pola Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang jauh lebih baik, dimulai dengan kurikulum PPKn

SEMAYO:

Jurnal Penelitian Dan Pengabdian

Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Vol. 2 No. 2

dan dilanjutkan dengan model pembelajaran PPKn dan model penilaian yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran adalah suatu metode atau proses pengajaran kepada siswa/peserta didik suatu topik yang direncanakan, dirancang, dilaksanakan, dan dinilai secara sistematis agar siswa/pebelajar dapat mencapai tujuan belajarnya dengan sukses dan efisien.

Ada beberapa jenis kegiatan pembelajaran. Menurut Paul D. Dieirch (dalam Sardiman, 2014:101), ada beberapa jenis aktivitas siswa yang dapat diklasifikasikan, antara lain aktivitas visual, seperti memperhatikan penjelasan guru dan teman serta mencari sumber di buku teks, dan aktivitas lisan. (kegiatan lisan), seperti bertanya kepada teman atau guru tentang materi yang belum dipahami, menjawab pertanyaan yang diajukan teman atau guru, dan berani mengemukakan pendapat. Latihan menyimak meliputi menyimak ketika pengajar menyajikan isi, menyimak ketika siswa lain mengajukan pertanyaan, dan menyimak ketika siswa memberikan tanggapan. Kegiatan menulis meliputi mencatat topik-topik penting dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Kegiatan belajar mengajar sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Karena kegiatan belajar adalah suatu kegiatan, dan seseorang tidak dapat belajar tanpanya. Latihan pembelajaran ini tidak hanya mencakup informasi, tetapi juga sikap dan kemampuan. Menurut Poerwadarminta (1995:26), kegiatan belajar adalah tindakan yang dilakukan siswa sebagai bagian dari proses belajarnya.

Tabel 1: Data aktivitas belajar peserta didik di kelas VIII secara keseluruhan sebelum menggunakan *Make A Match* atau Cocok Kartu

No	Indikator Aktivitas Belajar	Jumlah Siswa Keseluruhan	Frekuensi	Persentase
1.	Aktivitas Visual	25 Orang	10	40%
2.	Aktivitas Lisan	25 Orang	3	12%
3.	Aktivitas Mendengarkan	25 Orang	5	20%
4.	Aktivitas Menulis	25 Orang	17	68%

Dari total 25 siswa kelas VIII SMP Nurul Khoir Jambi diketahui 40% siswa memperhatikan penjelasan guru dan teman serta mencari sumber pada buku yang ada pada paket, 12% siswa yang bertanya jika kurang memahami materi, menjawab pertanyaan yang diajukan dan berani mengemukakan pendapat, 20% mendengarkan

SEMAYO:

Jurnal Penelitian Dan Pengabdian

Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Vol. 2 No. 2

guru dan teman saat mengajukan pertanyaan, dan 68% mencatat hal-hal yang dianggap penting. Terlihat bahwa aktivitas belajar siswa masih sangat rendah, hal ini terlihat dari perilaku siswa selama proses pembelajaran.

Hal ini terlihat dari ditemukannya beberapa gejala yang peneliti temukan, antara lain: (1) Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru (2) Masih ada siswa yang takut bertanya padahal belum memahaminya. materi (3) Masih banyak siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru (4) Masih banyak siswa yang tidak mencatat dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Lorna Curran merancang metodologi metode pembelajaran Make A Match yang melibatkan pencarian mitra untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII di SMP Nurul Khoir, teknik metode pembelajaran Make A Match atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Guru dapat memanfaatkan berbagai pendekatan pembelajaran untuk memberikan bahan ajar. Model Make A Match merupakan salah satu metode pembelajaran yang tersedia. Model Make A Match, khususnya model pembelajaran Make A Match, merupakan sistem pembelajaran yang mengutamakan pengembangan keterampilan sosial, khususnya kemampuan berkolaborasi, berinteraksi, dan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan menggunakan kartu (Wahab, 2007 :59).

Sedangkan Rusman (2011: 223-233) menjelaskan paradigma pembelajaran Make A Match sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran kooperatif. Lorna Curran merancang strategi ini. Salah satu manfaat dari strategi ini adalah anak-anak mencari teman saat belajar.

Masing-masing paradigma pembelajaran jelas mempunyai kelebihan dan keterbatasan. Kurniasih & Berlin (2015: 56-57) mengemukakan bahwa pendekatan pembelajaran Make A Match mempunyai kelebihan dan kekurangan, diantaranya adalah kemampuan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.

Kesimpulan

Aktivitas belajar siswa di SMP Nurul Khoir Jambi masih tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, ketidak beranian untuk bertanya, tidak mendengarkan penjelasan guru, serta tidak mencatat dan mengerjakan tugas yang diberikan. Permasalahan utama terletak pada kurangnya penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran PPKn di sekolah tersebut. Selain itu juga siswa di SMP Nurul Khoir cenderung kurang antusias terhadap pembelajaran PPKn, disebabkan kelelahan akibat hafalan tiap malam bagi siswa pondok, yang membuat mereka mengantuk selama pembelajaran. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam

SEMAYO:

Jurnal Penelitian Dan Pengabdian

Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Vol. 2 No. 2

meningkatkan aktivitas belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dalam proses belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Pengembangan media pembelajaran Make A Match diharapkan dapat mempermudah pemahaman materi PPKn dan meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Nurul Khoir Jambi.

Daftar Pustaka

- A.M, Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Abdul, Aziz Wahab. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Ainurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Amin, Z.L. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ayu.D.N.,dkk,014,Pengaruh Motivasi belajar terhadap hasil belajar,Vol.4,No.1
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang. Penerbit Laksita Indonesia. Fahmi,Chamidah.D.,2022, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jawa Barat:CV.Adanu Abimata
- Fauhah Homroul,Rosy Brilian,2021, *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa*,Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran,Vol.9,No.2,Hal:322
- Kurniasih,I.& Berlin,S.(2015), *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru*.Yogyakarta:Kata Pena
- Lukman Hakim,2019, *Peran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam membentuk calon pemimpin di era globalisasi*,Civics Education And Social Science Journal(CESSJ)Vol.1,No.2
- Masri, 2020, *Meningkatkan Hasil Belajar PKN Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Indonesia,Vol.1, No.3
- Prayitno. 1997. *Keterampilan belajar*. Bengkulu: 3SCPD
- Ratipal,2018, *Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Model Pembelajaran Make- A Match Di Kelas Xii Multimedia Smk Negeri 2 Pulau Punjung*,Vol.5,No.1,Hal:162
- Riko.Y.,Aminuyati,Barella.Y.,2023, *Upaya Guru Terhadap Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas Vii Dalam Pembelajaran Ips Di Pontianak*,Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran,Vol.12,No.10, Hal:2.636
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme*
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sumarni,2021, *model pembelajaran make a match untuk meningkatkan hasil belajar penyesuaian diri dengan lingkungan pada siswa*, Jurnal Kewarganegaraan,Vol.5,No.1,Hal:40
- Widiatmaka Pipit, 2016, *Kendala Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Di Dalam Proses Pembelajaran*,Jurnal Civic, Vol.13, No.2