
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PADA MUATAN PPKn MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING, NUMBERED HEAD TOGETHER, DAN MAKE A MATCH DI KELAS V SDN MELAYU 6 BANJARMASIN

Improving Activities and Learning Outcomes in PPKn Content Using the Project Based Learning, Numbered Head Together, and Make A Match Models In Class V of SDN Melayu 6 Banjarmasin

Niswatin Huaida^{1*}

Asrani²

^{1,2} Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

*email:
niswahuaida@gmail.com

Abstrak

Rendahnya aktivitas belajar menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi PPKn. Dengan adanya penelitian ini, SDN Melayu 6 Banjarmasin berharap dapat mengatasi masalah rendahnya partisipasi siswa dan hasil belajar pada kurikulum PPKn. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dilaksanakan proses pembelajaran dengan model *Project Based Learning*, *Numbered Head Together*, dan *Make a Match*. Tiga pertemuan dilaksanakan sebagai komponen Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik yang digunakan melibatkan penggunaan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dengan mengamati tindakan siswa dan guru. Di sisi lain, data kuantitatif berasal dari ujian tertulis. Menurut penelitian, telah terjadi peningkatan di sejumlah area, termasuk hasil pembelajaran, aktivitas siswa, dan aktivitas instruktur. Aktivitas untuk siswa mampu memenuhi kebutuhan bahwa hampir semuanya sangat terlibat dalam pembelajaran tradisional, dan hasil pembelajaran siswa secara individu dan klasik mampu mencapai tingkat ketuntasan yang ditetapkan yaitu 70 dengan proporsi 80% atau lebih tinggi.

Kata Kunci:

Aktivitas
Hasil Belajar
Project Based Learning
Numbered Head Together
Make a Match

Keywords:

Activities
Learning Outcomes
Project Based Learning
Numbered Head Together
Make a Match

Abstract

Low learning activities lead to low student learning results in PPKn material. With this study, SDN Melayu 6 Banjarmasin hopes to address the issue of low student participation and learning results in PPKn curriculum.. Overcoming these problems, the learning process is carried out with the *Project Based Learning*, *Numbered Head Together*, and *Make a Match* models. Three meetings were carried out as a component of the Classroom Action Research employed in this study. The technique involved the utilization of both qualitative and quantitative approaches. Qualitative data was acquired by observing the actions of both students and teachers. On the other hand, quantitative data comes from written exams. According to the research, there has been an increase in a number of areas, including learning outcomes, student activities, and instructor activities. Activities for pupils are able to meet the needs that nearly all of them are highly engaged in traditional learning, and both individual and classical student learning outcomes are able to achieve the stated completeness level of 70 with a proportion of 80% or higher.

PENDAHULUAN

Untuk bersaing dengan negara lain dan tidak tertinggal akibat derasnya arus globalisasi masyarakat, pendidikan Indonesia perlu segera ditingkatkan agar mampu melahirkan generasi yang unggul dalam berbagai

bidang. Beberapa kemajuan teknis tengah diterapkan di sektor pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Misalnya, pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran jarak jauh semakin marak. Padahal hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hadirnya

pembelajaran abad 21 dalam dunia pendidikan. Untuk dapat mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0, maka perlu ditingkatkan mutu Sumber Daya Manusia (SDM) melalui jenjang pendidikan yang meliputi pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. (Mardhiyah et al, 2021: 30-31)

Teknologi pembelajaran sangat berperan penting dalam berjalannya proses belajar mengajar. Lanskap pendidikan saat ini membutuhkan inovasi untuk tumbuh dan mengikuti kemajuan dalam disiplin ilmu lainnya. Jika berbagai pihak bekerja sama dengan baik, dampak positif dari kemajuan teknologi dapat dimaksimalkan dan dampak negatif dapat dikurangi, sehingga teknologi dapat digunakan sesuai tujuan yang diinginkan (Ambarwati et al, 2021)

Apabila peserta didik berpartisipasi aktif dalam seluruh kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, pembelajaran PPKn akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi. Novitasari & Suneki (2022) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses eksperiensial yang harus dilakukan peserta didik secara mandiri dan tidak dapat diserahkan kepada orang lain. Peserta didik yang belajar melalui pengalaman langsung tidak hanya menjadi pengamat tetapi juga peserta dalam kegiatan yang dilakukannya dan bertanggung jawab atas hasilnya. Pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk belajar mandiri atau menyelesaikan tugas dianggap sebagai pembelajaran yang efektif. Dewey menekankan pentingnya peserta didik berpartisipasi aktif dalam pendidikannya ketika ia mengatakan bahwa "learning by doing" (Astawa, 2021). Peserta didik harus terlibat aktif dalam tindakan langsung agar dapat mengalami pembelajaran.

Permasalahan pembelajaran dalam muatan PPKn di kelas V SDN Melayu 6 Banjarmasin seperti yang diketahui dalam wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V Yohana S.Pd. Salah satu permasalahan yang terjadi adalah kurangnya keterlibatan siswa dan

rendahnya hasil belajar yang terlihat pada proses pembelajaran konten PPKn. Pembelajaran yang bersifat dangkal dan kurang bermakna bagi siswa dan pembelajaran yang hanya berlangsung satu arah merupakan akar permasalahan tersebut.

Masalah-masalah ini menghambat kemampuan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan menyebabkan kegagalan dalam mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini juga berdampak pada sejumlah anak yang hasil belajarnya masih tergolong rendah dalam mata pelajaran PPKn. Menerapkan model pembelajaran inovatif dapat menjadi pilihan yang tepat untuk mengatasi masalah ini, yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tiga model yaitu *Project Based Learning*, *Numbered Head Together*, dan *Make a Match* digabungkan dalam upaya meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

Penjelasan di atas menyiratkan bahwa model *Project Based Learning*, *Numbered Head Together*, dan *Make a Match* digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar dalam mata kuliah PPKn. Teks ini memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran, aktivitas guru, dan aktivitas siswa dalam konten PPKn.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kombinasi metode kualitatif dan kuantitatif, menjadikannya suatu bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan di SDN Melayu 6 Banjarmasin pada tahun ajaran 2023/2024 dengan siswa kelas V SDN Melayu 6 Banjarmasin sebanyak 33 siswa sebagai subjeknya. Penelitian dilaksanakan dalam tiga pertemuan dengan dibantu oleh ibu wali kelas V yang juga berperan sebagai pengobservasi dalam kegiatan yang dilakukan.

Studi ini mengidentifikasi tiga faktor berbeda: hasil pembelajaran siswa, aktivitas guru, dan aktivitas siswa.

Studi ini menggunakan metodologi pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Sasaran pembelajaran dinilai melalui evaluasi tertulis yang terdiri dari lima pertanyaan pilihan ganda, yang diberikan kepada siswa di akhir periode pembelajaran. Selain itu, data kuantitatif dikumpulkan dengan mengevaluasi tindakan instruktur dan siswa menggunakan rubrik penilaian. Kriteria keberhasilan yang ditetapkan untuk studi ini adalah pencapaian skor berkisar antara 34 hingga 40, yang termasuk dalam kategori "sangat baik", untuk penggunaan Model *Project Based Learning*, *Numbered Head Together*, dan *Make a Match* oleh guru selama proses pembelajaran. Walaupun secara praktis semua siswa dapat memenuhi persyaratan sangat aktif dengan persentase $\geq 77\%$ secara klasikal, mereka juga dapat mencapai kategori aktif atau sangat aktif pada aktivitas siswa tertentu. Dan pada hasil belajar siswa secara klasikal memperoleh persentase $\geq 80\%$ mencapai kriteria yang ditetapkan. Adapun aspek yang menjadi penilaian terhadap hasil belajar beserta ketuntasan yang diharapkan yakni yang pertama aspek kognitif. Bila siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, yaitu 70, atau bila proporsi siswa yang memenuhi KKM sekurang-kurangnya 80%, komponen kognitif dianggap berhasil. Komponen afektif menjadi pembahasan berikutnya. Bila setiap siswa dapat mencapai KKM yang ditentukan, yang sekurang-kurangnya sudah mulai berkembang, dan bila secara tradisional sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai kategori yang ditentukan, maka komponen afektif dapat dianggap efektif. Kemudian aspek yang ketiga adalah aspek psikomotorik. Apabila setiap siswa mampu mencapai KKM psikomotorik yang disyaratkan, yakni minimal baik, dan jika secara tradisional minimal 80% siswa mencapai kategori yang ditetapkan, maka unsur psikomotorik tersebut dapat dikatakan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

I. Aktivitas Guru

Model pembelajaran *Numbered Head Together*, *Make a Match*, dan *Project Based Learning* diintegrasikan selama pertemuan 1, 2, dan 3 di tabel I untuk memfasilitasi pembelajaran dalam aktivitas guru :

Tabel I. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Total Skor	Kriteria
1	29	Baik
2	33	Sangat Baik
3	38	Sangat Baik

Tabel ini memberikan analisis komprehensif dari beberapa komponen pembelajaran, termasuk aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Selama setiap pertemuan, tingkat aktivitas guru meningkat, yang menyebabkan peningkatan yang sesuai pada elemen lainnya juga. Peningkatan kualitas pembelajaran, baik dalam hal aktivitas siswa maupun hasil belajar, dicapai dengan memastikan bahwa guru berhasil dalam upaya pengajaran mereka. Menurut Uno (2015), peningkatan mutu pembelajaran melalui inovasi pembelajaran berarti guru berupaya melakukan inovasi dan meningkatkan kegiatan belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Guru senantiasa berupaya menciptakan lingkungan kelas yang mendukung kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa merasa nyaman saat mengikuti pembelajaran di setiap sesi. Menurut Suriansyah, Amelia, & Fitriyani (2019), guru berperan sebagai panutan sekaligus pengelola pembelajaran bagi siswa. Kualitas pengajaran yang diharapkan guru merupakan faktor utama yang berdampak signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan suatu

metode sangat dipengaruhi oleh mutu dan kompetensi instruktur.

2. Aktivitas Siswa

Penerapan metode pendidikan seperti *Project Based Learning, Numbered Head Together, dan Make a Match* akan digunakan sepanjang pertemuan 1, 2, dan 3 sebagaimana diuraikan dalam tabel II :

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Siswa

Pertemuan	Percentase	Kriteria
1	52%	Sebagian kecil siswa aktif
2	76%	Sebagian besar siswa aktif
3	94%	Hampir seluruh siswa sangat aktif

Berdasarkan tabel yang disediakan, tampak jelas bahwa keterlibatan siswa mengikuti pola klasik peningkatan dari pertemuan awal hingga pertemuan ketiga.

Tercapainya peningkatan keterlibatan siswa tidak terlepas dari peran penting guru yang meningkatkan kualitas pembelajaran dan secara konsisten meningkatkan upaya pengajarannya di setiap sesi. Hal ini dikarenakan efektivitas pengajaran guru berdampak langsung pada kualitas pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut pandangan Aqib dalam (Radiansyah & Amalia, 2022), efektivitas guru dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran memegang peranan penting dalam mendorong prestasi akademik siswa.

Menurut Anis Fu'adah (2022:18), keberhasilan siswa dalam belajar bergantung pada proses belajar yang dijalani. Untuk mengetahui tingkat keberhasilannya, dilakukan pengukuran atau penilaian. Kemajuan siswa dapat dinilai secara akurat dengan mengevaluasi pencapaian pembelajarannya. Pembelajaran dapat dianggap

berhasil dan bermutu tinggi apabila sebagian besar, jika tidak semua, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental, dan menunjukkan tingkat kegembiraan dan rasa percaya diri yang tinggi dalam upaya pembelajaran mereka. Oleh karena itu, upaya guru untuk menumbuhkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi sangat penting, karena tingkat partisipasi siswa secara langsung memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran (Utomo, 2020)

Proses pembelajaran tematik mencakup keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan. Siswa harus siap untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan pendidikan yang, jika diperlakukan, dapat memancing, menguji, dan memotivasi mereka untuk memperoleh pengalaman yang berharga. Tindakan yang dilakukan oleh guru akan berdampak langsung pada aktivitas siswa. Guru dapat mendorong keterlibatan siswa dengan menggabungkan metode pengajaran yang inovatif.

3. Hasil Belajar

Hasil pembelajaran siswa dievaluasi setelah penerapan gabungan pendekatan pembelajaran *Project Based Learning, Numbered Head Together, dan Make a Match* selama pertemuan 1, 2, dan 3. Temuannya ditampilkan dalam Tabel III :

Tabel III. Rekapitulasi Hasil Belajar

Pertemuan	Tuntas	Tidak Tuntas
1	52%	48%
2	70%	30%
3	94%	6%

Menurut tabel yang disediakan, ada peningkatan yang jelas dan konsisten dalam keterlibatan siswa dari pertemuan pertama ke pertemuan ketiga. Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut pada tiap pertemuannya

tidak lepas dari usaha guru yang selalu melaksanakan refleksi dan evaluasi pada setiap pertemuan.

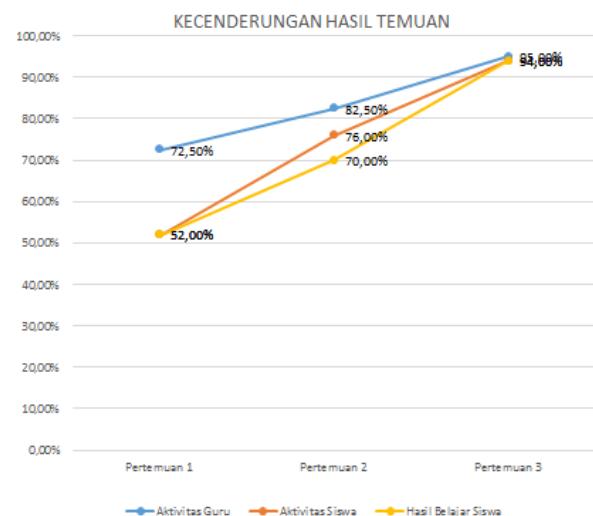
Pada pertemuan pertama dapat dilihat bahwa pembelajaran belum mencapai indikator keberhasilan. Yang mana ketuntasan keberhasilan penilaian jika mencapai nilai klasikal $\geq 80\%$. Penilaian tersebut bersumber dari hasil lembar kerja peserta didik (LKPD) atau penilaian 33 orang anak. Hanya 17 orang anak atau setara dengan 52% dari total peserta didik yang memenuhi KKM yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik terhadap soal-soal. Pada pertemuan 2 terjadi peningkatan sebesar 70% dan pada pertemuan 3 terjadi peningkatan lagi sehingga total persentase menjadi 94%. Peningkatan tersebut telah berhasil memenuhi target indikator peneliti yaitu $\geq 80\%$ peserta didik telah memperoleh nilai ≥ 70 berdasarkan kriteria KKM.

Peningkatan hasil belajar siswa merupakan hasil penerapan gabungan model *Project Based Learning*, *Numbered Head Together*, dan *Make a Match*. Model-model tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan daya ingat siswa terhadap materi. Pemilihan model pembelajaran yang tepat terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sari dan Arifin (2022) menegaskan bahwa guru harus memiliki kompetensi untuk memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru memiliki peran penting dalam bidang pendidikan, khususnya dalam mendorong kegiatan belajar mengajar yang efektif. Untuk menjamin efektivitas dan efisiensi, guru harus memiliki dan memahami berbagai kemampuan yang mendukung kegiatan tersebut.

Pencapaian hasil belajar yang lebih baik terkait erat dengan penerapan proses pembelajaran yang bermakna oleh guru dalam setiap sesi pembelajaran. Memanfaatkan berbagai pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan

siswa dalam proses pendidikan. Konsisten dengan sudut pandang yang diungkapkan oleh Bina et al. (2022), sangat penting bagi instruktur sekolah dasar untuk memiliki kemahiran TIK untuk membuat materi pendidikan yang menarik dan memikat bagi anak-anak. Memanfaatkan sumber daya pendidikan yang menarik dan memikat dapat meningkatkan pemahaman siswa dan menumbuhkan pengalaman belajar yang bermakna.

Grafik yang disediakan menyajikan analisis data yang berupaya menetapkan hubungan antara aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada tiga pertemuan awal :



Dari gambar di atas, terlihat jelas bahwa ada peningkatan substansial di semua bidang studi selama pertemuan 1 hingga 3. Ini termasuk aktivitas instruktur, aktivitas siswa, dan hasil pembelajaran. Ini dapat muncul sebagai konsekuensi dari latihan refleksi yang difasilitasi oleh pengamat dan peningkatan yang diterapkan oleh guru. Setelah setiap pelajaran, guru terlibat dalam proses refleksi di mana mereka menilai kejadian hari itu, mengevaluasi penilaian pengamat, mengidentifikasi indikator yang belum dibahas dalam rubrik, melakukan perbaikan yang diperlukan pada catatan pengamat, dan memasukkan umpan balik pengamat ke dalam pelajaran berikutnya. Oleh karena itu, dapat ditegaskan bahwa

memasukkan kegiatan refleksi ke dalam setiap kelas memiliki kepentingan yang signifikan.

Peningkatan ini disebabkan oleh interkoneksi dan koherensi di semua komponen penelitian, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan kualitas pembelajaran dalam aktivitas guru. Akibatnya, peningkatan aktivitas guru ini akan menghasilkan peningkatan yang sesuai dalam keterlibatan siswa. Peningkatan kualitas aktivitas instruktur dan aktivitas siswa pada akhirnya akan menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di SDN Melayu 6 Banjarmasin pada materi PPKn bertemakan “Peristiwa dalam Kehidupan” menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kombinasi *Project Based Learning*, *Numbered Head Together*, dan *Make a Match* oleh guru pada siswa kelas V SDN Melayu 6 Banjarmasin sangat efektif. Penerapan model-model tersebut menghasilkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Rekomendasi yang diperoleh dari hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif pendekatan bagi para pendidik dalam memilih model pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan prestasi belajar. Prinsip tersebut dapat menjadi acuan dalam memberikan arahan dan pembinaan kepada guru dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran. Hal tersebut dapat dicapai melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar. Peneliti lain dapat memanfaatkan informasi ini sebagai acuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuannya, khususnya dalam konteks penelitian yang menggabungkan model pembelajaran kombinasi *Project Based Learning*, *Numbered Head Together*, dan *Make a Match*.

REFERENSI

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173-184.
- Astawa, I. B. M. (2021). *Belajar dan Pembelajaran - Rajawali Pers*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Bina, N. S., Ramadhani, R., & Hasan, H. I. (2022). Digitalisasi Pembelajaran Bermakna Melalui Perancangan Video Animasi Berbasis Powtoon Animation Bagi Guru Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(4), 2615-2628.
- Fu'adah, A. (2022). *Pembelajaran Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Anak*. Penerbit P4I.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Novitasari, V., & Suneki, S. (2022). Pengaruh Aktivitas Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Semarang. *Jurnal Spirit Edukasia*, 2(2).
- Radiansyah, & Amalia, E. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Materi Benda Tunggal dan Campuran Menggunakan Kombinasi Model PBL, NHT & MM. *II(5)*, 1545–1554.
- Sari, R. D. K., & Arifin, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6. *MODELING: Jurnal Program ...*, 9, 281–291.<http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/1206%0Ahttps://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/download/1206/732>
- Suriansyah, A., Amelia, R., & Fitriyani, H. A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Kombinasi Model Think Pair And Share (TPS), Mind Mapping dan Course Review Hooray (CRH) pada Siswa Kelas IV SDN Pemakuan Kabupaten Banjar. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(2), 25–32.
- Uno, H. B. (2015). *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Utomo, H. (2020). *Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang*. Jurnal Kualita Pendidikan, 1(3), 37–43.