



IMPROVING CRITICAL THINKING ABILITY THROUGH MAKE A MATCH MODEL ASSISTED BY PUZZLE MEDIA AT ELEMENTARY SCHOOLS

Ainun Fisabilillah Dina W. N¹, Ika Ari Pratiwi², Erik Aditia Ismaya³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

¹ainunfisa7@gmail.com, ²ika.ari@umk.ac.id, ³erik.aditia@umk.ac.id

ABSTRACT

This research aimed to improve students' critical thinking skills through make a match model assisted by puzzle media for elementary school students in the even semester of the academic year 2019/2020. This research was a Classroom Action Research (CAR) conducted in 2 cycles by using make a match as a learning method and puzzle as a learning medium. The subjects of this study were 26 students at grade V SD 3 Adiwarno, which consisted of 14 male students and 12 female students. The research data were collected by using the learning outcome test in the form of description question and non-test technique (interviews, observation, and documntation). The data from the test were analyzed descriptively and quantitatively. At the pre-cycle stage consisting of PPKn and Social Science, the result of critical thinking test obtained an average of classical learning completeness of 1846 with a percentage of 44% (fairly good category). Then, the result of classical learning completeness obtained in cycle I was 2025 with a percentage of 73% in good category. Moreover, the result of classical learning completeness in cycle II was 2125 with a percentage of 85% in very good category. Thus, it could be concluded that make a match model assisted by puzzle media improved stuednts' critical thinking skills.

Keywords: students' critical thinking skills, meke a match model, puzzle media

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MELALUI MODEL MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA PUZZLE DI SEKOLAH DASAR

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model make a match berbantuan media puzzle siswa Sekolah Dasar pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menggunakan make a match sebagai metode pembelajaran dan media puzzle sebagai media pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD 3 Adiwarno dengan jumlah 26 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik Tes hasil belajar berupa soal uraian dan teknik non tes (wawancara, observasi, dan dokumentasi). Data dari hasil tes dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil kategori skor tes kemampuan berpikir kritis siswa pada tahap prasiklus terdiri dari muatan PPKn dan IPS memperoleh rata-rata ketuntasan belajar klasikal sebesar 1846 dengan persentase 44% dalam kategori cukup baik. Hasil yang diperoleh pada siklus I ketuntasan belajar klasikal yaitu sebesar 2025 dengan persentase 73% dalam kategori baik. Hasil pada siklus II diperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 2125 dengan persentase 85% dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model make a match berbantuan media puzzle terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: kemampuan berpikir kritis siswa, model make a match, media puzzle

Submitted	Accepted	Published
12 November 2020	18 Maret 2021	29 Maret 2021

Citation	:	Dina W.N, A.F., Pratiwi, I.A., & Ismaya, E.A. (2021). Improving Critical Thinking Ability through <i>Make A Match</i> Model Assisted by <i>Puzzle</i> Media at Elementary Schools. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 5(2), 484-495. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i2.8212 .
-----------------	---	---

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis diperlukan untuk menghadapi tantangan global dan berbagai permasalahan kehidupan yang tidak dapat dikendalikan. Memiliki kemampuan berpikir kritis sehingga dapat membedakan sisi positif dan negatif, kemudian menyaring berbagai pengaruh yang masuk dan menyesuaikannya dengan

budaya bangsa Indonesia. Kemampuan berpikir kritis merupakan sebuah kemampuan yang perlu dilatih dan dikembangkan anak sejak usia muda, terutama ketika di bangku sekolah dasar. Kondisi dunia yang semakin berkembang pesat menuntut masyarakat memiliki kemampuan berpikir kritis untuk menjawab berbagai tantangan global yang

ada. Khususnya pada muatan pelajaran PPKn dan IPS siswa tidak hanya dituntut untuk mampu menyelesaikan tugas, ataupun mendapatkan nilai yang baik, tetapi siswa juga dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, sehingga siswa dapat menyampaikan pertanyaan maupun jawaban secara kritis dan mendetail. Pembelajaran PPKn di SD mempunyai peranan penting untuk membentuk sikap dan karakter siswa dalam berperilaku, sehingga hendaknya setiap siswa mampu menjadi pribadi yang baik. Maka dari itu mata pelajaran PPKn merupakan hal yang sangat mendasar yang harus dipelajari sebagai usaha penanaman moral pada siswa SD sejak dini (Kasminah, 2019).

Kegiatan belajar siswa yang meliputi kegiatan membaca, bertanya, menyampaikan pendapat, menulis atau mencatat, menanggapi, mengingat serta bersemangat dalam belajar harus dapat diterapkan dalam pembelajaran. Di Sekolah Dasar kemampuan berpikir kritis diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu pada aktivitas menyimak, bertanya dan menyampaikan pendapat. Kegiatan belajar yang dijumpai di sekolah adalah kegiatan yang diterapkan oleh guru masih menggunakan metode pendekatan pembelajaran konvensional. Pendekatan pembelajaran konvensional dapat mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, hal tersebut dipicu karena hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti menyatakan bahwa pembelajaran berlangsung secara monoton dan membosankan sehingga menyebabkan siswa pasif dan cenderung diam saja selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut sama dengan kondisi siswa di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil observasi terdapat beberapa masalah saat proses pembelajaran berlangsung yaitu guru masih menggunakan metode konvensional sehingga mengurangi minat siswa dalam belajar. Guru kurang mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran, namun lebih cenderung menggunakan metode ceramah yang hanya menuntut siswa pada kekuatan ingatan dan hafalan kejadian-kejadian serta nama-nama tokoh, tanpa mengembangkan wawasan berpikir. Hal ini yang menyebabkan tingkat kemampuan

berpikir kritis siswa menjadi rendah. Dari keseluruhan 26 siswa, rata-rata siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 12 siswa dengan skor rata-rata 897 dalam persentase 44%. Siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 14 siswa dengan skor rata-rata 945 dalam persentase 56% dengan ketuntasan klasikal yang ditetapkan di sekolah dasar yaitu ≥ 75 . Terkadang kondisi tersebut juga diperparah dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kurang menarik, sehingga minat belajar siswa menjadi rendah.

Belajar siswa yang rendah menjadi penyebab rendahnya kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat, sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Metode konvensional seperti ceramah dan hafalan membuat siswa merasa jenuh dan malas untuk memperhatikan. Metode ceramah cenderung membuat siswa menjadi pasif di dalam kelas, sehingga siswa kurang mendapat kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan siswa kesulitan dalam mengembangkan wawasan berpikir. Pembelajaran juga hanya berjalan satu arah yaitu dari guru kepada siswa, dimana siswa hanya sebagai penerima ilmu dan guru sebagai sumber belajar. Metode ceramah dapat diterapkan saat siswa benar-benar memerlukan penjelasan.

Suasana kelas yang menyenangkan dan pengelolaan kelas yang efektif, bervariasi dan menarik, mendorong siswa untuk dapat mengemukakan pendapat dan bertanya dengan kritis, sehingga memunculkan semangat dan minat siswa dalam belajar. Guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan dan memotivasi siswa, sehingga siswa berani mengemukakan pendapat dan berani menjawab serta bertanya ketika ada materi yang belum dipahami. Selain itu meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media atau potensi dari lokal (*local wisdom*), juga diharapkan siswa akan lebih tertarik, antusias, termotivasi, dan lebih mudah memahami pelajaran (Mulia & Suwarno, 2016). Berdasarkan hal tersebut penggunaan model

pembelajaran dan media pembelajaran dirasa baik untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dan bervariasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Model *make a match* adalah ini dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya (Rahmayanti & Koeswanti, 2017). Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Belajar dengan suasana menyenangkan sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas sehingga siswa lebih aktif, tanggung jawab, kerjasama dan dapat mencari tahu sendiri melalui kartu-kartu yang telah disiapkan oleh guru sehingga siswa lebih mudah paham dalam memahami materi pelajaran dan termotivasi untuk lebih aktif dalam pembelajaran (Mete, Yuliana Yenita dan Jariyah, 2020). Model pembelajaran *make a match* juga dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar. Guru yang biasanya menggunakan pembelajaran kurang bervariasi, dengan menggunakan model *make a match* pembelajaran lebih bervariasi sehingga keterampilan guru dapat meningkat dan dapat menumbuhkan sikap kerjasama antar siswa serta berpikir kritis siswa dengan berdiskusi memasang kartu soal dan jawaban yang didapatkan oleh siswa. Guru sebagai fasilitator dan motivator memberikan arahan dan kesempatan kepada siswa untuk kerjasama membangun kekompakan dan kebersamaan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Pratiwi et al., 2018).

Interaksi guru dan siswa bukan hanya diperlancar dengan menggunakan model pembelajaran saja, tetapi juga perlu diperlancar dengan adanya sebuah media pembelajaran yang lebih menarik. Media pembelajaran yang menarik sangat penting diperlukan guna menunjang keaktifan siswa khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa selama

pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media yang digunakan oleh guru yaitu media *puzzle*.

Media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar. *Puzzle* termasuk salah satu media edukatif berupa gabungan dari beberapa potongan gambar yang dapat membantu mengembangkan kreativitas berpikir anak. Dengan penggunaan media *puzzle* dapat melatih kemampuan berpikir logis dengan menyusun gambar sesuai urutan, melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus dan menstimulus kerja otak (Sakaningsih & Margunayasa, 2018). Namun secara umum pada media yang peneliti kembangkan berbeda dengan media *puzzle* yang telah beredar sebelumnya. Jika *puzzle* biasanya semua bagian gambar dipotong-potong, *puzzle* yang peneliti kembangkan ini berupa *puzzle* yang berisi gambar sesuai dengan materi peristiwa penjajahan, peristiwa mengisi kemerdekaan serta keberagaman suku bangsa di Indonesia yang kemudian dipotong-potong menjadi kepingan gambar.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model *make a match* berbantuan media *puzzle* pada siswa Sekolah Dasar Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung kemampuan berpikir kritis di Sekolah Dasar pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 menunjukkan kategori rata-rata nilai kurang dan terdapat sejumlah siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Perbaikan dapat dilakukan dengan model penyampaian materi dan penggunaan media pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada siswa SD.

KAJIAN TEORETIS

Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan sebuah pemikiran yang dibutuhkan untuk berfikir secara akurat, mendalan, relevan dalam menjelaskan sebuah konsep, menafsirkan, menganalisis permasalahan serta dalam pengambilan keputusan. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang dilandasi dengan kemampuan mengidentifikasi asumsi yang diberikan, kemampuan merumuskan pokok-pokok permasalahan, kemampuan menentukan akibat dari suatu ketentuan yang diambil, kemampuan mengungkapkan data dalam menyelesaikan masalah dan kemampuan mengevaluasi argumen yang relevan dalam penyelesaian suatu masalah (Sisnanto et al., 2019). Berpikir kritis juga proses yang penuh makna untuk mengarahkan dirinya sendiri dalam membuat suatu keputusan. Proses tersebut memberikan berbagai alasan sebagai pertimbangan menentukan bukti, konteks, konseptualisasi, metode dan kriteria yang sesuai.

Kemampuan berpikir kritis dapat melatih siswa untuk mencermati, menganalisis dan mengevaluasi informasi atau pendapat sebelum menentukan, menerima atau menolak informasi. Oleh karena itu, pembelajaran disekolah sebaiknya melatih siswa untuk menggali kemampuan dan keterampilan dalam mencari, mengolah, dan menilai berbagai informasi secara kritis (Susanti et al., 2019). Ciri-ciri kemampuan berpikir kritis yaitu (1) mengenali permasalahan, (2) menemukan cara-cara yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah, (3) menghimpun dan menyusun informasi yang dibutuhkan, (4) mengenali asumsi dan nilai yang tidak ada dalam suatu pernyataan, (5) memahami dan memakai bahasa yang tepat dan jelas juga khas, (6) mengkaji data, (7) memberi nilai pada fakta dan mengevaluasi pertanyaan, (8) mengenali apakah ada hubungan logis antara masalah-masalah, (9) menyimpulkan, (10) menguji kesimpulan (Danaryanti & Lestari, 2018). Tujuan dari berpikir kritis yaitu mengevaluasi tindakan atau keyakinan yang terbaik. Disini siswa dituntut untuk bisa lebih memahami dan mengerti apa yang mereka pelajari, selain itu siswa juga harus lebih banyak mencari sumber-sumber atau informasi yang

sesuai dan akurat. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat bertanggung jawab dengan apa yang telah ditemukannya sehingga diperoleh hasil yang memuaskan dan sesuai dengan keinginan.

Enis dalam (Susanto, 2013) menyatakan bahwa indikator dari masing-masing aspek berpikir kritis yang berkaitan dengan materi pelajaran pada penelitian ini, yaitu:

1. Memberikan penjelasan sederhana, yang meliputi: (a) memfokuskan pertanyaan, (b) menganalisis pertanyaan.
2. Membangun keterampilan dasar, yang meliputi: (a) mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya, (b) mengamati dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.
3. Menyimpulkan, yang meliputi: (a) mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi, (b) membuat dan menentukan nilai pertimbangan.
4. Memberikan penjelasan lanjut, yang meliputi (a) mendefinisikan istilah dan pertimbangan definisi dalam tiga dimensi, (b) mengidentifikasi asumsi.
5. Mengatur strategi dan taktik, yaitu meliputi: (a) menentukan tindakan, (b) berinteraksi dengan orang lain.

Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan khas oleh guru. Model pembelajaran diperlukan oleh guru untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga situasi belajar lebih efektif (Pramono, Tekad dan Astuti, 2020). Guru merupakan komponen sangat penting dalam pendidikan (Purwantiningsih et al., 2018). Salah satu model yang digunakan adalah model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Loma Curran. Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dipegangnya sambil belajar mengenai suatu

konsep dalam suasana yang menyenangkan. Pada saat pelaksanaan model ini guru bisa memberikan perubahan-perubahan sesuai dengan perencanaan pembelajaran, keunggulan lain dari model ini yaitu dapat diterapkan pada mata pelajaran apapun dan tingkat persekolahan lainnya (Nurhidayah et al., 2017).

Model pembelajaran *make a match* ini setiap siswa memperoleh sebuah kartu pertanyaan dan kartu jawaban, selanjutnya siswa secepatnya mencari pasangan dari kartu yang dipegangnya dengan kartu siswa lainnya sebelum batas waktunya habis. Siswa yang berhasil memasang atau mencocokkan kartunya sebelum batas waktunya habis akan diberi poin. Suasana dalam model pembelajaran akan menyenangkan (Ardiani & Zuhdi, 2017). Karakteristik model *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut, sehingga siswa dapat mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model *make a match* (mencari pasangan) yaitu dapat melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama dengan kelompok serta melatih kecepatan berpikir siswa.

Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut (Shoimin, 2017) yaitu: (1) guru menyiapkan kartu-kartu yang berisikan pertanyaan sekaligus kartu yang berisikan jawaban, (2) setiap siswa mendapatkan sebuah kartu (soal atau jawaban), (3) siswa yang sudah mendapatkan kartu memikirkan jawaban/soal dari kartu yang diduplikatnya, (4) setiap siswa mencari pasangan kartu yang sekiranya cocok dengan kartu yang dimilikinya, (5) jika siswa tidak bisa mencocokkan kartu yang tepat atau tidak menemukan kartu yang cocok sebelum batas waktu yang ditetapkan, maka siswa bersangkutan akan mendapatkan hukuman berdasarkan bersama, (6) setelah menyelesaikan satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari

sebelumnya, (7) guru bersama siswa sama-sama membuat kesimpulan.

Media Puzzle

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hidayat et al., 2017). Media pembelajaran media yang mencakup segala sesuatu yang dapat membantu siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rakhma et al., 2017). Media akan mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media *puzzle*. Media *puzzle* termasuk jenis media grafis karena media *puzzle* merupakan media kartu bergambar yang menyalurkan pesan melalui indera penglihatan (Fynata et al., 2018). Media *puzzle* merupakan media kartu bergambar yang berukuran 25cm x 30 cm dan berupa tampilan gambar yang penuh dengan warna dan dapat menarik perhatian siswa. Gambar yang ditampilkan dalam media *puzzle* dapat berupa potongan-potongan gambar. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar antara lain: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sisi edukasi permainan *puzzle* ini berfungsi untuk: (1) mengasah otak, (2) melatih koordinasi, (3) melatih nalar, (4) melatih kesabaran dan pengetahuan menyelesaikan suatu tantangan (Winanti, 2015). Media *puzzle*

merupakan jenis permainan teka-teki menyusun potongan-potongan gambar. Adapun macam-macam *puzzle* diantaranya sebagai berikut, (1) *puzzle* rakitan (construction *puzzle*), (2) *puzzle* batang, (3) *puzzle* rantai terbuat dari sponge

(karet/ busa), dan (4) *puzzle* numerik/ *puzzle* piramida. Sebagaimana mainan balok, media *puzzle* juga merupakan mainan edukasi tertua. Media *puzzle* pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Media *Puzzle*

Kelebihan media *puzzle* ini adalah (1) memudahkan siswa dalam memahami materi PPKn pokok keberagaman sosial budaya masyarakat serta materi IPS pokok bahasan penajahan bangsa Indonesia, (2) gambar bersifat konkret, karena melalui gambar siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu, (3) gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tidak semua objek, benda dapat dibawa ke dalam kelas, (4) gambar dapat menarik minat atau perhatian siswa, (5) meningkatkan motivasi belajar siswa, (6) melatih logika berfikir siswa, (7) menguatkan daya ingat siswa terhadap materi PPKn dan IPS, (8) melatih konsentrasi siswa dalam belajar, (9) membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, (10) meningkatkan keterampilan sosial, (11) media terbuat dari bahan yang awet dan tahan lama. Penggunaan media *puzzle* dengan menggunakan model *make a match* pada penelitian ini yaitu (1) siswa mencari pasangan kartu soal dan kartu pertanyaan dari kartu yang dipegang, (2) siswa maju kedepan mengambil *puzzle* yang sesuai dengan tema kartu yang dipegangnya, (3) siswa kemudian menyusun kepingan *puzzle* bersama kelompoknya, (4) setelah itu kelompok yang paling cepat selasi menyusun *puzzlenya*, maju ke depan mempresentasikan hasilnya bersama kelompoknya, (5) siswa diberi reward oleh guru.

Melalui media *puzzle* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, selain itu pembelajaran dikelas menjadi lebih efektif, aktif, kreatif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan selama 2 siklus. (Arikunto, 2010) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan kegiatan penelitian yang tidak saja berupaya untuk memecahkan masalah, tetapi sekaligus mencari dukungan ilmiahnya. Prasiklus adalah hasil dari pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan media pembelajaran konvensional dan media ceramah. Siklus I dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* dengan fokus materi peristiwa pada masa penjajahan Belanda serta keberagaman suku bangsa di Indonesia. Siklus II juga dilakukan dengan penggunaan model *make a match* berbantuan media *puzzle* dengan fokus materi gotong-royong untuk mengatasi masalah keberagaman dan peristiwa mengisi kemerdekaan. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yang meliputi empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan (2) pelaksanaan (3) pengamatan (4) refleksi.

Penelitian dilaksanakan di SD 3 Adiwarno, kecamatan Mejobo, kabupaten Kudus. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Subjek penelitian ini yaitu peneliti sebagai guru dan siswa di kelas V SD 3 Adiwarno yang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 14 siswa putra dan 12 siswa putri. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil yang diberikan kepada siswa, dan data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi kemampuan berpikir kritis siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua cara, yaitu berupa tes dan non tes. Teknik Tes yang digunakan adalah tes untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dengan penerapan model make a match berbantuan media puzzle sebagai tes akhir siklus. Berdasarkan penelitian ini, peneliti memilih instrumen yang berupa tes uraian. Teknik non tes dalam penelitian ini dilakukan dengan cara yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. (1) Teknik wawancara ini peneliti menggunakan lembar pedoman wawancara berupa daftar pertanyaan yang ditujukan untuk siswa mengenai pembelajaran muatan PPKn dan IPS. (2) Teknik observasi ini digunakan untuk mengamati aspek kemampuan berpikir kritis siswa. Pada observasi ini peneliti mengamati secara langsung bagaimana respon siswa dalam menerima pelajaran. (3) Teknik dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan dokumen berupa foto pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dokumentasi dilakukan peneliti untuk memperkuat penelitian kemampuan berpikir kritis siswa dalam muatan PPKn dan IPS.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua macam yaitu teknik

analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan berbagai dinamika kemajuan kualitas berpikir kritis siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan oleh guru.

1. Menghitung nilai rata-rata kelas

Berikut ini merupakan rumus untuk menghitung nilai rata-rata dalam setiap akhir siklus.

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

- \bar{x} = rata-rata
- $\sum x_i$ = jumlah seluruh data
- n = banyaknya data

2. Menghitung ketuntasan belajar individu

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : persentase ketuntasan belajar klasikal
- Σ siswa yang tuntas belajar : jumlah siswa yang tuntas belajar
- Σ semua siswa : jumlah semua siswa

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini adalah data observasi hasil penilaian kemampuan berpikir kritis siswa. Diperoleh dengan rumus (Aqid, 2014)

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Rentang Nilai	Kategori
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
<20%	Sangat Kurang Baik

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan yang ditandai dengan perolehan nilai siswa minimal 75 dengan ketuntasan klasikal minimal 75% siswa telah tuntas secara individu, serta dilihat dari hasil tes kemampuan berpikir kritis yang sudah memperoleh nilai 75 dengan persentase 75% dan dikategorikan “baik” atau “sangat baik”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Prasiklus

Tahap prasiklus dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 November 2019. Data prasiklus diperoleh dari hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran konvensional. Sebagian besar siswa belum mampu berpikir secara kritis, sehingga hasil observasi kemampuan berpikir kritis siswa yang diperoleh sangatlah rendah. Dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis Prasiklus

Keterangan	Perolehan
Skor Tertinggi	91
Skor Terendah	53
Jumlah Skor	921
Jumlah Siswa Tuntas	12
Jumlah Siswa yang mengikuti tes	26
Persentase Ketuntasan	44%
Kategori	Cukup Baik

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor tertinggi yang diperoleh siswa yaitu sebesar 91, sedangkan rata-rata skor terendah yang diperoleh siswa yaitu 53. Sedangkan dari 26 siswa, hanya ada 12 siswa yang tuntas dengan rata-rata skor sebesar 897 persentase 44% dalam kategori cukup baik. Siswa yang tidak tuntas ada 14 siswa dengan rata-rata skor sebesar 945 persentase 56% dalam kategori cukup baik. Penggunaan model make a match berbantuan media puzzle mampu meningkatkan ketuntasan belajar klasikal.

2. Hasil Observasi Tindakan Siklus I

Tindakan siklus I dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 5 Februari 2020 dan 6 Februari 2020. Data siklus I diperoleh dari hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model make a match berbantuan media puzzle dengan fokus materi keberagaman suku bangsa di Indonesia dan Peristiwa sejarah pada awal masa pergerakan nasional, yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Siklus I

Keterangan	Perolehan
Skor Tertinggi	90
Skor Terendah	55
Jumlah Skor	2025
Jumlah Siswa Tuntas	19
Jumlah Siswa yang mengikuti tes	26
Persentase Ketuntasan	73%
Kategori	Baik

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa yaitu sebesar 90, sedangkan skor terendah yang didapatkan siswa pada siklus I yaitu sebesar 55. Siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 19 siswa dengan perolehan skor 2025 persentase 73% dalam kategori baik dan siswa yang tidak tuntas ada 7 siswa dengan persentase 27%. Penggunaan model *make a match* berbantuan media *puzzle* mampu meningkatkan ketuntasan belajar klasikal.

3. Hasil Observasi Tindakan Siklus II

Tindakan siklus II dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2020 dan 22 Februari 2020. Data pada siklus II diperoleh dari hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media *puzzle* dengan fokus materi kegiatan gotong royong dalam kegiatan musyawarah dalam mengatasi keberagaman dan kemerdekaan dengan cara melestarikan budaya bangsa, yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Siklus II

Keterangan	Perolehan
Skor Tertinggi	95
Skor Terendah	65
Jumlah Skor	2125
Jumlah Siswa Tuntas	22
Jumlah Siswa yang mengikuti tes	26
Persentase Ketuntasan	85%
Kategori	Sangat Baik

Dari Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa pada siklus II menunjukkan bahwa skor tertinggi yang diperoleh yaitu sebesar 95, sedangkan skor terendah pada siklus II yaitu 65. Siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 22 dengan skor 2125 persentase 85% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase sebesar 15%. Hasil tes kemampuan berpikir kritis pada siklus II dengan menerapkan model *make a match* berbantuan media *puzzle*, ketuntasan belajar klasikal sudah mencapai 85% dengan kategori sangat baik.

Pada kondisi prasiklus proses pembelajaran belum menggunakan model *make a match* berbantuan media *puzzle*, sehingga keaktifan siswa dalam kemampuan berpikir kritis selama proses pembelajaran masih sangat rendah. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran dimana dalam kegiatannya siswa dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran tersebut juga dapat melatih siswa untuk berpikir secara cepat, berinteraksi dengan teman, berpartisipasi aktif sekaligus membangun konsep dan pemahaman mereka. Selain itu dengan adanya media *puzzle* dalam proses belajar mampu dengan cepat meningkatkan taraf kecerdasan

dan mengubah sikap pasif ke arah aktif. Untuk memperbaiki kondisi tersebut, maka kegiatan pembelajaran akan dilakukan dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media *puzzle*. Pada siklus I hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa mulai ada peningkatan yang signifikan, hal tersebut tampak adanya beberapa siswa yang sudah berani memberikan pendapat kepada guru. Selain itu beberapa siswa yang suka bermain sendiri dan bertengkar dengan temannya mulai tekondisikan dengan baik, sehingga berdampak terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Pembelajaran pada siklus II dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya. Selama proses pembelajaran siklus II berlangsung dengan menerapkan model *make a match* berbantuan media *puzzle*, siswa sudah terbiasa belajar dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media *puzzle*, hal tersebut dilihat dengan siswa yang sangat antusias dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Untuk lebih jelasnya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada kondisi

awal sampai siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dari Prasiklus Sampai Siklus II

Keterangan	Hasil Penelitian		
	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Skor	921	2025	2125
Tuntas	12 Siswa	19 Siswa	22 Siswa
Persentase	44%	73%	85%
Tidak Tuntas	14 Siswa	7 Siswa	4 Siswa
Persentase	56%	27%	15%

Berdasarkan Tabel 5 hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa pada prasiklus memperoleh skor sebanyak 921 dan 14 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 54% dalam kategori cukup baik. Siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 46% dalam kategori cukup baik. Pada siklus I jumlah siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan yaitu sebanyak 7 siswa dengan memperoleh skor 2025 dengan persentase 27%, sedangkan siswa yang tuntas 19 siswa dengan persentase 73% dalam kategori baik. Pada siklus II memperoleh skor 2125 jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dengan persentase 85% dalam kategori sangat baik, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 dengan persentase 15%. Oleh karena itu model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa perlu diterapkan untuk mencapai ketuntasan belajar. Model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik dan efektif memerlukan penggunaan yang tepat. Pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan juga terkadang masih belum menghasilkan hasil yang maksimal, karena penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran tidak diterapkan dengan tepat.

Berdasarkan uraian tersebut maka penerapan model *make a match* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada tema Peristiwa Dalam Kehidupan siswa kelas V SD 3 Adiwarno pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Hal ini dikarenakan dengan menerapkan model *make a match* berbantuan media *puzzle* siswa dapat diarahkan untuk memahami materi yang disajikan

oleh guru. Selain itu dengan menerapkan model *make a match* berbantuan media *puzzle* membantu siswa lebih aktif, berpikir cepat, serta mampu berpikir kritis dengan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan tersebut membuktikan bahwa siswa perlu model pembelajaran yang inovatif, dan menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran di kelas menjadi aktif. Berbagai model pembelajaran telah dikembangkan untuk menanggulangi kendala yang dihadapi pada kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian yang dilakukan memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian (Fatimah, 2017), penelitian (Riyanti, Nisroha Neni dan Abdullah, 2018) dan penelitian (Mentari, 2018). Adapun persamaannya yaitu pada model *make a match* yang digunakan. Sementara itu perbedaannya pada hasil riset yang dilakukan. Penelitian (Fatimah, 2017) menyimpulkan bahwa model *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sementara itu penelitian (Riyanti, Nisroha Neni dan Abdullah, 2018) menyimpulkan bahwa penerapan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Lebih lanjut penelitian (Mentari, 2018) menyimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn kelas V SDN Bumi Waras.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada siswa kelas V SD 3 Adiwarno pada Semester Genap 2019/2020. Kemampuan

berpikir kritis siswa mengalami peningkatan dari rata-rata (*mean*) nilai prasiklus sebesar 71 dengan persentase 44% dalam kategori cukup baik. Meningkatkan pada siklus I memperoleh rata-rata nilai sebesar 78 dengan persentase 73% dalam kategori baik. Meningkatkan lagi pada siklus a memperoleh skor rata-rata sebesar 81 dengan persentase 85% dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan simpulan yang diuraikan, maka saran yang dapat diberikan mengenai hasil penelitian ini yaitu sebelum peneliti menerapkan model pembelajaran *make a match* harus lebih menguasai konsep dasar atau langkah-langkah model *make a match* dengan baik dan menentukan strategi yang tepat supaya siswa tidak merasa bingung saat melaksanakan pembelajaran dengan model *make a match*. Dikarenakan pada saat penelitian ada sebagian siswa yang merasa kurang percaya diri dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat saat melaksanakan pembelajaran dengan model *make a match*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqid, dkk. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*.
- Ardiani, V. S. dan, & Zuhdi, U. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Make a Match Untuk Mengidentifikasi Jenis Pekerjaan Pada Materi IPS Dalam Tema 8 Kelas IV SDN Kebraon II Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254551.
- Arikunto, dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Danaryanti, A., & Lestari, A. T. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Matematika Mengacu Pada Watson-Glaser Critical Thinking Appraisal Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri Di Banjarmasin Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 116–126. <https://doi.org/10.20527/edumat.v5i2.4631>
- Fatimah, I. D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match dengan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.17977/um027v2i12017p028>
- Fynata, T. S., Mawardi, M., & Astuti, S. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Make a Match Dan Card Sort Berbantuan Puzzle Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 95. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.411>
- Hidayat, R., Huda, C., & Mushafanah, Q. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Think Talk Write Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS SD Negeri Kutosari 02 Batang. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 179. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11839>
- Kasminah. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn*. 3(November), 661–669.
- Mentari, I. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn di Kelas V SDN Bumi Waras Kecamatan Way Krui Kabupaten Pesisir Barat Tahun 2017/2018*.
- Mete, Yuliana Yenita dan Jariyah, A. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA*. 4, hal 80-89.
- Mulia, D. S., & Suwarno. (2016). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SD Negeri Kalisube, Banyumas. *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan*, IX(2), 11. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/1062/983>
- Nurhidayah, R. S., Kurnia, D., & Sudin, A. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk*

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi.* 2(1), 2051–2060.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.
- Pramono, Tekad dan Astuti, S. (2020). Penerapan *Problem Based Learning (PBL)* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika. 4, hal 80-89.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>
- Purwantiningsih, A., Suharso, P., & Ismaya, A. (2018). Pendidikan untuk Memecahkan Masalah Bangsa Melalui Peningkatan Profesionalisme Guru (Belajar dari Pengalaman Jepang). *Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 31.
- Rahmayanti, I. D. S., & Koeswanti, H. D. (2017). Penerapan Model Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Siswa Kelas IV SD Negeri Diwak. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(3), 209–218. <https://doi.org/10.30738/v5i3.1060>
- Rakhma, I. S., Widyaningsih, U., & Mawartiningsih, L. (2017). Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 69–77. <https://doi.org/10.24176/re.v7i1.1817>
- Riyanti, Nisrohah Neni dan Abdullah, M. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Ii Sd Negeri 025 Teluk Binjai Dumai Timur. In *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* (Vol. 2, Issue 3). <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i3.5537>
- Sakaningsih, N. M., & Margunayasa, I. G. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Berbantuan Media Audio-Visual Dan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 124–133. <https://doi.org/10.23887/jippg.v1i2.16393>
- Shoimin. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*.
- Sisnanto, Wahyudi, & Indarini, E. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving dan Group Investigation Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 SD dalam Pelajaran Matematika. 3, 661–669.
- Susanti, E., Mohammd, T., & Hidayat, M. T. M. (2019). *Bioedusiana Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN Margorejo VI Surabaya Melalui Model Jigsaw*. 4(1).
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group.
- Winanti, S. (2015). Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD E-Jurnal Skripsi. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*.