

IMPLEMENTASI MODEL BAHIMAT MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MUATAN PKN

Ari Hidayat, Fathul Jannah, Ni'matul Udzmah.

¹ Universitas Lambung Mangkurat.

¹ ari.hidayat@ulm.ac.id*, fathul.jannah@ulm.ac.id*, 1710125120047@mhs.ulm.ac.id

Informasi artikel

Diterima:
10-09-2021

Disetujui:
30-11-2021

Kata kunci:
Aktivitas
Hasil Belajar
Pkn
Model Bahimat

ABSTRAK

Permasalahan pendidikan di SD Islam Rahmatillah Banjarmasin pada muatan Pkn disebabkan oleh strategi pembelajaran bersifat abstrak, teacher center, tidak bervariasi serta belum melibatkan kemampuan berfikir kritis. Akibatnya aktivitas, hasil belajar, keterampilan dan kemampuan siswa tidak berkembang secara optimal. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan perbaikan mutu aktivitas guru, menganalisis peningkatan aktivitas serta hasil belajar siswa kelas IV setelah menerapkan model BAHIMAT (Problem Based Learning, Snowball Throwing, dan Make A Match) di SD Islam Rahmatillah Banjarmasin. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dilakukan selama 4 kali pertemuan. Data penelitian ini merupakan data kualitatif yang didapatkan dari observasi aktivitas guru dan siswa. Sementara, data kuantitatif didapatkan dari tes evaluasi. Analisis data penelitian menggunakan deskriptive analysis dan cross tabulation analysis yang dijabarkan dalam grafik, tabel dan interpretasi dengan persentase. Hasil Penelitian memperlihatkan bahwa kualitas aktivitas guru pertemuan I hingga IV meningkat dari 77,5% mencapai 97,5%. Aktivitas siswa pertemuan I sampai IV dari 31% menjadi 92%. Hasil belajar aspek kognitif dari 31% mencapai 92%. Hasil belajar aspek afektif dari 31% mencapai 100%, dan hasil belajar aspek psikomotorik dari 23% mencapai 92%. Disimpulkan bahwa model BAHIMAT mampu meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar secara signifikan.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF THE BAHIMAT MODEL INCREASING ACTIVITY AND LEARNING OUTCOMES OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN PKN CONTENT. These problems education at SD Islam Rahmatillah Banjarmasin on Civics content is caused by the learning strategies are abstract, conventional, teacher center, don't vary and involve critical thinking skills. Impact students activities, achievement, abilities, skills don't develop optimally. The solution to this problem is the BAHIMAT (Problem Based Learning, Snowball Throwing, and Make a Match) model. The purpose of this research are to describe the improvement quality of teacher activities, to analyze the increase activity and learning achievement of grade fourth at SD Islam Rahmatillah Banjarmasin. This reaserch uses qualitative approach by type Classroom Action Research carried out in 4 teachings. The data in this research are qualitative obtained through observation of teacher and student activities. Meanwhile, quantitative data obtained through test. Analysis of research data using descriptive and cross tabulation analysis which is described in tables, graphs, interpretations with percentages. The results showed quality of teacher activity in teachings I-IV obtain 77.5% to 97.5%. Student activities at I-IV teachings from 31% to 92%. Learning achievement on cognitive aspects from 31% achieve 92%, affective aspects from 31% to 100%, psychomotor aspects from 23% to 92%. the BAHIMAT model was able to significantly increase teacher and student activities and learning achievement.

Keywords:

Activity
learning outcomes
Pkn
Bahimat Model

Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ialah muatan pelajaran yang memiliki tujuan melahirkan warga negara Indonesia yang mengerti, dapat melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang cerdas, berkarakter serta terampil sesuai Pancasila dan UUD 1945 (Permendiknas No. 22 Tahun, 2016).

Sejalan pendapat tersebut menurut (Masrita, 2017; Somatri, 2001), Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha untuk membekali generasi penerus bangsa memiliki wawasan dan kemampuan yang berkaitan dengan pendidikan bela Negara serta hubungan antar warga negara dengan negara sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang bisa diandalkan.

Sebagai muatan pelajaran yang wajib diselenggarakan disetiap jenjang pendidikan, adapun tujuan pembelajaran PKn sebagaimana yang termuat dalam Permendiknas (2016), ialah sebagai berikut:

(1) Agar peserta didik berkembang menjadi pribadi positif dan demokratis sesuai karakter masyarakat Indonesia supaya dapat hidup berdampingan bersama bangsa lainya, (2) serta bersosialisasi dalam percaturan dunia secara tidak langsung maupun langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, (3) mempunyai kemampuan berfikir yang kreatif, kritis dan rasional dalam menanggapi topik kewarganegaraan, (4) aktif berpartisipasi, bertindak dengan baik dan bertanggung jawab atas perilaku bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Dalam menciptakan suatu pendidikan yang bermutu diperlukan tenaga professional sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas (Suriansyah & Aslamiah, 2015). Pembelajaran tersebut ialah pembelajaran yang bisa mengaktifkan siswa terlibat ketika proses pembelajaran secara terus-menerus selama pembelajaran dilangsungkan (Suriansyah, 2014). Pada pelaksanaan proses pembelajaran, peran guru sangat menentukan hasil belajar siswa. Guru diharuskan mampu memfasilitasi dan membimbing siswa dalam pembelajaran sehingga mereka dapat memahami segala kelebihan dan kekurangan pada dalam diri mereka baik kemampuan, keterampilan,

potensi maupun wawasan yang dimiliki sehingga siswa termotivasi untuk belajar semaksimal mungkin untuk mewujudkan keberhasilan sesuai dengan kemampuan yang siswa miliki (Aunurrahman, 2012).

Oleh karena itu, pada pembelajaran muatan PKn guru harus mendorong siswa terlibat aktif di kelas, yakni dengan melaksanakan *active learning* atau pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, mengaitkan pelajaran baru dengan berbagai pengetahuan siswa yang ada sebelumnya serta menggunakan strategi yang tepat guna dengan sedemikian rupa sehingga tercipta suasana yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran tersebut diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga kemampuan, keterampilan, potensi yang dimiliki siswa berkembang secara optimal (Wibowo 2012). Sejalan dengan pendapat (Hamzah et al., 2013; Wotruba dan Wright, 1975), menyatakan bahwa petunjuk keberhasilan suatu pembelajaran dapat diketahui dari meningkatnya hasil belajar dan penguasaan siswa terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru.

Namun, nyatanya kondisi tersebut berbalik dari kondisi ideal yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama ibu Widya Natalia Margarin, S.Pd yakni guru wali kelas IV di SD Islam Rahmatillah, diperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada tahun ajaran 2019/2020 dari siswa yang berjumlah 15 orang hanya sebesar 47% mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sementara 53% belum memenuhi KKM. Kemudian, pada tahun pelajaran 2020/2021 pada hasil evaluasi belajar siswa semester I dari jumlah siswa 13 orang, hanya sebesar 54% yang meraih ketuntasan sesuai KKM. Sedangkan 46% tidak tuntas memenuhi nilai (KKM).

Sementara itu, menurut data lapangan rendahnya kemampuan siswa kelas IV di SD Islam Rahmatillah dalam pembelajaran muatan PKn disebabkan oleh pembelajaran yang bersifat abstrak, tidak variatif, *teacher center* dan tidak melibatkan kegiatan berfikir kritis serta suasana belajar yang monoton membuat siswa tidak aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Akibatnya aktivitas, hasil belajar,

kemampuan dan keterampilan siswa tidak berkembang secara optimal.

Apabila masalah tersebut tidak ditangani secara serius maka permasalahan ini akan terjadi secara terus menerus. Tentunya hal ini akan menyebabkan turunnya kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia karena rendahnya aktivitas siswa mengikuti proses pembelajaran di kelas berdampak pada hasil belajar muatan PKn dan menyebabkan gagalnya pembentukan moral, akhlak, karakter pada diri siswa serta tidak berkembangnya kemampuan dan keterampilan siswa secara optimal.

Dalam memecahkan persoalan tersebut diperlukanlah solusi pemecahan masalah yang tidak hanya mampu mendorong siswa menguasai materi, tetapi juga memberikan kesan dan pengalaman belajar tak terlupa yakni dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi dan model yang tepat, *student center*, dapat mengembangkan potensi, kemampuan, keterampilan secara maksimal serta meningkatkan semangat siswa dan hasil belajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun upaya yang dilakukan peneliti bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran di SD Islam Rahmatillah pada kelas IV ialah melalui model BAHIMAT (*Problem Based Learning, Snowball Throwing, dan Make a Match*).

Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki keunggulan dapat mengembangkan kemampuan memecahkan persoalan, kemampuan berfikir tingkat tinggi. Ibrahim dan Nur dikutip oleh (Rusman, 2011; Asniwati, 2020), menyatakan bahwa PBL adalah pendekatan yang diterapkan agar merangsang kemampuan siswa dalam berfikir kritis pada situasi yang berorientasi sesuai dengan masalah dunia nyata.

Kemudian, model *Snowball Throwing* menurut Shoimin (2014), yakni metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dilaksanakan secara berkelompok sehingga memungkinkan adanya kegiatan diskusi dan interaksi sesama siswa dari kelompok berbeda serta mendorong terjadinya transfer informasi, wawasan dan pengalaman sebagai usaha dalam menyelesaikan persoalan mungkin timbul ketika diskusi yang berlangsung.

Selanjutnya, dalam pelaksanaan model *Make a Match* menurut (Irwanto et al., 2017; Munawar, 2013), siswa dilibatkan secara langsung untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dalam bentuk kartu, mampu mewujudkan suasana menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kreativitas dan semangat dalam proses pembelajaran.

Dari uraian tersebut, peneliti merasa perlu melaksanakan penelitian tindakan kelas berjudul Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Muatan PKn Menggunakan Model BAHIMAT (*Problem Based Learning, Snowball Throwing, dan Make a Match*) Pada Siswa Kelas IV SD Islam Rahmatillah Banjarmasin.

Penelitian ini ditujukan untuk mendukung penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Zajuli (2020) yang menyatakan bahwa model kombinasi jigsaw (*jigsaw, number head together, dan Snowball Throwing*) berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran PKn.

Metode

Jenis penelitian ini mengaplikasikan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yakni sebuah proses mengkaji permasalahan pembelajaran di kelas dengan kegiatan refleksi sebagai upaya untuk menyelesaikan persoalan melalui tindakan yang terstruktur pada peristiwa yang terjadi dalam kehidupan nyata. Kemudian, dilakukan analisis atas segala pengaruh tindakan tersebut (Sanjaya, 2015). Rancangan metode penelitian ini sesuai dengan teori Dahlia & Noorhapizah (2020), yang mengemukakan bahwa langkah yang harus dilewati dalam PTK, yaitu: (1) Perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Setting penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Islam Rahmatillah Banjarmasin tahun ajaran 2020/2021 pada semester genap. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV berjumlah 13 orang, terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 4 siswi perempuan. Faktor yang diteliti pada penelitian ini adalah aktivitas guru dalam menjelaskan model BAHIMAT, membagi siswa kedalam kelompok belajar, menginformasikan tujuan dan materi ajar, mengkondisikan kelas, memotivasi siswa

mencari informasi pemecahan masalah, membantu kelompok menyiapkan hasil diskusi, memberikan umpan balik dan merefleksikan kegiatan pembelajaran.

Hasil dan pembahasan

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa kualitas aktivitas guru pada pertemuan I hingga IV telah terlaksana sesuai langkah model BAHIMAT serta terus mengalami peningkatan karena guru selalu melakukan perbaikan atas refleksi di setiap pertemuannya sehingga berdampak pada aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat pula. Berikut hasil rekapitulasi aktivitas guru pertemuan I - IV :

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru Pertemuan I-IV

Pertemuan	Skor	Kriteria
I	31	Aktif
II	34	Sangat Aktif
III	37	Sangat Aktif
IV	39	Sangat Aktif

Berdasarkan tabel 1. diketahui hasil observasi aktivitas siswa pertemuan I hingga pertemuan IV menunjukkan bahwa peningkatan terjadi setiap pertemuan, baik secara individual maupun klasikal. Penyebab meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran ialah terlibat aktifnya siswa mencari informasi serta wawasan yang dikaji dan dibahas selama proses pembelajaran sehingga memperoleh pengalaman yang bisa meningkatkan pemahaman dan kemampuannya. Selain itu, semakin sering pembelajaran dilaksanakan, siswa akan semakin memahami dan dapat beradaptasi terhadap model pembelajaran yang digunakan.

Penyebab lain peningkatan ini tidak lepas dari pengaruh usaha guru untuk melakukan perbaikan atau refleksi dari aktivitas guru disetiap pertemuannya sebelumnya sehingga guru mampu memberikan pembelajaran yang optimal dan

mempengaruhi intensitas aktivitas siswa mencapai persentase 92% dengan kriteria Sangat Aktif dan telah meraih ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu >80%. Adapun aktivitas siswa pada pertemuan I hingga IV dirincikan sebagai berikut:

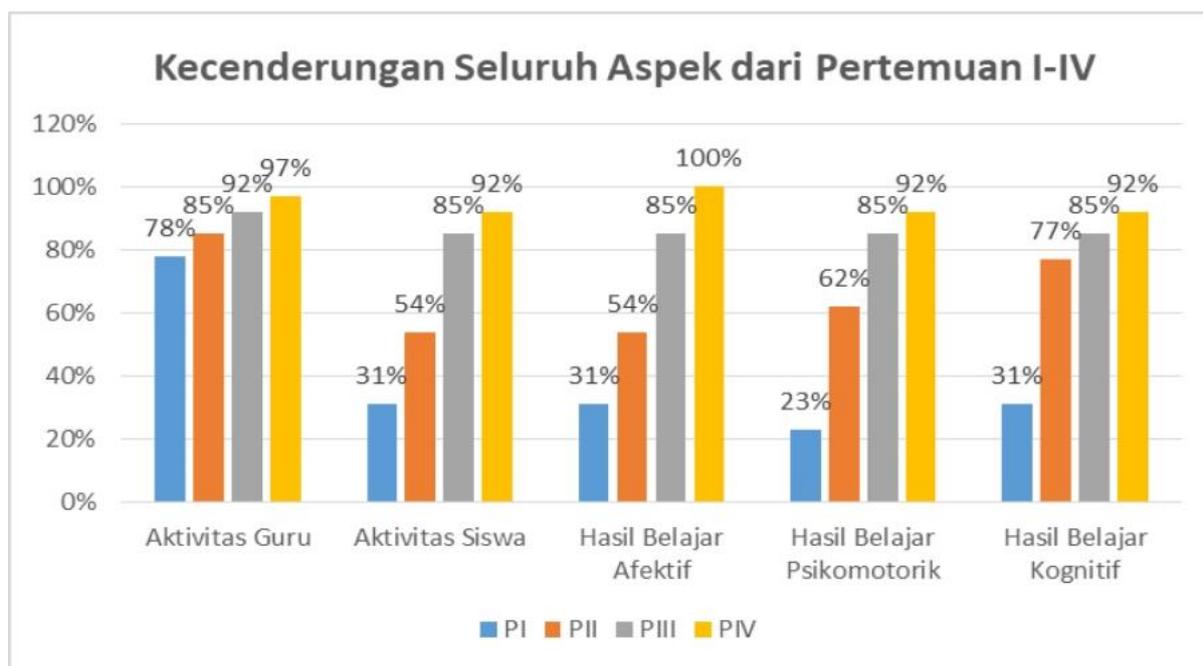
Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I-IV

Pertemuan	Persentase Skor	Kriteria
I	31,0%	Kurang Aktif
II	54,0%	Kurang Aktif
III	85,0%	Sangat Aktif
IV	92,0%	Sangat Aktif

Pada tabel 2. hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pertemuan I hingga IV menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi setiap pertemuannya. Hal ini, disebabkan oleh meningkatkan aktivitas siswa mengikuti proses belajar mengajar di kelas sehingga potensi, kemampuan serta keterampilan siswa berkembang pesat secara optimal dan berkipat pada hasil belajar siswa ditunjukkan meningkatnya dari pertemuan I sampai dengan pertemuan IV mencapai presentase 92% memenuhi ketuntasan klasikal yang ditetapkan >80% dengan nilai >70. Berikut hasil belajar siswa semua aspek dirincikan:

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar

Pertemuan	Kognitif	Afektif	Psikomotorik
I	31,0%	31,0%	23,0%
II	77,0%	54,0%	62,0%
III	85,0%	85,0%	85,0%
IV	92,0%	100,0%	92,0%



Gambar 1. Peningkatan Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Siswa

Secara keseluruhan baik pada aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik memperlihatkan trend kenaikan dalam setiap pertemuannya. Hal ini, disebabkan oleh upaya yang dilaksanakan guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga mengalami kemajuan dari pertemuan I sampai pertemuan IV. Berikut kecenderungan seluruh aspek aktivitas guru, siswa dan hasil belajar:

Berdasarkan gambar 1. di atas memperlihatkan adanya keterkaitan antara aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa, apabila aktivitas guru melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas mengaplikasikan model BAHIMAT meningkat pada setiap pertemuan, tentunya hal tersebut mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa yang juga ikut meningkat.

Dengan hal tersebut maka penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di lapangan menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada kualitas aktivitas guru. Hal ini dipengaruhi oleh akurasi guru dalam menentukan dan menerapkan model BAHIMAT dalam muatan PKn Tema 7 pada siswa kelas IV SD Islam Rahmatillah Banjarmasin. Sesuai pendapat Susanto (2013), yang mengemukakan bahwa berhasilnya penerapan strategi sangat

dipengaruhi oleh kecakapan yang dimiliki guru dalam menerapkan teknik, metode dan taktik mengajar.

Sejalan dengan pendapat Nurdin (2011), menyatakan bahwa kesuksesan pembelajaran adalah tujuan utama. Oleh karena itu, untuk mencapai keberhasilan tersebut guru harus bisa menentukan sistem layanan pendidikan sesuai dengan kebutuhan siswa yakni dengan merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran kreatif dan inovatif yang disesuaikan menurut karakteristik siswa. Hal ini, bertujuan agar siswa dapat leluasa mengembangkan segala potensi yang dimiliki secara maksimal baik karakter dan budi pekerti, pengetahuan maupun keterampilan.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai seorang tenaga pendidik yang profesional, guru diharuskan menuntun dan mendidik siswa agar mereka dapat mengerti kelebihan pada dirinya baik kemampuan, keterampilan, potensi maupun wawasan yang dimiliki sehingga siswa termotivasi untuk belajar semaksimal mungkin untuk mewujudkan keberhasilan sesuai dengan kemampuan yang siswa miliki (Aunurrahman, 2012).

Selain menerapkan strategi yang tepat, guru haruslah dapat mewujudkan situasi dan kondisi belajar yang menarik sehingga siswa antusias bersemangat mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Sesuai pendapat Sutikno (2019), mengemukakan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dan mudah memahami apa yang dipelajari sehingga kegiatan menjadi bermakna dan meningkatkan hasil belajar.

Oleh sebab itu, model BAHIMAT dipilih guru untuk diterapkan dalam pembelajaran muatan PKn. Hal tersebut didukung oleh pendapat Rusman (2011), yang mengemukakan penerapan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran mampu melibatkan dan mengembangkan kecerdasan yang diperlukan siswa untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata yang baru maupun kompleks.

Sementara, menurut Miftahul (2013), penggunaan model *Snowball Throwing* pada kegiatan pembelajaran mampu melatih ketanggapan siswa menerima dan menyampaikan pesan dari orang lain kepada teman satu kelompoknya. Sedangkan *Make a Match* menurut Huda (2011), ialah model berbentuk permainan yang dilaksanakan oleh siswa untuk menemukan pasangan sambil belajar pada suasana menyenangkan. Model ini bisa diterapkan pada semua muatan pelajaran dan tingkatan kelas.

Melalui penerapan model BAHIMAT dalam pembelajaran adapun pengaruhnya terhadap aktivitas siswa pada pertemuan I sampai IV memperlihatkan adanya peningkatan dalam setiap pertemuannya. Hasil observasi pertemuan I secara klasikal memperoleh presentase 31% meningkat menjadi 92% pada pertemuan IV masuk pada kriteria sangat aktif. Hal ini, menunjukkan bahwa penggunaan model BAHIMAT (*Problem Based Learning, Snowball Throwing, dan Make a Match*) dapat meningkatkan aktivitas siswa, diketahui dari keaktifan siswa mengikuti proses belajar mengajar di kelas, dimana siswa telah memperhatikan guru dengan baik saat menyajikan materi, tertib ketika membentuk

kelompok, berani mengemukakan pendapat dalam berdiskusi serta percaya diri mempresentasikan hasil diskusi dan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan LKK dan LKS yang diberikan oleh guru.

Peningkatan tersebut tidak terlepas dari upaya guru untuk selalu melibatkan partisipasi siswa mengikuti pembelajaran, mengingatkan siswa untuk giat, disiplin, bertanggung jawab, percaya diri, teliti, dan bekerjasama dengan teman sekelompok sehingga tidak ada yang pasif, semua siswa terlibat aktif dan mendapatkan kesempatan untuk mengalami secara langsung dan berinteraksi tidak hanya dengan materi pembelajaran namun juga dengan sesama siswa serta lingkungannya. Dengan hal tersebut tentunya siswa akan memperoleh pengalaman pembelajaran yang bermakna.

Sependapat dengan Rusman (2013), yang mengemukakan bahwa keaktifan siswa adalah terlibatnya aktifnya siswa dalam beraktivitas dalam mengakses berbagai pengetahuan serta informasi yang dikaji dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa memperoleh pengalaman yang mampu meningkatkan kemampuan serta pemahamannya.

Selain disebabkan aktivitas guru dan siswa terjadinya trend kenaikan hasil belajar juga dipengaruhi oleh penerapan model BAHIMAT dalam proses pembelajaran sehingga memberikan pengalaman tidak terlupa, membuat siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik dan berdampak pada hasil belajar siswa meningkat pula. Senada pendapat Susanto (2016), mengemukakan bahwa hasil belajar ialah berubahnya segala aspek afektif, kognitif, maupun psikomotorik yang terjadi pada siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Pada pelaksanaan pembelajaran menerapkan model BAHIMAT siswa tidak hanya belajar bekerjasama dengan teman sekelompok akan tetapi siswa juga belajar untuk fokus dalam mempelajari materi pembahasan, mengembangkan keterampilan melakukan penemuan dan pemecahan masalah. Sesuai dengan pendapat Dewey sebagaimana dikutip oleh Rusmono (2012), menyatakan bahwa dalam PBL sekolah adalah makmal tempat belajar untuk

meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam kehidupan nyata sebab setiap siswa memiliki kebutuhan menemukan lingkungannya serta menciptakan secara pribadi wawasannya.

Disamping menerapkan model PBL, guru berupaya memaksimalkan setiap kegiatan pembelajaran melalui pengkombinasian model *Snowball Throwing* karena dapat melibatkan siswa aktif berinteraksi, mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis serta kompetensi siswa dalam aspek psikomotorik, kognitif, afektif. (Shoimin, 2014).

Dalam meningkatkan keefektifan model tersebut maka didukung oleh model *Make a Match*. Menurut (Irwanto et al., 2017; Munawar, 2013), kelebihan model *make a match* ialah dapat membangkitkan semangat belajar, meningkatkan kreativitas siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Dari paparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model BAHIMAT pada muatan PKn Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku untuk siswa kelas IV SD Islam Rahmatillah Banjarmasin dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa berdampak meningkatkan hasil belajar.

Simpulan

Dari hasil PTK siswa kelas IV SD Islam Rahmatillah Banjarmasin melalui penggunaan model BAHIMAT mampu membuat Aktivitas guru dapat terlaksana dengan sangat baik sehingga meraih indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti. Aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan baik secara individu maupun secara klasikal dan penilaian aktivitas siswa masuk kriteria sangat aktif mengakibatkan hasil belajar mengalami kenaikan sehingga mencapai indikator keberhasilan pada pertemuan IV.

Adapun saran dari peneliti kepada kepala sekolah untuk membina dan membimbing guru dalam menggunakan strategi, teknik, maupun metode pembelajaran yang inovatif sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan yang ditentukan. Kepada guru

diharapkan menggunakan model BAHIMAT sebagai salah satu referensi dalam meningkatkan mutu pembelajaran serta hasil belajar siswa. Sementara, kepada peneliti lain agar bisa memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi temuan berikutnya.

Daftar Pustaka

- Aunurrahman. (2012). Belajar Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Ahmad, H. B. (2016). Play and Cognitive Development: Formal Operational Perspective of Piaget's Theory. *Journal of Education and Practice* ISSN 2222-1735 (Paper) ISSN 2222-288X (Online), 74.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Volume 1 Nomor 2 Tahun 2017, 177-179.
- Fitri, M. (2020). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Tema 7 Muatan PKn Materi "Keberagaman di Indonesia" Menggunakan Kombinasi Protake King Stick (Problem Solving, Take And Give, Dan Talking Stick) Pada Kelas IV SDN Murung Raya 2 Banjarmasin. Skripsi.
- Hamzah B. Uno, d. (2013). Belajar dengan Pendekatan PAILKEM. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2011). Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, M. (2014). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar .
- Irwanto, N. (2017). Using Make-A Match To Improve The Student's Reading Comprehension at MTS Guppi Samata Gowa. *ETERNAL (English, Teaching, Learning and Research Journal)* Volume 3, Number 02, 165.

- Joyce, W. (2014). *Models of Teaching: Model-Model Pengajaran*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lestari, V. (2012). *Peningkatan Kompetensi Membuat Macam-Macam Pola Rok Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di SMKN 6 Yogyakarta*. Skripsi, 27.
- Masrita. (2017). *Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Melalui Pembelajaran Kooperatif Make A Match di SDN 15 Batipuh, Kabupaten Tanah Datar*. Padang: AL IBTIDA: JURNAL PENDIDIKAN GURU MI (2017) VOL. 4(2): 179-188.
- Marjan, A. S. (2014). *Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA (Volume 4 Tahun 2014), 2.
- Miftahul, H. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nuridin, H. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nurochim. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rachman, H. (2012). *Strategi Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar*. WIDYA Tahun 29 Nomor 319, 10.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Permai.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Permai.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Suriansyah, A. A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada media Group.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-ruz media.
- Sumarni, W. (2015). *The Strengths and Weaknesses of the Implementation of Project Based Learning: A Review*. International Journal of Science and Research (IJSR) Volume 4 Issue 3, March 2015 ISSN (Online): 2319-7064, 480-482.
- Utomo, S. S. (2018). *Implementation Of Cooperative Learning Model Type Make A Match To Improve Concepts Comprehension Of Two Dimensional Figure Character*. 1 st National Seminar on Elementary Education (SNPD 2018) SHES: Conference Series 1, 784.
- Wibowo, H. (2012). *Pengantar Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Puri Cipta Media.