

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS
MATERI AKTIVITAS MEMENUHI KEBUTUHAN MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA SISWA**

Rina Mulati, S.Pd.

SMP Negeri 1 Margasari Kabupaten Tegal

E-Mail: rinamulati42@guru.smp.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS Materi Aktivitas Memenuhi Kebutuhan Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 1 Margasari Semester Gasal Tahun Ajaran 2022/2023 Kabupaten Tegal. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Margasari Semester Gasal Tahun Ajaran 2022 / 2023 dengan jumlah siswa 32 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara : 1) observasi 2) tes tulis 3) dokumentasi. Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Besarnya peningkatan belajar siswa dapat diketahui pada siklus I rata-rata hasil penilaian harian adalah 74 dan 19 siswa (59%) mencapai ketuntasan sedangkan 13 siswa (41%) belum mencapai ketuntasan. Pada siklus II rata-rata hasil penilaian harian adalah 84 dan 29 siswa (91%) telah mencapai ketuntasan sedangkan 3 siswa (9%) masih belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian ada peningkatan 32%. Aktivitas siswa dapat diketahui pada siklus I rata rata 70% dan siklus II rata-rata menjadi 87%, ada peningkatan 17%. Demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada materi Aktivitas Memenuhi Kebutuhan.

Kata Kunci: *Aktivitas, Hasil belajar, Model Pembelajaran Make a Match*

Abstract

This research aims to improve social studies activities and learning outcomes. Activity material to meet needs through the make a match learning model in class VII B students at SMP Negeri 1 Margasari, odd semester for the 2022/2023 academic year, Tegal Regency. The subjects of this research were students in class VII B of SMP Negeri 1 Margasari Odd Semester for the 2022 / 2023 academic year with a total of 32 students. Data collection was carried out in several ways: 1) observation 2) written test 3) documentation. Implementing the Make a Match learning model can increase student activity and learning outcomes. The magnitude of the increase in student learning can be seen in cycle I. The average daily assessment results were 74 and 19 students (59%) achieved completeness while 13 students (41%) had not yet achieved completeness. In cycle II the average daily assessment results were 84 and 29 students (91%) had achieved completeness while 3 students (9%) had still not achieved completeness. Thus there is an increase of 32%. It can be seen that student activity in the first cycle averaged 70% and in the second cycle the average was 87%, there was an increase of 17%. Thus, it can be concluded that learning using the Make a Match learning model

can improve social studies activities and learning outcomes in the material Activities to Meet Needs.

Keywords: *Activities, Learning Outcomes, Make a Match Learning Model.*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini pengetahuan manusia makin banyak dan maju dengan pesat. Akibatnya, pengetahuan seseorang akan cepat usang, tidak relevan lagi dan kehilangan nilai dan utilitas. Agar pengetahuan selalu mutakhir, maka harus dikembangkan cara-cara belajar yang baru, misalnya bagaimana mencari, mengelola, memilih informasi yang demikian banyak sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini merupakan bagian dari kecakapan kehidupan seseorang agar selalu bertahan dalam suasana yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif dalam kehidupannya. Masalah penting dalam kancah global yang dihadapi dalam dunia pendidikan bangsa Indonesia terutama pada sekolah formal adalah bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar siswa yang berpusat pada siswa, mengembangkan kreatifitas siswa, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien dan bermakna. Di dalam pembelajaran, siswa didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatannya, dan melakukan pengembangan menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungannya.

Pada kenyataannya hasil observasi peneliti sekaligus sebagai guru saat pembelajaran IPS, aktivitas siswa pada pembelajaran diperoleh data bahwa dari 32 siswa, sebanyak 13 siswa atau 41% aktif mengikuti pembelajaran IPS dan 19 siswa atau 59% belum bisa aktif. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran masih rendah. Rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran tersebut berdampak terjadinya kecenderungan hasil belajar yang juga rendah, dari observasi diperoleh hasil belajar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan pembelajaran (KKTP). Data dari hasil penilaian harian diperoleh bahwa dari jumlah 32 siswa kelas VII B sebanyak 14

siswa (44%) nilai masih belum mencapai ketuntasan dan 18 siswa (56%) nilai sudah tuntas.

Gejala umum ketidakberhasilan dalam proses pembelajaran IPS juga terlihat pada respon siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yakni siswa tidak memperhatikan guru menerangkan materi pelajaran, mengantuk, melamun, berbicara sendiri, tidak mau bertanya dan tidak ada respon positif saat diberi pertanyaan. Kondisi seperti ini tentu dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran di kelas, sehingga suasana kelas kurang hidup serta membosankan, menjenuhkan dan tidak menyenangkan serta tidak menutup kemungkinan berpengaruh terhadap rendahnya penguasaan materi dan hasil belajar siswa.

Dari kenyataan ini dapat diduga penyebab mengapa aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran IPS, antara lain: 1) Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. 2) Berdasarkan observasi diketahui bahwa pembelajaran berpusat pada guru. 3) Pembelajaran tidak menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik sehingga kurang memberi rangsangan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu diberikan formula pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS. Salah satu model pembelajaran IPS yang dianggap peneliti dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar adalah dengan model *Make a Match* yang akan membuat pembelajaran lebih bermakna karena mengubah kondisi belajar dari belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif serta mengubah pembelajaran dari teacher oriented ke student oriented.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS materi Aktivitas Memenuhi Kebutuhan pada siswa Kelas VII B SMP Negeri 1 Margasari Semester Gasal Tahun Ajaran 2022/2023? 2) Bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dalam penelitian? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS materi Aktivitas Memenuhi Kebutuhan pada siswa Kelas VII B SMP Negeri 1 Margasari melalui model *Make a Match* Semester Gasal Tahun Ajaran 2022/2023

serta mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

LANDASAN TEORI

Hakikat Belajar dan Hasil Belajar

Alfabeta Slameto (2003:5) menyatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Lebih lanjut dikembangkan oleh Aunurrahman (2010:35) menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Menurut Wittig (1981) dalam Muhibbin Syah (2007:65) belajar ialah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar, dapat ditunjukkan sebagai bentuk, seperti perubahan pengetahuan, perubahan sikap, tingkah laku, ketrampilan dan kemampuan serta aspek lain yang ada dalam individu yang belajar

Aktivitas Belajar

Aktivitas adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001:98). Siswa dikatakan memiliki aktivitas apabila ditemukan ciri-ciri perilaku, seperti 1) Sering bertanya kepada guru atau siswa lain; 2) mau mengerjakan tugas yang diberikan guru; 3) mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya (https://www.academia.edu/4570365/Aktive_Belajar).

Aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar yang beraneka ragam seperti saat mendengarkan penjelasan guru, diskusi, membuat laporan pelaksanaan tugas dan sebagainya. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri.

Model Pembelajaran *Make a Match*

Anita Lie (2008:56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Make a Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Dalam model pembelajaran *Make Match a* dibutuhkan media kartu, media kartu yang dimaksud adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal, atau tanda simbol yang mengingatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari, kartu pembelajaran biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Secara garis besar langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* antara lain: 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu yang bertuliskan kartu soal jawaban. 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban). 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point. 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya. 7) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran. 8) Melakukan penilaian hasil belajar.

Pembelajaran IPS

Pelajaran IPS merupakan integrasi dari empat mata pelajaran yaitu geografi, ekonomi, sosiologi dan sejarah. Keempat mata pelajaran tersebut dipadukan oleh konsep ruang dan interaksi antar ruang serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan. Dalam pembahasannya, peserta didik dikenalkan dengan konsep ruang yang diwujudkan dalam materi tentang letak Indonesia, potensi sumberdaya alam, kemaritiman, kependudukan, kondisi alam, flora dan fauna Indonesia. Kondisi dan potensi yang berbeda antarruang kemudian mengakibatkan adanya interaksi antar ruang di Indonesia. Interaksi antarruang kemudian mempengaruhi kehidupan ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan.

Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Margasari Kabupaten Tegal. Pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Margasari Kabupaten Tegal Semester Gasal Tahun Ajaran 2022/2023 berjumlah 32 siswa. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada Semester Gasal Tahun Ajaran 2022/2023, yaitu sejak bulan Juli sampai Desember 2022

Obyek tindakan dalam penelitian ini adalah Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Materi Aktivitas Memenuhi Kebutuhan Melalui Model Pembelajaran *Make a Match*. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Margasari Kabupaten Tegal Semester Gasal Tahun Ajaran 2022/2023 berjumlah 32 siswa terdiri dari siswa putra sebanyak 16 orang dan siswa putri sebanyak 16 orang.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari: (1) Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa pada setiap siklus penelitian; (2) Observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran pada setiap siklus penelitian; (3) Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data pelaksanaan kegiatan penelitian meliputi: daftar nilai tes hasil belajar, lembar hasil observasi aktivitas siswa, contoh hasil pekerjaan siswa dan foto-foto kegiatan penelitian.

Ada dua jenis data yang dikumpulkan peneliti untuk selanjutnya dianalisis yaitu: (1) Data Hasil Observasi. Data terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran model *Make a Match* dengan menggunakan lembar observasi. Hasil observasi kemudian dianalisis untuk diketahui jumlah skor perolehan semua indikator di observasi. Hasil selanjutnya ditetapkan kriterianya. (2) Data Hasil Belajar. Data yang diukur dengan instrumen tes, hasilnya kemudian dianalisis untuk diketahui jumlah nilai masing-masing siswa nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal. Kedua analisis data di atas selanjutnya dibuat perbandingan hasil antar siklus pada penelitian ini, perbandingan dengan menggunakan tabel dan grafik serta dideskripsikan secara kualitatif.

Dalam mengambil simpulan penelitian ini ditetapkan peneliti dengan menentukan indikator capaian sebagai berikut: (1) Aktivitas siswa dalam pembelajaran ditetapkan indikator keberhasilannya adalah jika aktivitas siswa dalam pembelajaran telah mencapai $\geq 80\%$ dengan kriteria sangat aktif. (2) Hasil belajar siswa pada penelitian ini mencakup ketuntasan belajar perorangan dan klasikal. Indikator capaian

pada ketuntasan belajar perorangan ditetapkan jika siswa memperoleh nilai hasil belajar sama atau > 71 sedangkan ketuntasan belajar klasikal ditetapkan jika jumlah siswa yang telah tuntas belajar perorangan dalam satu kelas telah mencapai $> 80\%$

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II yang terdiri dari. 1) Perencanaan (planning) meliputi: (1) Membuat RPP pembelajaran *Make a Match*; (2) Membuat kartu/media belajar; (3) Menyusun instrumen soal pilihan ganda yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar; (4) Menyusun lembar kerja observasi; (5) Menentukan jadwal pertemuan untuk tiap siklus. 2) Pelaksanaan tindakan (acting), yaitu melaksanakan pembelajaran dengan langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* 3) Pengamatan (observation), Peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa pembelajaran. Hasil dalam pengamatan selanjutnya dijadikan sebagai bahan kajian untuk tahap refleksi. 4) Refleksi, kegiatan refleksi diantaranya melakukan analisis terhadap data yang diperoleh selama pengamatan dan digunakan untuk menentukan langkah pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum pelaksanaan penelitian dengan model pembelajaran *Make a Match* dapat diketahui aktivitas siswa masih kurang. Hasil belajar siswa yang mencapai nilai di atas KKM hanya sejumlah 19 siswa (56%) dan yang mendapat nilai di bawah KKM adalah sejumlah 13 siswa (44%) dari 32 siswa.

Deskripsi Siklus I

Siklus I ini dilakukan dalam tiga kali pertemuan tatap muka yaitu pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2022, pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2022 dan pertemuan ketiga dilaksanakan tes atau evaluasi pada tanggal 31 Agustus 2022 untuk mendapatkan data hasil belajar. Pada setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, seperti berikut:

Perencanaan (*Planning*). Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran siklus I antara lain: 1) Membuat RPP model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media kartu 2) Membuat media kartu yang akan digunakan dalam pembelajaran *Make a Match* 3) Menyusun instrumen untuk penelitian 4) Menentukan sumber belajar yang sesuai dengan materi pokok pembelajaran 5) Menyusun alat evaluasi pembelajaran dengan soal berbentuk uraian yang berjumlah 10 soal dengan ketentuan betul di kali sepuluh

Pelaksanaan (*Action*). Pada awal siklus pertama pelaksanaan. 1) Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan ucapan salam dan menanyakan keadaan siswa serta menjelaskan model pembelajaran *Make a March* menggunakan media kartu. 2) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. 3) Guru membagikan kertas untuk membuat ringkasan hasil diskusi sesuai materi pembelajaran. 4) Siswa diminta menjawab beberapa pertanyaan dari guru berkaitan dengan materi yang disampaikan. 5) Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan diskusi dengan teman satu kelompok. 6) Kegiatan penutup dilakukan penilaian hasil belajar siswa Selama pembelajaran teman sejawat melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran selama proses belajar- berlangsung pada saat menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

Sebagian siswa pada saat siklus I belum memahami langkah-langkah pembelajaran *Make a Match*. Untuk mengatasi masalah tersebut penulis an dengan melakukan beberapa upaya antara lain: 1) Siswa dibimbing oleh guru dengan memberi pengertian kepada siswa tentang kondisi belajar mandiri. kerjasama, terhadap materi pelajaran. 2) Siswa yang belum memahami langkah-langkah pembelajaran *Make a Match* diberi pengarahan oleh guru sampai siswa itu paham.

Pengamatan (*observation*). Hasil observasi keaktifan. Dari sejumlah 32 siswa yang diamati, aktifitas siswa dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

No	Indikator Observasi	Jumlah siswa	%	Kriteria
1.	Aktivitas mengikuti pembelajaran	23	72	Aktif
2.	Tanggung jawab individu	23	72	Aktif

3.	Aktivitas siswa dalam mencari pasangan kartu soal/jawaban	20	63	Aktif
4.	Ketepatan dalam memasang kartu soal/jawaban	21	66	Aktif
5.	Bekerjasama menyelesaikan tugas dengan kelompoknya	24	75	Aktif
	Jumlah	111		
	Rata-rata		70	Aktif

Sedangkan ketuntasan belajar pada siklus 1 dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2 Nilai Tes Hasil Belajar Siklus I

NO	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase	Nilai		Rata-rata
				Terendah	Tertinggi	
1	Tercapai	19	59%	60	90	74
2	Belum Tercapai	13	41%			

Refleksi Tindakan. Berdasarkan analisis hasil observasi, nilai tes hasil belajar, hasil observasi dengan teman sejawat diperoleh gambaran refleksi sebagai berikut: 1) Suasana kegiatan pembelajaran sudah mulai berpusat pada siswa dan kelas jadi hidup. siswa aktif. semangat dalam belajar. 2) Guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan membimbing kegiatan pembelajaran siswa. 3) Siswa mulai merasa senang. Dengan pembelajaran *Make a Match* menggunakan media kartu siswa merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran. 4) Dilihat dari sisi proses dan hasil belajar yang diperoleh siswa telah menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa berupa nilai rata-rata sebesar 74 padahal KKTP IPS yang ditetapkan sebesar 71. 5) Dilihat dari sisi guru itu sendiri terlihat adanya suatu proses optimal dalam tugas dengan memberikan pembelajaran yang menarik, kreatif dan bermakna bagi pencapaian hasil belajar siswa.

Upaya guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pembelajaran *Make a Match* sekalipun telah tampak adanya peningkatan hasil belajarnya, namun masih terdapat beberapa kekurangan, diantaranya: 1) Masih ada siswa yang belum bisa

menyelesaikan tugas dengan waktu yang ditentukan. Hal ini karena siswa kurang mampu dalam berdiskusi dan mempresentasikan hasil kegiatan pembelajaran.

Deskripsi Siklus Kedua

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus II masih membahas materi IPS dengan Tema ” Keluarga Awal kehidupan”. Sedangkan materi yang dibahas adalah “Aktivitas Memenuhi Kebutuhan“. Pembelajaran siklus II juga dilakukan dalam tiga kali pertemuan tatap muka. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 6 September 2022, pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 7 September 2022 dan pertemuan ketiga dilaksanakan tes atau evaluasi untuk mendapatkan data hasil belajar pada tanggal 13 September 2022. Uraian pokok kegiatan pembelajaran pada siklus II dilakukan pembelajaran model *Make a Match* menggunakan media kartu , sebagaimana dilakukan pada siklus I maka siklus II juga terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi seperti berikut:

Perencanaan (*Planing*). Perencanaan pada siklus kedua ini berdsarkan hasil dari siklus pertama yaitu. 1) Melakukan analisis terhadap standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media kartu. 2) Membuat rencana pembelajaran model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media kartu. 3) Membuat kelompok dengan jumlah empat siswa setiap kelompoknya yang berbeda dari siklus pertama. 4) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan (*Action*). Pada saat awal siklus kedua pelaksanaan sudah sesuai rencana. Hal ini disebabkan: 1) Situasi pembelajaran telah menggunakan pembelajaran model *Make a Match* menggunakan media kartu soal dan kartu jawaban. 2) Guru memberikan tugas kepada siswa dengan menggunakan langkah-langkah *Make a Match* menggunakan media kartu agar siswa mampu belajar kelompok dengan baik. 3) Siswa secara individu atau kerjasama kelompok sudah menunjukkan penguasaan materi pelajaran yang telah disampaikan guru melalui pembelajaran *Make a Match* menggunakan media kartu. 4). Sebagian siswa termotivasi untuk bertanya dan menanggapi model pembelajaran yang telah dilakukan. 5) Suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sudah mulai tercipta.

Pengamatan (*Observation*). Hasil observasi aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar selama siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pembelajaran *Make a Match* Siklus II

No	Indikator Observasi	Jumlah siswa	%	Kriteria
1.	Aktivitas mengikuti pembelajaran	27	84	Sangat Aktif
2.	Tanggung jawab individu	27	84	Sangat Aktif
3.	Aktivitas siswa dalam mencari pasangan kartu soal/jawaban	29	91	Sangat Aktif
4.	Ketepatan dalam memasang kartu soal/jawaban	28	87	Sangat Aktif
5.	Bekerjasama menyelesaikan tugas dengan kelompoknya	28	87	Sangat Aktif
	Jumlah / Rata-rata	139	87	

Sedangkan hasil belajar pada siklus II diperoleh hasil sebagaimana tabel berikut ini:

Tabel 4 Nilai Tes Hasil Belajar Siklus II

NO	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase	Nilai		Rata-rata
				Terendah	Tertinggi	
1	Tercapai	29	91 %	70	100	84
2	Belum Tercapai	3	9 %			

Refleksi Tindakan. Refleksi tindakan yang dilakukan adalah: 1). Proses pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu cukup efektif dalam membangun pemahaman dan kerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. 2) Siswa pembelajaran menjawab pertanyaan yang semula didominasi siswa mulai mampu berpartisipasi dalam kegiatan dan tepat waktu dalam melaksanakannya, mampu mengajukan dan tertentu. 3). Meningkatnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dalam suasana yang menyenangkan. 4). Ketuntasan klasikal tercapai dengan

pencapaian 29 siswa di atas KKTP atau 91%. Namun masih terdapat empat orang siswa belum tuntas hasil belajarnya. Untuk itu perlu bimbingan lebih intensif terhadap siswa tersebut.

Hasil Observasi Aktifitas Siswa

Keaktifan siswa dalam pembelajaran dari jumlah 32 siswa dalam pembelajaran *Make a Match* mengalami peningkatan pada setiap siklus penelitian tindakan ini. Secara rinci besarnya peningkatan keaktifan siswa pada setiap siklusnya dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pembelajaran *Make a Match* Antar Siklus

No	Indikator Observasi	Siklus I		Siklus II	
		Jml siswa	%	Jml siswa	%
1	Aktivitas mengikuti pembelajaran	23	72	27	84
2	Tanggung jawab individu	23	72	27	84
3	Aktivitas siswa dalam mencari pasangan kartu soal/jawaban	20	63	29	91
4	Ketepatan dalam memasang kartu soal/jawaban	21	66	28	87
5	Bekerjasama menyelesaikan tugas dengan kelompoknya	24	75	28	87
Jumlah		111		139	
Rata-rata			70		87

Menurut tabel di atas diperoleh data bahwa keaktifan jumlah siswa yang melakukan pembelajaran sesuai dengan kelima indikator observasi rata-rata pada siklus I sebesar 70% pada siklus II keaktifan siswa mencapai persentase rata-rata sebesar 87% atau meningkat sebesar 17%.

Hasil Observasi Nilai Tes

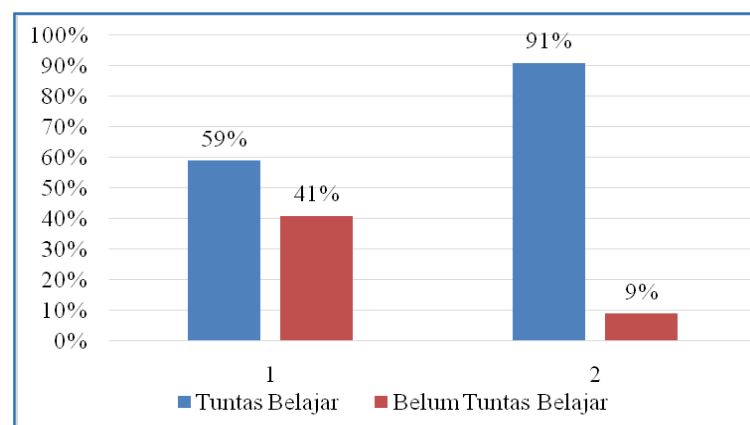
Nilai hasil belajar siswa yang diukur melalui tes hasil belajar yang dilakukan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus

penelitian tindakan ini. Secara rinci besarnya peningkatan nilai hasil belajar siswa pada setiap siklusnya dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 6 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Antar Siklus

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	74	84
2	Nilai Tertinggi	90	100
3	Nilai Terendah	60	70
4	Tuntas Belajar	19 siswa (59 %)	29 siswa (91 %)
5	Belum Tuntas Belajar	13 siswa (41 %)	3 siswa (3 %)

Berdasarkan tabel di atas, secara klasikal ketuntasan belajar pada siklus I 59% dan siklus II adalah 91% dari sejumlah 32 siswa. Sehingga dapat dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan yakni meningkat sebesar 32 %. Secara klasikal antar siklus pada penelitian tindakan ini dapat ditunjukkan seperti pada grafik berikut ini:



Grafik 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Antar Siklus

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan: 1) Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Besarnya peningkatan aktivitas siswa dapat diketahui pada siklus I rata-rata 70% dan siklus 2 rata-rata menjadi 87%. Dengan demikian ada peningkatan 17%. 2) Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Besarnya peningkatan belajar siswa dapat diketahui pada siklus I rata-rata hasil ulangan harian adalah 74 dan 19 siswa tuntas rata-rata persentase tuntas 59% sedangkan pada siklus 2 rata-rata hasil ulangan harian adalah 84 dan 29 siswa tuntas rata-rata persentase 91%. Dengan demikian ada peningkatan 32%.

3) Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Make a Match* siswa dapat membangun sendiri pengetahuan, menemukan cara dalam mencari penyelesaian dari suatu materi aktivitas memenuhi kebutuhan yang harus dikuasai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfabeta Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Anni. Tri Catharina. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Penerbit
- Muhibbin Syah. 2007. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- https://www.academia.edu/4570365/Aktivitas_Belajar. diakses tanggal 10 September 2022.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sulfemi, W. B. 2019. "Pengaruh Kemampuan Pedagogis Guru dengan Hasil Belajar IPS". *Edutecno: Jurnal Pendidikan dan Administrasi Pendidikan*, 18 (2), 1-19, <https://doi.org/10.31227/osf.io/8wcb9>.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syarifudin, Irwan Nasution. 2005. *Manajemen Pembelajaran*. Jakarta: Quantum Teaching