

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA
MATERI MENGGAMBAR MELALUI PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* PADA
PESERTA DIDIK KELAS VII I SMP NEGERI 2 WARUREJA
SEMESTER GASAL TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Retno Purwoningsih

SMP Negeri 2 Warureja

E-mail: retnopurw904@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) peningkatan aktivitas belajar seni budaya melalui penerapan metode kooperatif tipe *make a match*; 2) peningkatan hasil belajar seni budaya melalui penerapan metode kooperatif tipe *make a match*; dan 3) seberapa besar peningkatan aktivitas dan hasil belajar seni budaya materi menggambar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2 Warureja semester gasal tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan subyek penelitian adalah peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2 Warureja sebanyak 32 peserta didik, terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Tahapan penelitian masing-masing siklus dibagi menjadi empat yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Kesimpulan dari hasil penelitian tindakan kelas ini adalah: 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar seni budaya materi menggambar pada peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2 Warureja semester gasal tahun pelajaran 2019/2020 sebesar 10,16% yaitu pada siklus 1 sebesar 63,59% dengan kriteria cukup aktif meningkat menjadi 73,75% pada siklus 2 dengan kriteria aktif; dan 2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya materi menggambar pada peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2 Warureja semester gasal tahun pelajaran 2019/2020 sebesar 19,37% yaitu pada siklus 1 sebesar 62,50% meningkat menjadi 81,87% pada siklus 2.

Kata kunci: Aktivitas; Hasil Belajar; Model *Make a Match*

Abstract

This study aims to describe: 1) the improvement in learning activities on art and culture through make a match application of cooperative methods type; 2) the improvement of learning outcome on art and culture through make a match application of cooperative method type; and 3) how is the improvement of the activities and learning outcome on art and culture drawing material through

make a match application of cooperative method type for students on the VII I grade students of SMP Negeri 2 Warureja odd semester in the academic year 2019/2020. The study is conducted in 2 cycles, with the research subjects on the VII I grade students of SMP Negeri 2 Warureja as many as 32 students. It consists of 17 male students and 15 female students. The stages of each cycle of the study are divided into four, namely; acting, observing, and reflecting. The conclusions from the results of this classroom action research are: 1) The make a match application of cooperative method type can improve the learning activities on art and culture drawing material on the VII I grade students of SMP Negeri 2 Warureja odd semester 2019/2020. The improvement score is 10.16%, 63.59% in cycle 1 with the criteria of being quite active to 73.75% in the cycle 2 with the criteria of being active; and 2) The make a match application of cooperative method type can improve the learning outcome on art and culture drawing material on the VII I grade students of SMP Negeri 2 Warureja in the odd semester in the academic year 2019/2020. The improvement is 19.37%, 62.50% in cycle 1 to 81.87% in cycle 2.

Keywords: *Activities; Learning Outcome; Make a Match Model*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan seni budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti: bahasa, rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, dan evaluasi), apresiasi dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkan kembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam seni budaya nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Dalam Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 37 tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 (Wahyuni, 2018: 14) tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah memuat tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu: 1) kompetensi sikap spiritual, 2) sikap sosial, 3) pengetahuan, dan 4) keterampilan. Kompetensi inti 3 (pengetahuan) adalah memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait

fenomena dan kejadian tampak mata. Penilaian pengetahuan adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui penguasaan peserta didik yang meliputi pengetahuan faktual, konseptual, maupun prosedural serta kecakapan berpikir tingkat rendah hingga tinggi. Salah satu kompetensi dasar dalam pelajaran seni budaya adalah memahami konsep dan prosedur menggambar flora, fauna, dan alam benda. Dengan demikian, pelajaran seni budaya bukan aktivitas dan materi pembelajaran yang dirancang hanya untuk mengasah kompetensi keterampilan, tetapi juga mencakup aktivitas materi pembelajaran yang memberikan kompetensi pengetahuan tentang karya seni budaya dan kompetensi sikap yang berkaitan dengan seni budaya.

Hal senada terdapat dalam salinan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 (Ismayanti, 2016: 2-4) tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan bahwa Standar Kompetensi Lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dimensi pengetahuan diklasifikasikan menjadi memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berkenaan dengan: 1) ilmu pengetahuan; 2) teknologi; 3) seni; dan 4) Penilaian pengetahuan, selain untuk mengetahui apakah peserta didik telah mencapai KKM, juga untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan penguasaan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian digunakan sebagai umpan balik kepada peserta didik dan guru untuk perbaikan mutu pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman mengajar, dari hasil ulangan harian secara umum pada saat penilaian pengetahuan hampir di setiap kelas hasilnya tidak sesuai harapan. Dari hasil pengamatan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas VII I, aktivitas belajar peserta didik sangat rendah, hanya beberapa yang memperhatikan penjelasan guru, sisanya ada yang berbicara dengan teman, ada yang mondar-mandir berpindah tempat duduk, bahkan ada yang ijin ke belakang tapi tidak kembali selama pelajaran berlangsung. Dari hasil pre-test juga diperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih sangat rendah, rata-rata masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75, dari 32 peserta didik kelas VII I, yang memperoleh nilai di atas atau sama dengan KKM hanya 12,50% sedangkan yang belum tuntas KKM adalah 87,50%.

Kondisi semacam ini diduga disebabkan karena dalam buku teks banyak istilah-istilah yang masih asing bagi peserta didik dan materi pelajaran yang kurang menarik sehingga peserta didik kurang antusias dalam menerima materi, guru juga masih sering menggunakan metode ceramah dan tidak pernah menggunakan model pembelajaran yang berbasis *active learning*, sehingga keaktifan belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran cenderung

merasa cepat bosan karena penggunaan metode dan model pembelajaran yang monoton dan tidak variatif.

Atas dasar kondisi awal tersebut, peneliti menduga bahwa pada akhirnya hasil belajar peserta didik tidak akan sesuai dengan harapan, untuk itu peneliti mencoba mencari solusi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yaitu agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui kegiatan belajar. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti mencoba mengadakan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media dan mengubah model pembelajaran. Dalam hal ini, Peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan media LCD proyektor. Diharapkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan menggunakan media LCD proyektor dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sehingga pada akhirnya memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Model kooperatif tipe *make a match* dapat menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas, dengan tujuan untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik dalam kelas yang terdiri dari pertanyaan dan jawaban. Potongan-potongan kertas tersebut di kocok agar tercampur antara pertanyaan dan jawaban. Masing-masing peserta didik mendapat satu kertas, guru menjelaskan bahwa ini aktivitas yang dilakukan berpasangan. Sebagian peserta didik akan mendapatkan kartu pertanyaan dan sebagian yang lain akan mendapatkan kartu jawaban. Peserta didik diminta untuk mencari pasangannya, jika sudah menemukan pasangannya di minta untuk duduk berdekatan. Jelaskan agar mereka tidak memberikan materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, setiap pasangan secara bergantian maju ke depan kelas membacakan pertanyaan yang diperoleh dengan suara keras kepada teman-teman lainnya. Selanjutnya pasangannya menjawab pertanyaan tersebut, demikian seterusnya. Guru mengakhiri proses ini dengan klarifikasi dan kesimpulan serta tindak lanjut. Dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Tertarik dengan permasalahan di atas, maka peneliti akan mengkaji lewat PTK Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: 1) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar seni budaya materi menggambar pada peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2 Warureja semester gasal tahun pelajaran 2019/2020?, 2) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya materi menggambar pada peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2

Warureja semester gasal tahun pelajaran 2019/2020? dan 3) Seberapa besar peningkatan aktivitas dan hasil belajar seni budaya materi menggambar dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2 Warureja semester gasal tahun pelajaran 2019/2020?.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) peningkatan aktivitas belajar seni budaya melalui penerapan metode kooperatif tipe *make a match*, 2) peningkatan hasil belajar seni budaya melalui penerapan metode kooperatif tipe *make a match*, dan 3) seberapa besar peningkatan aktivitas dan hasil belajar seni budaya materi menggambar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2 Warureja semester gasal tahun pelajaran 2019/2020.

Kajian Pustaka

Aktivitas Siswa

Seorang pakar pendidikan Trinandita (2009: 117) menyatakan bahwa “hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa”. Pendapat ahli lainnya, menyatakan bahwa aktivitas yaitu segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan peserta didik untuk belajar (Rosalia, 2005: 2).

Sementara menurut pendapat Sadirman (2006: 100) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Pendapat lain menurut Hamalik (2009: 179), aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan peserta didik) dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran.

Hasil Belajar

Sudjana (2009: 3), mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Pendapat lain menurut Susanto (2014: 5) perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar.

Hamalik (2004: 49) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Dari ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah peserta didik tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang

dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Salah satu keunggulan model ini menurut Rusman (2011: 223-233) adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Pendapat lainnya, Anita Lie (2008: 56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan orang lain. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* adalah teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

METODE PENELITIAN

Obyek tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar seni budaya materi menggambar pada peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2 Warureja semester gasal tahun pelajaran 2019/2020 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester gasal, kurang lebih lima bulan dimulai bulan Agustus sampai dengan November 2019. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2 Warureja sebanyak 32 peserta didik, terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan ada dua, yaitu teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2 Warureja, sedangkan teknik non tes digunakan untuk melihat proses belajar mengajar, aktivitas, dan perilaku peserta didik. Teknik pengumpulan data non tes menggunakan lembar pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dibantu *observer* yang ditujukan pada peserta didik.

Penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif untuk data non kuantitatif dan teknik analisis statistik deskriptif untuk data kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model rancangan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart yaitu terdiri dari empat komponen yaitu: *planning, implementing, observing, dan reflecting*.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menitikberatkan pada aspek penilaian pengetahuan sebagai indikator tercapainya peningkatan hasil belajar, meskipun demikian aspek penilaian lainnya tidak diabaikan begitu saja. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada siklus 2, data tersebut diambil dari hasil penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada siklus 1 dan 2. Hal

tersebut dibuktikan dari prosentase pencapaian hasil belajar pada siklus 1 dan 2, sebagaimana pada tabel di bawah ini.

Tabel. 1. Perbandingan Hasil Penilaian Sikap Peserta Didik Antar Siklus

No	Indikator Penilaian Sikap	Siklus I		Siklus 2	
		Skor	%	Skor	%
1	Perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru	110	85,94	119	92,97
2	Keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok	64	50,00	70	54,69
3	Kemampuan peserta didik mengemukakan pendapat	68	53,13	73	57,03
4	Kemampuan peserta didik memanfaatkan waktu	98	76,56	116	90,63
5	Kemampuan peserta didik menarik kesimpulan	67	52,34	94	73,44
	Jumlah skor yang diperoleh		407		472
	Jumlah skor maksimal		640		640
	% skor yang tercapai		63,59		73,75

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan adanya peningkatan di setiap indikator aktivitas belajar peserta didik. Pada indikator 1 yaitu perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru, siklus 1 sebesar 85,94% meningkat menjadi 92,97% pada siklus 2, jadi pada indikator 1 terjadi peningkatan sebesar 7,03%. Pada indikator 2 yaitu keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok, siklus 1 sebesar 50,00% meningkat menjadi 54,69% pada siklus 2, jadi pada indikator 2 terjadi peningkatan sebesar 4,69%. Pada indikator 3 yaitu kemampuan peserta didik mengemukakan pendapat, siklus 1 sebesar 53,13% meningkat menjadi 57,03% pada siklus 2, jadi pada indikator 3 terjadi peningkatan sebesar 3,90%.

Pada indikator 4 yaitu kemampuan peserta didik memanfaatkan waktu, siklus 1 sebesar 76,56% meningkat menjadi 90,63% pada siklus 2, jadi pada indikator 4 terjadi peningkatan sebesar 14,07%. Pada indikator 5 yaitu kemampuan peserta didik menarik kesimpulan, siklus 1 sebesar 52,34% meningkat menjadi 73,44% pada siklus 2, jadi pada indikator 5 terjadi peningkatan sebesar 21,10%. Adapun besarnya rata-rata peningkatan aktivitas belajar peserta didik adalah sebesar 10,16%, yaitu pada siklus 1 sebesar 63,59% dengan kategori cukup aktif dan meningkat pada siklus 2 menjadi 73,75% dengan kategori aktif. Untuk memperoleh data peningkatan pada aspek penilaian pengetahuan peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel. 2. Perbandingan Hasil *Post-Test* Siklus 1 dan Siklus 2

No	Kriteria Hasil Belajar	Hasil Post Tes Siklus I		Hasil Post Tes Siklus 2	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Tuntas	16	50,00	28	87,50
2	Belum Tuntas	16	50,00	4	12,50
	Jumlah	32	100	32	100

Dari tabel di atas terlihat jelas adanya peningkatan hasil belajar seni budaya pada peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2 Warureja semester gasal tahun pelajaran 2019/2020 dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 37,50%, pada siklus 1 sebesar 50,00% meningkat menjadi 87,50% pada siklus 2. Untuk besarnya rata-rata peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 19,37%, pada siklus 1 sebesar 62,50% meningkat menjadi 81,87% pada siklus 2. Selanjutnya, untuk melihat data peningkatan hasil penilaian keterampilan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel. 3. Perbandingan Hasil Penilaian Keterampilan Peserta Didik Antar Siklus

No	Kriteria Hasil Belajar	Hasil Post Tes Siklus I		Hasil Post Tes Siklus 2	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Tuntas	26	81,25	31	96,88
2	Belum Tuntas	6	18,75	1	3,12
	Jumlah	32	100	32	100

Tabel di atas menunjukkan terjadinya peningkatan pada penilaian keterampilan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 15,63%, pada siklus 1 sebesar 81,25% meningkat menjadi 96,88% pada siklus 2. Adapun besarnya rata-rata peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 1,12%, pada siklus 1 sebesar 76,16% meningkat menjadi 77,28% pada siklus 2. Untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar per aspek, secara jelas dapat dilihat pada tabel rekapitulasi di bawah ini:

Tabel. 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Per Aspek Antar Siklus

No	Aspek	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
1	Penilaian Sikap	63,59%	73,75%	10,16%
2	Penilaian Pengetahuan	50,00%	87,50%	37,50%
3	Penilaian Keterampilan	81,25%	96,88%	15,63%

Tabel di atas menjelaskan adanya peningkatan pada aspek penilaian sikap sebesar 10,16%, pada siklus 1 sebesar 63,59% meningkat menjadi 73,75% pada siklus 2. Pada aspek penilaian pengetahuan juga terdapat peningkatan sebesar 37,50%, pada siklus 1 sebesar 50,00% meningkat menjadi 87,50% pada siklus 2. Demikian halnya pada aspek penilaian keterampilan juga terjadi peningkatan sebesar 15,63%, pada siklus 1 sebesar 81,25% meningkat menjadi 96,88% pada siklus 2. Data peningkatan tersebut, membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sesuai pendapat Huda (2013: 253-254) yang menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran

kooperatif tipe *make a match* adalah 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; 2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; 4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Pendapat Huda tersebut sejalan dengan pendapat Rusman (2011: 223-233) yang menyatakan bahwa keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* membuat peserta didik terbiasa untuk memecahkan masalah bersama secara kelompok dalam suasana yang menyenangkan, dengan suasana belajar yang menyenangkan, aktivitas dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan, perumusan masalah, dan kajian teori maka dapat disimpulkan sbb:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar pada peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2 Warureja semester gasal tahun pelajaran 2019/2020.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2 Warureja semester gasal tahun pelajaran 2019/2020.
3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada peserta didik kelas VII I SMP Negeri 2 Warureja semester gasal tahun pelajaran 2019/2020.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tanpa bantuan dari berbagai pihak, penelitian ini tidak mungkin dapat terlaksana. Untuk itu, pada kesempatan yang baik ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu. Ucapan terima kasih ini terutama peneliti tujukan kepada:

1. Bapak Djoko Eko Pratomo, S.Pd., M. Pd selaku Kepala SMP Negeri 2 Warureja Kabupaten Tegal yang telah memberikan ijin penelitian dan kemudahan-kemudahan demi terlaksananya penelitian ini.
2. Rekan-rekan guru SMP Negeri 2 Warureja
3. Suami, anak-anakku, dan orang-orang tercinta yang telah memberikan semangat dan doa.

4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian karya ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismayanti, Dyah. 2016. Lampiran Permendikbud No 20 Tahun 2016, diakses 15 Oktober 2019.
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Rosalia, Tara. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Kencana.
- Trinandita. 2009. *Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran*. Indeks atau digilib.uinsby.ac.id. bab ii kajian teori-digilib UIN Sunan Ampel Surabaya 2015 oleh J. Jainun, diakses 2 Oktober 2019.
- Wahyuni, Dian. 2018. Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Tentang KI dan KD Kurikulum 2013, diakses 15 Oktober 2019 di <https://www.berkasedukasi.com>.