



## **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran *Make A Match* di SMP Negeri 2 Kayangan**

**Indah Iswantari**

SMP Negeri 2 Kayangan

Email: jaelaniindahza@gmail.com

**Abstract:** The purpose of this study was to improve student learning outcomes through the implementation of the *Make a Match* learning model in SMPN 2 Kayangan. The research method used was classroom action research with 29 students as subjects. The research instrument used was a learning achievement test. While the data analysis of the research used descriptive qualitative and qualitative analysis techniques. The result of this study indicated that the application of the *make a match* learning model could improve the learning outcomes of science in class 9.1 students of SMPN 2 Kayangan in academic year 2017/2018. Student learning outcomes before the application of *make a match* learning were very low, in which the classical completeness score was only 20.7%. After taking action by applying the *make a match* learning model in cycle II, a classical completeness value was 86.2% obtained where 25 students who scored above the KKM. And, in the third cycle, the classical completeness value was 93.1% where 27 students got a score above the KKM.

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui implementasi model pembelajaran *Make a Match* di SMP Negeri 2 Kayangan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subyek sebanyak 29 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar. Sedangkan teknis analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 9.1 SMP Negeri 2 Kayangan tahun pelajaran 2017/2018. Hasil belajar siswa sebelum penerapan pembelajaran *make a match* sangat rendah, di mana diperoleh nilai ketuntasan klasikal hanya 20,7%. Setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada siklus II, diperoleh nilai ketuntasan klasikal sebesar 86,2% dimana 25 orang peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM. Sedangkan pada pelaksanaan siklus III, diperoleh nilai ketuntasan klasikal sebesar 93,1% dimana 27 orang peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM.

### **Article History**

Received: July 2019

Reviewed: August 2019

Published: September 2019

### **Key Words**

Learning Outcomes,  
Make a Match

### **Sejarah Artikel**

Diterima: Juli 2019

Direview: Agustus 2019

Disetujui: September 2019

### **Kata Kunci**

Hasil Belajar, Make a  
Match

## **Pendahuluan**

Dengan tersebarnya inovasi ilmu pengetahuan secara cepat, diperlukan kombinasi pembelajaran dalam penemuan dan penerimaan ilmu pengetahuan itu sendiri (Semiawan, 2000), sehingga upaya pembaharuan dalam pembelajaran sangat mendesak untuk dilakukan, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, hal ini disebabkan adanya indikasi yang menunjukkan kebosanan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konvensional dan metode ceramah cenderung menyebabkan adanya anggapan bahwa materi pelajaran bersifat hafalan dan membosankan, sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar



yang pada akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik tersebut. Menurut Aminah (2017) hasil belajar merupakan nilai pengetahuan yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran sehingga akan diketahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Slameto (2010) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil dibagi menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 9.1 SMP Negeri 2 Kayangan pada mata pelajaran IPA diperoleh hasil belajar peserta didik yang cenderung lebih rendah. Hal ini disebabkan karena metode mengajar yang digunakan masih bersifat monoton sehingga peserta didik menjadi lebih cepat bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Agar peserta didik terhindar dari rasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta terlatih dan termotivasi dalam belajar, maka hendaknya guru mampu mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Joyce dan Weil dalam Rudi Salam dkk (2016) dijelaskan bahwa model pembelajaran disusun berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan, teori-teori psikologis, psikiatri, analisis sistem, atau teori-teori lain.

Salah satu alternatif yang cukup sederhana dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah model pembelajaran *Make and Match*. *Make a match* adalah suatu model pembelajaran dengan cara siswa mendapat sepotong kartu yang berisi soal dan siswa tersebut mencari kartu lain yang berisi jawaban yang sesuai dengan soal yang diperolehnya (Yatim, 2009). Menurut Curran dalam Wandy (2017) model pembelajaran *make a match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama. Model pembelajaran *make a match* ini selain melatih kemampuan berfikir cepat, juga dapat menanamkan kemampuan bekerja sama dan kemampuan berinteraksi antara peserta didik. Model pembelajaran ini dapat memotivasi siswa dalam belajar karena penekanan dari penggunaan teknik *make a match* lebih menitik beratkan peran aktif siswa selama pembelajaran dimana tuntutan dari model ini adalah siswa merupakan subjek belajar (Ginting, M. 2016).

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *make a match* menurut Aqib Zainal dalam Huda (2013) adalah sebagai berikut: (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban). (2) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. (3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban). (4) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. (5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.



Dengan menerapkan model pembelajaran *make and match* diharapkan peserta didik lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran *Make and Match*, diduga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga diperkirakan hasil belajar peserta didik tentang materi yang telah dipelajari sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Miftahul Huda (2013), kelemahan media *make a match* antara lain: (1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; (2) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; (3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan; dan (5) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas 9.1 SMP Negeri 2 Kayangan. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting, khususnya pada mata pelajaran IPA. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam usaha perbaikan suasana pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mendapatkan hasil yang maksimal.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 9.1 SMP Negeri 2 Kayangan yang melibatkan 29 peserta didik, terdiri dari 15 orang perempuan dan 14 orang laki-laki. Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian di dalam kelas untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Kayangan yang dilaksanakan di semester II dari bulan Januari sampai bulan Februari tahun pelajaran 2017/2018. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar bentuk pilihan ganda berjumlah 25 butir soal. Sedangkan teknis analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kualitatif.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

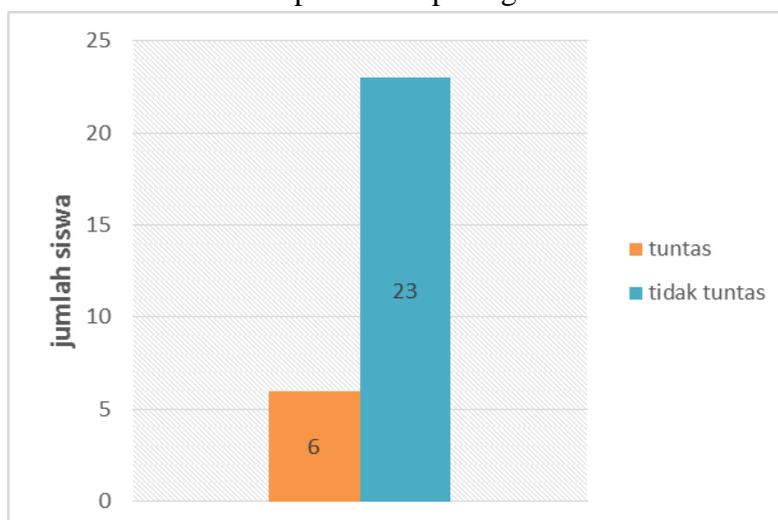
Penelitian tindakan ini dilakukan melalui 3 siklus yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus I adalah (1) tahap perencanaan yaitu menyiapkan silabus, menyiapkan RPP, dan menyiapkan soal evaluasi. (2) tahap pelaksanaan yaitu guru memberikan materi kepada peserta didik secara garis besar. (3) tahap observasi yaitu memberikan soal evaluasi, dan (4) tahap refleksi. Sedangkan pada siklus II dan siklus III, guru menerapkan model pembelajaran *make a match*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan model pembelajaran *make a match* adalah guru membagi peserta didik kelas 9.1 menjadi 6 kelompok, di mana kelompok 1, kelompok 2, dan kelompok 3 masing-masing anggota kelompoknya diberikan kartu soal, sedangkan kelompok 4, kelompok 5, dan kelompok 6 masing-masing anggota kelompoknya diberikan kartu jawaban, setelah semua mendapatkan kartu, guru memberikan aba-aba agar semua peserta didik mulai bergerak untuk

mencari pasangannya masing-masing sesuai dengan soal atau jawaban yang dipegang. Pasangan yang sudah terbentuk akan dinilai kecocokannya. Setelah selesai, kegiatan tersebut diulang kembali dengan kelompok yang mendapat kartu soal di awal akan mendapatkan kartu jawaban, begitu pun kelompok yang mendapat kartu jawaban di awal akan mendapatkan kartu soal.

Pada siklus I, soal evaluasi diberikan untuk mengobservasi peserta didik guna mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik dalam pembelajaran tersebut. Sebelum memberikan soal evaluasi, guru terlebih dahulu memberikan motivasi terhadap peserta didik dengan memberikan penjelasan secara garis besar tentang materi system ekskresi manusia, peserta didik disuruh membaca buku paket tentang materi tersebut, kemudian mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan materi tersebut, selanjutnya guru melakukan observasi dengan memberikan soal evaluasi yang sudah disiapkan. Observasi pembelajaran berlangsung di kelas yang dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada peserta didik kelas 9.1 tentang materi Sistem Ekskresi Manusia. Soal evaluasi berupa soal pilihan ganda berjumlah 25 soal dengan bobot skor masing – masing soal adalah 1 sehingga jumlah skor 25 dengan nilai 100. Soal evaluasi ini digunakan untuk menghindari unsur penilaian subyektif terhadap peserta didik.

Berdasarkan hasil penilaian pada siklus I, dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 29 orang, hanya 6 orang yang memperoleh nilai tuntas (20,7%) dan 23 orang memperoleh nilai tidak tuntas (79,3%) atau di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kriteria ketuntasan minimal untuk mata pelajaran IPA adalah 74. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 59. Menurut Depdiknas dalam Santoso (2013), salah satu prinsip penilaian adalah menggunakan acuan kriteria, yakni menggunakan kriteria tertentu dalam menentukan kelulusan peserta didik. Kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan dinamakan kriteria ketuntasan minimal (KKM).

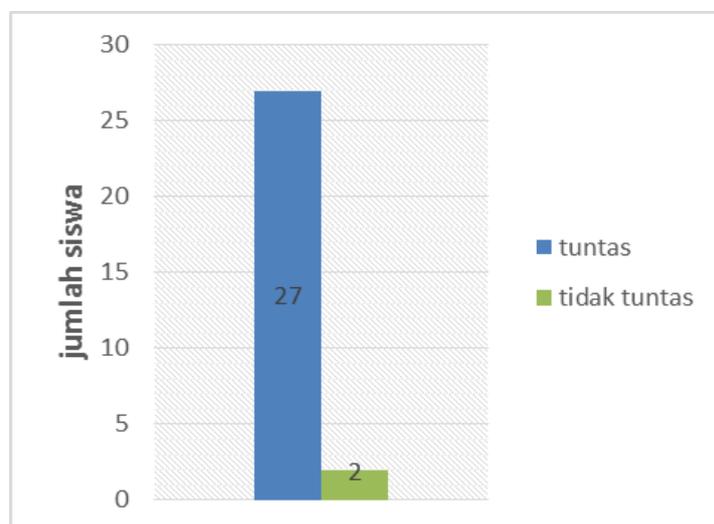
Dari hasil observasi di atas membuktikan bahwa secara keseluruhan hasil belajar peserta didik kelas 9.1 sangatlah rendah karena belum mencapai persentase ketuntasan 85%. Hasil evaluasi peserta didik kelas 9.1 dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



### Grafik 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar pada Siklus I

Berdasarkan grafik di atas, sangat jelas terlihat bahwa peserta didik kelas 9.1 SMP Negeri 2 Kayangan yang mengalami ketidaktuntasan dalam belajar sebanyak 89,6%. Dari hasil tersebut, terlihat bahwa pelaksanaan siklus I belum berhasil karena guru masih mengajar dengan metode lama yaitu ceramah sehingga peserta didik lebih cepat bosan dan kurang menguasai pelajaran sehingga hasil belajarnya rendah.

Dalam pelaksanaan siklus II, guru menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan di atas. Setelah tindakan siklus I selesai dilaksanakan, guru memberikan tes evaluasi yaitu soal yang sama dengan soal evaluasi pada siklus I untuk mengetahui perbandingan hasil belajar sebelum pelaksanaan tindakan dengan sesudah pelaksanaan tindakan. Berdasarkan hasil penilaian pada siklus II, dari keseluruhan peserta didik kelas 9.1 yang berjumlah 29 orang, 25 orang yang memperoleh nilai tuntas (86,2%) dan 4 orang yang memperoleh nilai tidak tuntas (13,8%). Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 77. Dari hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa sebanyak 25 orang dari 29 orang memperoleh nilai di atas KKM dan 4 orang memperoleh nilai di bawah KKM, artinya perolehan hasil belajar keseluruhan kelas 9.1 pada siklus I ini termasuk pada kategori tuntas yaitu 86,2%. Dikatakan tuntas karena memperoleh nilai rata-rata 77 (di atas KKM) dan persentase ketuntasan di atas 85%. Perolehan hasil belajar kelas 9.1 pada siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah :



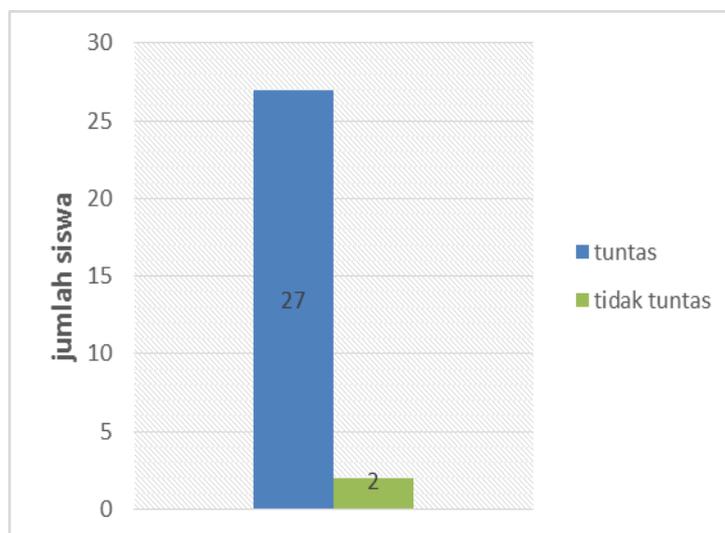
**Grafik 2. Perolehan Hasil Belajar pada Siklus II**

Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan siklus II, ditemukan beberapa masalah di antaranya adalah: (1) Masih ada peserta didik yang tidak serius dalam mencari pasangan kartu yang diberikan oleh guru dan (2) Karena model pembelajaran *make a match* ini baru pertama kali diterapkan, sehingga masih ada beberapa kelompok yang bingung dalam mencari pasangan kartu yang diberikan oleh guru. Kelemahan media *make a match* antara lain: (1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; (2) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan

lawan jenisnya; (3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan; (4) guru harus hati-hati dan bijaksana saat member hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; dan (5) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Karena ditemukannya permasalahan seperti di atas, maka guru mengambil tindakan untuk mengulang kembali kegiatan seperti pada siklus II, namun lebih dimantapkan kembali. Beberapa langkah yang dilakukan guru terhadap peserta didik sebelum melaksanakan tindakan siklus II adalah: (1) Guru mengingatkan kepada semua peserta didik agar lebih serius dalam mencari pasangan kartu yang dipegang dan (2) Guru lebih maksimal lagi dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada semua peserta didik dalam tiap kelompok agar tidak ada lagi kelompok yang bingung dalam mencari pasangan kartu yang dipegang.

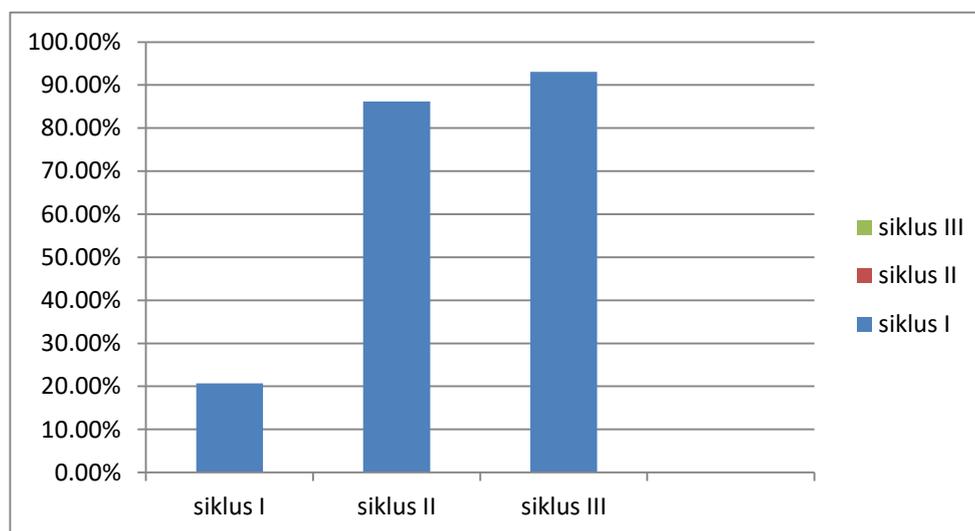
Dalam pelaksanaan siklus III, guru melakukan langkah-langkah yang sama dengan langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II. Berdasarkan hasil penilaian belajar pada siklus III, dari 29 peserta didik kelas 9.1 diperoleh 27 orang yang memperoleh nilai tuntas (93,1%) dan 2 orang yang memperoleh nilai tidak tuntas (6,9%). Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 84. Dari hasil penilaian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas 9.1 mengalami peningkatan. Berikut grafik hasil belajar peserta didik kelas 9.1 pada siklus III dibawah ini.



**Grafik 3. Perolehan Hasil Belajar pada Siklus III**

Penilaian hasil belajar oleh pendidik berfungsi untuk memantau kemajuan belajar, memantau hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Berdasarkan hasil penelitian tindakan menggunakan model pembelajaran *make a match* yang telah dilaksanakan, hasil belajar peserta didik kelas 9.1 mengalami peningkatan. Hasil belajar peserta didik sebelum penerapan pembelajaran *make a match* sangat rendah, di mana diperoleh nilai ketuntasan klasikal hanya 20,7%. Setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada siklus II, diperoleh nilai ketuntasan klasikal sebesar 86,2% dimana 25 orang peserta didik yang

memperoleh nilai di atas KKM. Sedangkan pada pelaksanaan siklus III, diperoleh nilai ketuntasan klasikal sebesar 93,1% dimana 27 orang peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM.



**Grafik 4. Perolehan Hasil Belajar pada Setiap Siklus**

Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dalam pelaksanaannya peserta didik dituntut untuk semangat dan aktif dalam belajar baik secara individu maupun kelompok, sehingga setiap peserta didik dapat menguasai pelajaran. Jika peserta didik menguasai pelajaran, maka akan meningkatkan hasil belajarnya.

### **Simpulan**

Simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 9.1 SMP Negeri 2 Kayangan tahun pelajaran 2017/2018. Hasil belajar siswa sebelum penerapan pembelajaran *make a match* sangat rendah, di mana diperoleh nilai ketuntasan klasikal hanya 20,7%. Setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada siklus II, diperoleh nilai ketuntasan klasikal sebesar 86,2% dimana 25 orang peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM. Sedangkan pada pelaksanaan siklus III, diperoleh nilai ketuntasan klasikal sebesar 93,1% dimana 27 orang peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM.

### **Daftar Pustaka**

- Aminah, H. S. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Gambar Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 7(2), 93-100.
- Asni, H. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw di Kelas III-A SD Negeri 2 Cakrangeara. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 16(2).



- Astuti, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match pada Materi Sifat Bangun Ruang untuk Meningkatkan Respon dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Penambong. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 15(2).
- Ginting, M. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa. *ESJ VOLUME 5, NO. 2*.
- Huda, Mihtahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusminawati, E. N., & Mediatati, N. (2017). Penerapan Model Make a Match dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(2).
- Salam, R., Zunaira, Z., & Niswaty, R. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Membuat Dokumen melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match (Mencari Pasangan). *Jurnal Office*, 2(2), 173-180.
- Santoso, E.B. (2013). *Pengertian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)*. Model Belajar.
- Semiawan. C. (2000). *Perspektif Siswa Berbakat*. Jakarta : Grasindo
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Wandy. (2017). Metode Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora Vol. 3 No. 1*
- Yatim. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Surabaya. Kencana