



## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 5 KENDARI MELALUI STRATEGI MAKE A MATCH

**Sitti Maryam**

Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Kendari, Kota Kendari,  
Provinsi Sulawesi Tenggara, Indonesia

Contributor Email: [Sittimaryam1970@yahoo.co.id](mailto:Sittimaryam1970@yahoo.co.id)

Received: Oct 29, 2021

Accepted: Jun 29, 2022

Published: Jul 30, 2022

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/677>

### Abstract

*Several causal factors to students' low achievement are among others density and large coverage of social science learning materials (consisting of history, sociology, economics, and geography), students' lack of learning skills, and teacher's inadequate method of teaching. The problem of students' low achievement on social science subject also occurred at SMP Negeri 5 Kendari. This study applied classroom action research method with cyclical model. The data were collected by means of observation and achievement testing techniques. The data were then analysed by means of interactive model from Milles and Hubberman. On the basis of testing and learning reflection results, it was showed that (a) the use of make a match strategy really improved students' learning achievement on social science; (b) It really improved students' active participation during the teaching and learning process; (3) The number of students who achieved marks above the minimal efficacy mark criterion was above 85%; and (4) The students showed their positive perception towards their learning activities under make a match strategy.*

**Keywords:** Learning Strategy; Make a Match; Learning Achievement.

---

## **Abstrak**

*Banyak faktor yang ditengarai menjadi pemicu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS antara lain: struktur materi yang sangat padat, cakupan materi yang luas dan terdiri dari kajian-kajian ilmu sosial yang bermacam-macam (sejarah, sosiologi, ekonomi, dan geografi), anak belum memiliki ketrampilan belajar untuk menguasai materi tersebut dan metode mengajar guru yang belum sesuai dengan karakteristik siswa. Masalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang relatif rendah juga terjadi di SMP Negeri 5 Kendari. Desain penelitian yang digunakan adalah metode alir dari Kemmis dan Taggart dengan model siklus. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi dan tes hasil belajar. Prosedur analisis data menggunakan analisis model interaktif dari Melles dan Huberman. Berdasarkan analisis hasil tes dan temuan dalam refleksi-evaluasi kegiatan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa (a), penerapan strategi make a machth dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS; (b) Penerapan strategi ini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar 3) Persentase dan jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM mencapai lebih dari 85%; dan 4) Persepsi siswa terhadap penggunaan strategi make a machth yang diterapkan dalam penelitian ini sangat positif.*

**Kata Kunci:** *Strategi Pembelajaran; Make a Machth; Hasil Belajar.*

---

## **A. Pendahuluan**

Sampai saat ini mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih merupakan mata pelajaran yang tidak terlalu disukai dan dianggap tidak penting bagi siswa. Hal ini diperkuat fakta bahwa secara umum hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS biasa-biasa saja, dan hanya sedikit dari mereka yang memperoleh nilai yang melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM). Tujuan mata pelajaran IPS di SMP termuat dalam Standar Isi adalah agar siswa memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan (Permendiknas No. 22, 2006).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti diketahui bahwa guru telah menerapkan metode-metode pembelajaran yang cukup variatif. Umumnya pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran

kooperatif (*cooperative learning*) dengan metode diskusi kelompok dan penugasan. Metode diskusi kelompok sebenarnya cukup disenangi oleh siswa, tetapi hal tersebut tidak membuat hasil belajar siswa lebih baik atau meningkat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor berikut.

*Pertama*, kurangnya tanggung jawab individu terhadap pembelajaran karena sebagian dari siswa merasa sudah ada temannya yang bisa mempertanggungjawabkan tugas-tugas pada saat pembelajaran berlangsung. Akibatnya ketika siswa diberi tes secara individu, sebagian besar tidak bisa menyelesaikan dengan baik karena tingkat pemahamannya terhadap materi pelajaran tersebut masih tergolong rendah.

*Kedua*, sebagian besar siswa saat diskusi kelompok pasif, mengikuti pelajaran tanpa rasa ingin tahu, tidak mengajukan pertanyaan, dan tidak membutuhkan informasi untuk memecahkan masalah. Padahal, pembelajaran aktif terjadi apabila informasi, keterampilan, dan sikap berlangsung melalui proses penyelidikan atau proses bertanya dan setiap siswa dikondisikan dalam sikap mencari informasi bukan sekadar menerima (Silberman, 2006).

Berdasarkan pemikiran di atas, peneliti mencoba menerapkan strategi belajar mencari pasangan (*make a match*) yang dikembangkan oleh Larana Curran (1994). Menurut Zaini dkk (2008), strategi *make a match* adalah strategi yang cukup menyenangkan, digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya maupun materi yang baru diajarkan. Salah satu keunggulan strategi ini adalah siswa mencari informasi dengan mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam bentuk soal-jawab dengan suasana yang menyenangkan. Setiap siswa mempunyai tanggung jawab yang sama dalam pembelajaran, walaupun dilakukan secara berkelompok. Rangkaian pertanyaan dan jawaban yang diberikan akan merangsang siswa untuk menemukan sendiri informasi bukan sekedar menerima dengan demikian diharapkan semua siswa belajar dengan optimal dan hasil belajarnya meningkat.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke

arah yang lebih baik. Interaksi tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor baik faktor internal yang datang dari dalam diri individu, maupun factor eksternal yang datang dari lingkungannya (Mulyasa, 2008). Tugas guru yang utama dalam pembelajaran adalah mengondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku siswa.

Sejalan dengan pendapat di atas, Budimansyah (2002) menyatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap atau perilaku siswa yang relative permanen sebagai akibat dari pengalaman atau pelatihan. Perubahan kemampuan yang hanya berlangsung sekejap dan kemudian kembali ke perilaku semula belum dapat disebut sebagai peristiwa pembelajaran, walaupun mungkin terjadi pengajaran.

Selain itu, pembelajaran merupakan suatu kegiatan atau upaya membantu para siswamengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan dalam suatu mata pelajaran tertentu. Kegiatan pembelajaran tidak sesederhana berjalan-jalan atau membeli sepatu, walaupun tidak sekompleks membangun sebuah kota, tetapi kegiatan ini membutuhkan perencanaan yang seksama dan dibuat secara tertulis (Risminawati, 2008).

Sudjana (2005) menyatakan bahwa hasil belajar adalah bentuk tingkah laku yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Bentuk tingkah laku sebagai hasil belajar dapat berupa memberi reaksi terhadap rangsangan, asosiasi verbal, mengemukakan konsep, prinsip, dan memecahkan masalah. Hasil belajar biasanya diperoleh setelah siswa dinyatakan berhasil dalam suatu penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Hasil belajar pada hakikatnya tersirat dalam tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran. Menurut Dick & Reiser (dalam Djamarah, 2000), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar dibedakan atas empat macam, yaitu pengetahuan, intelektual, keterampilan motorik, dan sikap. Untuk mengetahui hasil

belajar yang dicapai siswa maka diadakan penilaian. Penilaian tersebut dapat dilaksanakan setiap saat selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, dapat pula diadakan setelah siswa menyelesaikan suatu program pembelajaran dalam waktu tertentu. Penilaian hasil belajar menggunakan alat ukur berupa tes hasil belajar yang merupakan tes yang dapat mengukur kemampuan seseorang dalam bidang tertentu sebagai hasil dari proses belajar yang khas dan disengaja dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan nilai.

Berdasarkan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil kegiatan pembelajaran yang dicapai oleh siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan intelektual (kognitif), keterampilan motorik (psikomotor), dan sikap (afektif) setelah siswa menyelesaikan kegiatan atau program pembelajaran dalam waktu tertentu dengan menggunakan alat ukur berupa tes hasil belajar.

Menurut Sugiyanto (2008), strategi belajar mencari pasangan (*make a match*) merupakan salah satu contoh pembelajaran kooperatif metode struktural yang dikembangkan oleh Spencer Kagan dan kawan-kawan. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam bentuk soal-jawab dengan suasana yang menyenangkan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia anak didik.

Melalui strategi mencari pasangan, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dengan demikian siswa, terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara holistik, bermakna, otentik, dan aktif. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang guruperengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman bagi para siswa.

Langkah-langkah teknik pembelajaran *make a match* adalah (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan/ jawaban

tentang topik yang dibahas; (2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu dan memikirkan soal atau jawaban dari isi kartu yang dipegang; (3) untuk mempermudah dalam mencari pasangan soal-jawab, maka ada perkenalan. Setiap siswa yang memegang soal, membacakan isi kartunya dan disimak oleh siswa yang lain, selanjutnya siswa yang memegang jawaban membacakan isi kartunya dan disimak juga siswa lain; (4) Masing-masing siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, dan (5) Siswa mempresentasikan hasilnya di depan kelas dan siswa yang lain menanggapi presentasi temannya. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

## **B. Metode**

Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini mengadopsi model penelitian tindakan kelas yang dikemukakan Kemmis meliputi tahapan: *planning*, *acting*, *observing*, dan *reflecting* (dalam Wiriaatmadja, 2008).

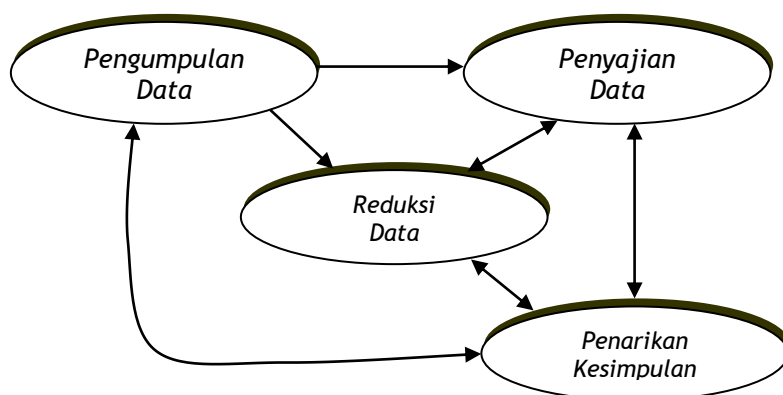
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kendari pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian berlangsung selama dua bulan dari bulan September 2021 sampai dengan Oktober 2021, yang terbagi dalam dua siklus. Setiap siklus diakhiri dengan refleksi dan *replanning* untuk melanjutkan pada siklus berikutnya. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII.A yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 26 orang laki-laki dan 14 orang perempuan.

Sumber data diperoleh dari (a) informan atau narasumber, yaitu siswa, guru, kolabolorator dan *team teaching* IPS, (b) aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas VIII A dan (c) dokumen atau arsip tentang hasil tugas-tugas siswa, lembar observasi, dan hasil tes siswa. Uji validitas data dilakukan melalui triangulasi data dan review informan. Triangulasi data dilakukan terhadap sumber-sumber data antara lain dengan meneliti ulang dokumen-dokumen bersama

narasumber, dan mengadakan wawancara dengan sumber dokumen tersebut.

Selain itu juga dilakukan review informan sehingga kemungkinan kesalahan mengisi instrumen karena tidak memahami apa yang dimaksud oleh butir-butir instrumen dapat dihindari.

Untuk menganalisis data dari hasil observasi, digunakan teknik yang dikemukakan Miles dan Huberman (1992) dengan tiga tahap kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Ketiga tahap analisis tersebut dapat digambarkan sebagai model interaktif berikut:



Gambar 1. Komponen Model Analisis Data Interaktif

Analisis data dilakukan melalui tahapan (1) tahap pengumpulan data yaitu kegiatan yang mengacu pada penilaian instrument baik siswa maupun guru; (2) Tahap reduksi data yaitu kegiatan yang mengacu kepada proses menyeleksi, memfokuskan, mengabstraksikan, dan mentransformasikan data mentah yang diperoleh melalui observasi; (3) Tahap penyajian data yaitu kegiatan mengumpulkan informasi/ data yang terorganisasi dan terkategori dituliskan kembali sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan dari data tersebut. Data disajikan dalam bentuk matriks; dan (4) Tahap penarikan kesimpulan yang dilakukan berdasarkan hasil analisis terhadap data yang telah dikumpulkan. Keempat komponen analisis data seperti pada gambar 1, bersifat interaktif dan berlangsung secara siklus. Melalui analisis ini, permasalahan utama dalam penelitian diharapkan dapat terjawab.

Data persepsi dan prestasi belajar IPS dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data-data yang telah berhasil dikumpulkan adalah (a) tehnik analisis data kualitatif, dengan menelaah data yang dikumpulkan. Penelaahan dilakukan dengan cara menganalisis, mensintesis dan membuat kesimpulan. Kegiatan penelaahan pada prinsipnya dilakukan sejak awal penjarangan data; (b) Teknik statistik deskriptif komparatif. Teknik ini dilakukan dengan membandingkan hasil-hasil penilaian yang diperoleh antar siklus; (c) Teknik analisis kritis. Teknik ini dilakukan untuk mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja yang ditampilkan guru dalam pelaksanaan kegiatan selama tindakan.

Indikator keberhasilan yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan tindakan kelas ini adalah (a) peningkatan hasil belajar siswa, sekurang-kurangnya mendapat nilai terendah 75 pada tes akhir siklus I dan nilai terendah 80 pada siklus II dan (b) peningkatan ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 80% mendapatkan nilai di atas 75 pada siklus I, pada siklus ke II, 85 % siswa memperoleh nilai di atas 75.

Prosedur penelitian dengan tahapan kegiatan dalam penelitian adalah (1) Rencana Tindakan yang meliputi (a) insvestigasi mengapa hasil belajar siswa rendah, baik ulangan harian maupun dalam ulangan semester, (b) mengumpulkan data-data nilai siswa sebelum tindakan penelitian dilakukan, dengan maksud untuk mengetahui secara akurat nilai perolehan siswa dan data yang termasuk kelompok atas dan kelompok tengah serta kelompok bawah, (c) membuat ranking nilai hasil belajar siswa berdasarkan perolehan nilai yang didapat sekaligus menentukan kelompok atas, kelompok tengah dan kelompok bawah, (d) menyusun skenario pembelajaran yang menerapkan strategi *make a match*, (f) menyiapkan media, sumber belajar, dan alat-alat yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan, dan (g) menyiapkan instrumen-instrumen penilaian dan lembar pengamatan.

Pelaksanaan Tindakan. Dalam tahap ini guru (a) menyiapkan siswa untuk belajar dan memotivasi siswa, (b) mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi pelajaran sebelumnya, (c) menjelaskan tujuan pembelajaran, (d) menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban. Adapun kegiatan siswa setelah kegiatan guru adalah (a) mendapatkan satu buah kartu, (b) mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, (c) dapat juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok, (d) mendiskusikan, menyelesaikan tugas secara bersama-sama, (e) mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Setelah itu, guru mengklarifikasi terutama soal pada kartu yang tidak dapat atau salah pasangannya dan meminta siswa melakukan refleksi.

Observasi. Dalam tahap refleksi, peneliti mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber, khususnya rujukan data kolaborator, dan guru pengajar IPS yang lain. Data tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kesulitan implementasi strategi *make a match* dapat berjalan secara efektif, perilaku guru selama melakukan tindakan, perilaku siswa dalam kelas ketika dikenai tindakan, dan temuan lain yang dianggap menghambat keberhasilan tindakan.

Refleksi. Kegiatan pada tahap ini adalah mengulas secara kritis tentang perubahan perilaku siswa setelah mengalami strategi *make a match* serta mengulas tentang pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam hal ini juga dipertimbangkan refleksi yang diberikan siswa setelah selesai mengikuti tindakan (berupa uraian singkat tentang yang mereka rasakan ketika diberi tindakan). Peneliti melakukan dialog dengan kolaborator untuk menentukan dan menginventarisir daftar permasalahan yang muncul di lapangan, untuk selanjutnya dapat digunakan sebagai dasar perencanaan pada kegiatan berikutnya.

### C. Hasil dan Pembahasan

Sebelum tindakan, guru melakukan tes awal untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan strategi

*make a match*. Hasil analisis data yang diperoleh sebelum siklus I dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Sebelum Siklus I

Jumlah siswa	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata kelas	Siswa yang tuntas		Siswa yang belum tuntas	
				Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
40	80	30	62	12	30	28	70

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dijelaskan bahwa siswa yang telah tuntas belajarnya atau telah mencapai KKM hanya 30%, sedangkan yang belum mencapai KKM sebesar 70%. Artinya, kelas VIII.A ketuntasan klasikal hanya 30%. Hal tersebut tidak sesuai dengan indikator keberhasilan karena siswa dikatakan telah tuntas belajarnya apabila sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa telah mencapai KKM.

Proses pembelajaran diamati menggunakan lembar pengamatan terhadap partisipasi siswa dengan strategi *make amatch*. Hasil pengamatan terhadap partisipasi keaktifan siswa dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Persentase Tingkat Partisipasi Siswa Siklus I

Aspek yang dinilai	Persentase (%)
1 Kerjasama	74,4
2 Perhatian	50.0
3 Efisiensi waktu	47.5
4 Kesesuaian hasil	73.8
5 Presentasi	60.0

Tabel 2 menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I, partisipasi keaktifan siswa mulai berkembang. Hal ini dapat terlihat 70,4% siswa dapat bekerja sama, kompromi dan mendiskusikan soal-jawab dengan pasangannya. Kesesuaian hasil antara soal-jawab 73,8% karena saat mencari pasangan soal-jawab dilakukan dengan kerja sama dan kompromi, walaupun masih harus ditingkatkan lagi karena masih ada beberapa siswa yang salah pasangan.

Pada aspek perhatian, nilainya 50 yaitu saat penyampaian isi kartu oleh masing-masing siswa, sebagian tidak mendengarkan dengan seksama karena perhatiannya tidak terfokus pada temannya yang sedang presentasi. Penggunaan waktu dalam mencari pasangan soal-jawab belum efisien yaitu hanya 47.5 karena masih banyak siswa yang kebingungan dan saling mencari sampai waktu yang disediakan habis.

Begitu pula pada aspek presentasi dengan nilai 60 yang berarti partisipasi siswa untuk presentasi masih kurang yaitu ada beberapa siswa yang masih belum percaya diri untuk menyampaikan soal-jawabnya karena salah. Semuanya itu, terjadi karena siswa belum terbiasa menggunakan strategi pembelajaran *make a match* karena selama ini siswa terbiasa dengan metode diskusi tanpa media kartu dan tidak saling mencari pasangan.

Hasil belajar yang dicapai siswa dapat dilihat dalam Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Rangkuman Hasil Belajar Siswa Siklus I

Jumlah siswa	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata kelas	Siswa yang tuntas Jumlah	(%)	Siswa yang belum tuntas Jumlah	(%)
40	95	45	74,3	29	72,5	11	27,5

Tabel 3 menunjukkan bahwa siswa yang belum tuntas atau belum mencapai KKM ada 27,5% sedangkan siswa yang telah tuntas belajarnya baru 72,5%. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I ini, sebesar 74,3. Berdasarkan hasil tes tersebut, diketahui bahwa keberhasilan penelitian pada siklus I belum tercapai. Namun, jika dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan penelitian maka terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Pelaksanaan pada prapenelitian ketuntasan klasikal baru 30% namun pada siklus I ini menjadi 72,5% berarti terjadi peningkatan sebesar 42,5%. Peningkatan ketuntasan kelas ini terjadi karena siswa mengonstruksi pengetahuannya sendiri saat bekerja sama mencari dan menemukan pasangan soal-jawab, berdiskusi, dan presentasi dengan temannya

sehingga siswa memahami bukan mengingat materi. Kondisi seperti ini akan meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran. Peningkatan daya serap siswa ini akan berdampak pada kemampuan menjawab soal tes.

Selama pelaksanaan tindakan, kolaborator mengamati aktivitas guru dalam setiap langkah kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati sebagaimana pada lampiran lembar observasi kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I menunjukkan nilai 71,05. Secara umum semua aspek sudah muncul dan terlaksana, namun beberapa aspek seperti penjelasan langkah-langkah strategi, pengelolaan kelas, penggunaan waktu, dan merangkum materi pelajaran masih perlu ditingkatkan.

Kelemahan yang ditemukan pada siklus I ini adalah (a) siswa belum memahami sepenuhnya langkah-langkah strategi pembelajaran yang digunakan. Hal ini tampak dari masih banyaknya siswa yang masih bingung, (b) kurang efisiennya penggunaan waktu dalam penyampaian isi kartu dan presentasi, (c) peningkatan nilai hasil belajar siswa belum signifikan, (d) ketuntasan klasikal belum tercapai karena masih 72.5% sedangkan ketuntasan klasikal minimal 85%, dan (e) peningkatan nilai aktivitas guru dalam pembelajaran belum mencapai 80.

Berdasarkan kelemahan tersebut, diputuskan bahwa tindakan perlu dilanjutkan ke siklus II. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk merevisi skenario pembelajaran pada siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran siklus II diamati dengan menggunakan lembar pengamatan terhadap partisipasi siswa pada saat pembelajaran dengan strategi *make a match*. Hasil pengamatan terhadap keaktifan siswa seperti tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Persentase (%)
1	Kerjasama	93,1
2	Perhatian	90,0

No	Aspek yang dinilai	Persentase (%)
3	Efisiensi waktu	87,5
4	Kesesuaian hasil	92,5
5	Presentasi	91,9

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa pada siklus II partisipasi keaktifan siswa semakin meningkat, yaitu hanya 74,4% siswa dapat bekerjasama dalam mencari pasangan soal-jawaban pada siklus I, pada siklus II sudah mencapai 93,1%. Ini berarti ada kenaikan sebesar 18,7%. Begitu pula perhatian siswa terjadi peningkatan sehingga penggunaan waktu lebih efisien yaitu 87.5% atau meningkat sebesar 45.7% dari siklus I. Partisipasi siswa saat presentasi juga meningkat, tidak ada yang malu lagi karena semua siswa menemukan pasangannya sesuai waktu yang disediakan, sehingga kesesuaian atau ketepatan soal-jawab juga terjadi peningkatan karena dilakukan dengan kerja sama dan perhatian yang terfokus pada pembelajaran.

Hasil analisis hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat dalam tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Belajar Siswa Siklus II

Jumlah siswa	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata kelas	Siswa yang tuntas Jumlah	Siswa yang tuntas (%)	Siswa yang belum tuntas Jumlah	Siswa yang belum tuntas (%)
40	100	70	88.7	40	100	0	0

Berdasarkan data pada tabel 5, dapat diketahui bahwa semua siswa tuntas hasil belajar dengan mencapai nilai KKM dengan rata-rata sebesar 88.7. Ketercapaian ketuntasan klasikal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu (a) siswa mulai terbiasa menggunakan strategi *make a match* dalam pembelajaran sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung. Siswa mengikuti dengan penuh perhatian, antusias dan tidak terlihat kebingungan lagi; (2) Peningkatan kualitas pembelajaran yang ditunjukkan oleh interaksi yang harmonis antara guru dengan siswa dan partisipasi

aktif siswa dalam pembelajaran; dan (c) proses belajar dilakukan dalam bentuk kartu soal-jawaban secara kelompok tapi ada tanggung jawab individu sehingga saat diberi tes, siswa dapat menjawab dengan baik.

Suasana kelas diamati dengan menggunakan lembar pengamatan terhadap partisipasi siswa pada saat pembelajaran dengan strategi *make a match*. Perbandingan hasil pengamatan terhadap keaktifan siswa seperti tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Perbandingan Tingkat Partisipasi Siswa Siklus I dan II

No	Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II
1	Kerjasama	74,4%	93,1%
2	Perhatian	50,0%	90,0%
3	Efisiensi waktu	47,5%	87,5%
4	Kesesuaian hasil	73,8%	92,5%
5	Presentasi	60,0%	91,9%

Berdasarkan data pada Tabel 6, dapat diketahui bahwa pada siklus II partisipasi keaktifan siswa semakin meningkat, yaitu pada siklus I hanya 74,4% siswa dapat bekerja sama dalam mencari pasangan soal-jawaban sedangkan pada siklus II sudah mencapai 93,1%. Ini berarti ada kenaikan sebesar 18,7%. Begitu pula perhatian siswa terjadi peningkatan sehingga penggunaan waktu lebih efisien yaitu 87,5% atau meningkat sebesar 40% dari siklus I. Partisipasi siswa saat presentasi juga meningkat. Tidak ada yang malu lagi karena semua siswa menemukan pasangannya sesuai waktu yang disediakan, sehingga kesesuaian atau ketepatan soal-jawab juga terjadi peningkatan karena dilakukan dengan kerja sama dan perhatian yang terfokus pada pembelajaran.

Suasana kelas dalam penerapan strategi *make a match* pada pembelajaran IPS tindakan siklus I dan siklus II menunjukkan ke arah situasi yang semakin kondusif. Kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan strategi *make a*

*match* memberikan ruang bagi terciptanya prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan siswa.

Aktivitas pembelajaran di kelas tidak lagi didominasi oleh guru namun menampilkan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Strategi *make a match* dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif membantu siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar, terfokusnya perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran, terjalannya kerja sama kelompok, adanya usaha siswa dalam mencari pasangan soal-jawab, dan siswa lebih antusias dalam mengikuti jalannya presentasi diskusi. Suasana tersebut sangat membantu menciptakan lingkungan belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar siswa dari aspek kognitif yang menggambarkan keterserapan materi oleh siswa diukur dengan tes hasil belajar atau tes siklus. Nilai tes menentukan ketuntasan belajar siswa. Dalam penelitian ini, telah tercapai ketuntasan klasikal pada siklus II yaitu sebesar 95%, berarti terdapat 95% siswa yang telah mencapai KKM atau telah tuntas belajarnya. Secara terperinci peningkatan setiap siklusnya seperti tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Presentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Siklus	Jumlah siswa	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata kelas	Siswa yang tuntas		Siswa yang belum tuntas	
					Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
I	40	95	45	74,3	29	72,5	11	27,5
II	40	98	80	88,7	40	100	0	0

Berdasarkan data pada tabel 7 di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I ketuntasan klasikal mencapai 72,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 100% berarti terjadi peningkatan sebesar 37,5%. Peningkatan hasil belajar tersebut disebabkan oleh peningkatan kualitas proses pembelajaran. Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas. Di samping itu

siswa mempunyai kesempatan untuk membangun dan mengkonstruksi pengetahuannya dan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing siswa. Pengetahuan yang diperoleh dengan cara membangun sendiri pengetahuannya akan lama mengendap dalam pikiran siswa dan memudahkan siswa untuk menyerap materi. Penggunaan media kartu soal-jawab dalam pembelajaran merangsang siswa untuk berpikir kreatif dan menggunakan imajinasinya.

Setelah kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II berakhir, siswa dimintai tanggapannya terhadap penerapan kolaborasi strategi *make a match* dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan strategi *make a match* dalam pembelajaran baik siklus I maupun siklus II mengalami peningkatan. Hasil analisis sikap siswa terhadap strategi pembelajaran dilihat pada tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Hasil Analisis Sikap Siswa terhadap Strategi Pembelajaran

No	Indikator	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Persepsi siswa terhadap cara belajar dengan menggunakan Strategi <i>make a match</i>				
	a. Sangat senang	5	12.5	18	45%
	b. Senang	28	70	20	50%
	c. Biasa-biasasaja	7	17.5	2	5%
	d. Membosankan	0	0	0	0%
2	Waktu pembelajaran lebih efektif jika belajar dengan strategi <i>make a match</i>				
	a. Sangat setuju	2	5	10	25%
	b. setuju	28	70	30	75%
	c. kurangsetuju	10	25	0	0%
	d. tidaksetuju	0	0	0	0%
3	Persepsi siswa dengan tugas yang diberikan oleh guru dalam belajar melalui strategi <i>make a match</i>				
	a. Sangat tertantang	17	42.5	20	50%
	b. tertantang	18	45	17	43%
	c. Biasa-biasa saja	5	12.5	3	8%

No	Indikator	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
4	d. Membosankan		0	0	0%
	Mudah memahami materi jika belajar dengan strategi "make a match":				
	a. Sangat setuju	4	10	12	30%
	b. setuju	26	65	28	70%
	c. Kurang setuju	10	25	0	0%
	d. Tidaksetuju	0	0	0	0%

Persepsi siswa terhadap penerapan strategi *make a match* dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan sebagaimana tampak pada tabel 8 di atas. Pada siklus II, sebagian besar siswa (45%) siswa sangat senang, 50% siswa senang, dan hanya 5% yang menyatakan biasa-biasa saja serta tidak ada siswa yang menyatakan bosan dengan penerapan strategi ini. Sedangkan persepsi siswa terhadap tugas guru mengajar dengan strategi *make a match* pada siklus II adalah 50%, 43%, menyatakan tertantang dan yang menyatakan biasa-biasa saja hanya 8%, dan yang menyatakan membosankan tidak ada.

Hasil refleksi selama proses pembelajaran tampak beberapa alasan yang mendasari siswa menyatakan senang dan tertantang mempelajari materi IPS menggunakan strategi *make a match*. Di antaranya, belajar melalui strategi ini menjadikan materi yang dipelajari lebih mudah dimengerti dan dipahami serta dapat berpikir dan berdiskusi dengan teman kelompok. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi *make a match*. Rasa senang merupakan motivasi bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran merupakan proses membangun kemampuan individu dan proses menumbuhkan kreativitas berpikir siswa. Dampak dari hal tersebut adalah peningkatan hasil belajar siswa yang telah ditunjukkan oleh tabel 3.8 di atas.

Selama pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I dan siklus II, kolaborator mengamati aktivitas guru sehubungan dengan penerapan strategi *make a match*. Hasil pengamatan kolaborator terhadap kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I menunjukkan nilai 71,05 sedangkan pada siklus II nilai ini meningkat menjadi 90,79 dan semua aspek kegiatan guru sudah terlaksana dengan baik. Kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I sudah dapat diatasi oleh guru dengan baik. Hasil pengamatan kolaborator terhadap kegiatan guru pada siklus I dan siklus II selengkapnya terangkum pada tabel 9 berikut ini.

Tabel 9. Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

No	Komponen Penilaian	Skor	
		Siklus I	Siklus II
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>			
1	Menarik perhatian siswa	3	4
2	Menimbulkan motivasi	3	4
3	Membuat keterkaitan materi	3	3
4	Menyampaikan tujuan	4	4
5	Kejelasan penyampaian langkah-langkah strategi	2	4
<b>Kegiatan Inti</b>			
6	Penggunaan contoh-contoh	3	4
7	Penekanan pada materi yang penting	2	4
8	Mengajukan pertanyaan balikan	3	3
9	Kesesuaian penerapan strategi	3	4
10	Penggunaan media	3	3
11	Interaksi dengan siswa	3	4
12	Membimbing siswa	3	4
13	Pengelolaan kelas	2	3
14	Penggunaan waktu	2	3
<b>Kegiatan Penutup</b>			
15	Menyimpulkan pelajaran	3	4
16	Memberikan penilaian	3	4

No	Komponen Penilaian	Skor	
		Siklus I	Siklus II
17	Memberikan penguatan	3	3
18	Merangkum inti pelajaran/melakukan refleksi	2	3
19	Memberikan tugas atau pengayaan	4	4
	Jumlah	54	69
	Nilai	71,05	90,79

Tabel 9 di atas menunjukkan adanya peningkatan nilai aktivitas guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II. Pada siklus I nilai aktivitas guru dalam penerapan strategi *make a match* menurut pengamatan kolaborator adalah 71,05, sedangkan pada siklus II nilai ini meningkat sebesar 19,74% menjadi 90,79. Peningkatan ini menunjukkan keberhasilan guru menerapkan strategi *make a match* dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIII.A SMP Negeri 5 Kendari.

Penerapan strategi *make a match* terlihat beberapa hal yang baik antara lain:

1. kelas menjadi lebih hidup dan agak ramai karena siswa saling bertukar pikiran dan argumentasi yang mencerminkan adanya kemerdekaan/kebebasan yang terkendali;
2. Keceriaan siswa yang tidak dapat disembunyikan terpancar pada wajah siswa;
3. Timbulnya tanggung jawab individu yang semakin meningkat dalam memotivasi diri;
4. Menipisnya sifat egois pada diri siswa dengan ditunjukkan oleh sikap saling menghargai dan menghormati pendapat orang/siswa lain;
5. Meningkatnya keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan ditunjukkan oleh motivasi yang tinggi (antara lain mengajukan pertanyaan);
6. Meningkatnya pemahaman/ pengetahuan siswa dalam pembelajaran dengan ditunjukkan oleh banyaknya siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru;

7. Munculnya kecerdasan linguistik (kecakapan dalam hal membaca, menulis dan berkomunikasi dengan kata-kata), dan
8. Munculnya kecerdasan interpersonal (kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain).

Ahmadi (2005), mengemukakan bahwa interaksi edukatif adalah suatu gambaran hubungan aktif dua arah antara guru dan anak didik yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan. Proses dalam interaksi edukatif akan terjadi pola komunikasi sebagai transaksi artinya dalam komunikasi pembelajaran dimana komunikasi tidak hanya terjadi antara guru dengan siswa akan tetapi terjadi transaksi dialogis multiarah.

Uno (2008), mengajar diartikan dengan suatu keadaan untuk menciptakan situasi yang mampu merangsang siswa untuk belajar. Hasil belajar merupakan ukuran mengenai tingkat keberhasilan siswa setelah mengalami proses belajar. Winkel (1991), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah bukti keberhasilan suatu usaha yang dapat dicapai. Hasil belajar siswa diartikan sebagai hasil perubahan tingkah laku setelah mengikuti pembelajaran pada suatu materi dalam kurung waktu tertentu.

Sudjana (2001), mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar masing-masing siswa diketahui setelah guru melakukan evaluasi baik secara lisan selama proses pembelajaran maupun secara tertulis pada akhir pembelajaran. Dengan mengetahui hasil belajar siswa kita dapat mengetahui sejauh mana perubahan pengetahuan siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran.

#### **D. Penutup**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menerapkan strategi *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terjadinya perubahan dan peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya. Sebelum diberikan tindakan, ketuntasan belajar klasikal hanya 30%, sedangkan siklus I terjadi peningkatan sebesar 42.5% atau meningkat menjadi 72.5% dan pada siklus

II meningkat lagi menjadi 100% dengan nilai rata-rata 88.7. Peningkatan hasil belajar tersebut, didukung oleh peningkatan motivasi yang menyebabkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran merupakan proses membangun kemampuan individu dan proses menumbuhkan kreativitas berpikir siswa sehingga hasil belajarnya meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru hendaknya lebih kreatif dalam merancang pembelajaran dengan menerapkan strategi inovatif yang dapat mengaktifkan siswa dan dapat menggunakan strategi *make a match* sebagai strategi alternatif dalam menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Penerapan strategi *make a match* dapat diterapkan pada mata pelajaran lain yang memiliki karakteristik materi hampir sama dengan mata pelajaran IPS perlu mempertimbangkan ukuran ruang kelas dan jumlah siswa agar proporsional sehingga memudahkan mobilitas siswa dalam perpindahan mencari pasangan.

### **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pengawas Pembina dan Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Kendari yang telah membantu baik secara materil maupun moril sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian tindakan kelas. Ucapan yang senada ditujukan kepada rekan-rekan guru di SMP Negeri 5 Kendari yang selalu memberikan motivasi selama berlangsungnya penelitian serta siswa kelas VIII.A SMP Negeri 5 Kendari yang secara aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

### **Daftar Referensi**

- Ahmadi, A dan Prasetya. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Baharuddin & Esa Nur W. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar- Ruzz Media.
- Budimansyah, D. (2002). *Model Pembelajaran dan Penelitian Portofolio*. Genesindo.

- Depdiknas. (2006). *Panduan Pengembangan Silabus IPS Sekolah Menengah Pertama*. BSNP-Depdiknas.
- Djamarah, S. (2002). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Jensen, E. (2008). *Brain Based Learning*. Pustaka Pelajar.
- Mulyasa, E. (2008). *Menjadi Guru Profesional*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Remaja Rosda Karya.
- Meier, D. (2005). *The Accelerated Learning*. Bandung: PT. Mizan Pustaka.
- Usman, N., AR, M., Murziqin, R., & Tabrani ZA. (2018). The Principal's Managerial Competence in Improving School Performance in Pidie Jaya Regency. *Advanced Science Letters*, 24(11), 8297–8300. <https://doi.org/10.1166/asl.2018.12545>
- Poerwadarminta.W.J.S. (1999). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Risminawati (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Surakarta: FKIP UMS.
- Salami, S. (2015). Implementing Neuro Linguistic Programming (NLP) in Changing Students' Behavior: Research Done at Islamic Universities in Aceh. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 3(2), 235-256.
- Silberman, M (2006). *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Sudjana, N (2005). *Dasar-Dasar Proses BelajarMengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyanto. (2008). *Model- model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: FKIP UNS.
- Sudjana, Nana. (2001). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah.B. (2008). *Desain Pembelajaran*. Gorontalo: Nurul Jannah.
- Winkel, W.S. (1991). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT Gramedia.
- Winkel, W.S. (1987). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia.
- Wiriaatmadja, R. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaini, H., dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.