



Application Of The Make A Match Type Cooperatif Learning Model In Improving Arts And Culture Learning Outcomes For SMPN 07 Woja Students

Adiprasetio Prabowo

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris & Pendidikan Biologi, Sekolah Tinggi Keguruan
Ilmu Pendidikan Al-Amin Dompu (STKIP Al-Amin Dompu)

Swandi Swandi

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris & Pendidikan Biologi, Sekolah Tinggi Keguruan
Ilmu Pendidikan Al-Amin Dompu (STKIP Al-Amin Dompu)

Aidin Aidin

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris & Pendidikan Biologi, Sekolah Tinggi Keguruan
Ilmu Pendidikan Al-Amin Dompu (STKIP Al-Amin Dompu)

Corresponding author: adiprasetio750@gmail.com

Abstract: *The results of this research are descriptive efforts to improve arts and culture learning outcomes by using the make a match type cooperative learning model for class VII students at SMPN 07 Woja. This research uses a classroom action research (PTK) design. Implementation of PTK actions is carried out in several periods or cycles. The data collection methods used include the observation method, listening method, questionnaire method and documentation method. Based on the research results, it shows that there is an increase in arts and culture learning outcomes using the make a match learning model for class VII students at SMPN 07 Woja which occurs starting from pre-action, cycle I and cycle II. The pre-action results showed that the average score reached 68.10 and was at a percentage of 34.48%. After taking action in cycle I, the average score increased to 77.06 and was included in the criteria of 68.96%. In cycle II the average arts and culture score increased again to 81.29, which is in the very good criteria with a percentage of 82.75%. This shows that the use of the make a match learning model carried out in each cycle was successful in achieving the expected success indicators.*

Keywords: *Learning Outcomes, Make a Match Model, Student Worksheets*

Abstrak: Hasil penelitian ini mendeskripsikan upaya peningkatan hasil belajar seni budaya dengan menggunakan model *cooperatif learning tipe make a match* siswa kelas VII SMPN 07 Woja. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan tindakan PTK dilaksanakan dalam beberapa periode atau siklus. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan diantaranya metode observasi, metode simak, metode angket dan metode dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar seni budaya menggunakan model pembelajaran *make a match* siswa kelas VII SMPN 07 Woja yang terjadi mulai dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Pada pra tindakan menunjukkan hasil rata-rata nilai mencapai 68,10 dan berada pada presentase 34,48%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, hasil rata-rata nilai meningkat menjadi 77,06 dan termasuk dalam kriteria 68,96%. Pada siklus II rata-rata nilai seni budaya meningkat lagi menjadi 81,29 berada pada kriteria sangat baik dengan presentase sebesar 82,75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* yang dilakukan pada tiap siklus berhasil sampai mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

Kata kunci : hasil belajar, model *make a match*, Lembar Kerja Siswa

LATAR BELAKANG

Keberhasilan pendidikan berperan penting dalam menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang didalamnya terkandung nilai-nilai karakter bangsa kedalam setiap materi pelajaran agar

tercipta manusia Indonesia yang cerdas dan memiliki karakter bangsa yang kuat, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Terutama pendidikan seni budaya di SMP. Terdapat beberapa komponen yang harus terlibat agar tujuan pendidikan di sekolah dapat terlaksana dengan baik. Komponen tersebut diantaranya: guru dan siswa, sarana fasilitas belajar, model pembelajaran dan sumber belajar. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi harus diimbangi dengan adanya pembaharuan pada komponen pendidikan agar tujuan nasional dapat tercapai dengan baik.

Keberhasilan pendidikan berperan penting dalam menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, agar dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru. Maka peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran *Make A Match*.

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mempunyai beberapa kelebihan diantaranya; 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, 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar (Huda, 2014: 253).

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Dimana model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *make a match*, dimana bisa memupuk kerja sama dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif dimana “Pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang menitikberatkan pada gotong-royong dan kerja sama kelompok (Kurniasih & Sari, 2015: 55).

Berdasarkan observasi di SMPN 07 Woja Kabupaten Dompu yang dilakukan pada hari Jum’at, tanggal 10 Mei 2024 menunjukkan bahwa masih banyak dijumpai permasalahan pelaksanaan pembelajaran seni budaya, antara lain guru kurang kreatif dalam pembelajaran, guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif sehingga mengakibatkan siswa pasif dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu bentuk atau pola dalam merancang pembelajaran, dapat juga diartikan sebagai langkah-

langkah pembelajaran dan perangkatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Akbar, 2013: 49-50).

Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar yang tidak mencapai ketuntasan belajar. Oleh sebab itu peneliti merasa tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperarif Learning Tipe Make A Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa SMPN 07 Woja.” Dari pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu bagaimanakah upaya peningkatan hasil belajar seni budaya dengan menggunakan model pembelajaran *cooperarif learning tipe make a match* siswa SMPN 07 Woja? Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu mendeskripsikan upaya peningkatan hasil belajar seni budaya dengan menggunakan model pembelajaran *cooperarif learning tipe make a match* siswa SMPN 07 Woja!

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) merupakan suatu penelitian yang mencermati kegiatan belajar siswa dengan memberikan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan (Arikunto dkk, 2006: 3). Kegiatan mengamati suatu objek untuk memperoleh data yang bermanfaat bagi kepentingan bersama. Pelaksanaan tindakan PTK dilaksanakan dalam beberapa periode atau siklus.

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang sengaja dimunculkan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Dengan melaksanakan tahapan-tahapan PTK, guru mampu memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang terjadi di kelas. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Pada perencanaan Kemmis dan Mc Taggart satu siklus atau putaran terdiri dari beberapa tahap yang meliputi perencanaan, aksi/tindakan, observasi, dan refleksi (Aqib, 2007: 22). Rancangan penelitian yang akan ditempuh dalam penelitian tindakan ini secara lebih rinci akan dijelaskan sebagai berikut.

Siklus I

a. Tahap perencanaan

Pada tahap pertama dimulai dari mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah. Peneliti kemudian bersama guru melakukan penemuan masalah dan merancang kegiatan tindakan sebagai berikut.

- 1) Menemukan masalah di dalam kelas setelah melakukan diskusi bersama guru dan siswa melalui observasi sekolah.
- 2) Merencanakan langkah-langkah pembuatan RPP sesuai dengan prinsip model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.
- 3) Menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS), lembar observasi, dan soal tes.
- 4) Melakukan diskusi antara peneliti bersama guru tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran seni budaya menggunakan model *Make A Match*.
- 5) Melakukan latihan bersama antara guru dan peneliti tentang pelaksanaan pembelajaran seni budaya menggunakan model *Make A Match*.

b. Tahap pelaksanaan

Pada penelitian tindakan ini sebagai pelaksana adalah guru dan peneliti sebagai pengamat. Pelaksana menyampaikan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah disiapkan oleh peneliti. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dibantu seorang pengamat mengamati siswa dan guru di kelas. Setelah pembelajaran selesai dilakukan evaluasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

1) Kegiatan Awal

1. Siswa menjawab salam dari guru.
2. Siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.
3. Siswa bersama guru melakukan komunikasi tentang kehadiransiswa.
4. Siswa melakukan kegiatan apersepsi bersama guru dengan menyanyikan lagu kemerdekaan Indonesia.
5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari.

2) Kegiatan Inti

1. Guru menyampaikan materi kepada siswa.
2. Siswa dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok A dan B kedua kelompok diminta untuk saling berhadapan.
3. Langkah selanjutnya yaitu guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4. Guru menyuruh siswa untuk mencocokkan kartu yang sudah dipegang kepada teman yang lain. Sebelum permainan mencari pasangan dilakukan, guru terlebih dahulu menyampaikan batasan waktu yang diberikan.
5. Guru meminta siswa untuk mencari pasangannya. Bagi siswa yang sudah menemukan pasangan kartu, maka wajib untuk melaporkan dirinya kepada guru.
6. Jika waktu yang diberikan sudah habis, guru akan memberitahukan kepada siswa

bahwa waktu permainan sudah habis. Siswa yang tidak bisa menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul tersendiri.

7. Guru memanggil siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya. Teman yang lain memberikan tanggapan apakah pasangan kartu itu cocok atau tidak.
8. Pada langkah terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban yang telah dikerjakan siswa.
9. Guru memanggil kelompok yang lain, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

3) Kegiatan Akhir

1. Siswa mendengarkan penguatan materi dari guru.
2. Siswa bersama guru membuat kesimpulan.
3. Siswa mengerjakan soal evaluasi.

c. Tahap pengamatan

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengumpulkan hasil tindakan yang disengaja maupun tidak disengaja, situasi tempat, dan kendala yang dihadapi. Semua hal tersebut dicatat agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi. Rencana kegiatan observasi/pengamatan yang akan dilakukan sebagai berikut.

- 1) Melakukan pengamatan kegiatan guru dalam menyampaikan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS model pembelajaran *Make A Match*.
- 3) Mengumpulkan data prestasi belajar siswa setelah melakukan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan pada bagian akhir siklus memiliki peranan yang sangat penting untuk memahami proses pembelajaran. Refleksi menguraikan tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan tentang proses dan dampak tindakan perbaikan yang diberikan. Pada bagian ini pelaksana bersama pengamat saling berdiskusi mengenai hasil proses pembelajaran. Data yang diperoleh selama observasi secepatnya dianalisis untuk mengetahui tindakan yang akan diberikan pada siklus berikutnya.

Siklus II

a. Tahap perencanaan

- 1) Menyiapkan RPP dengan mempertimbangkan pada hasil siklus I.

- 2) Menyiapkan alat evaluasi dan LKS.
- 3) Menyusun lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama mengikuti pembelajaran.
- 4) Melakukan diskusi antara peneliti bersama guru tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran seni budaya menggunakan model *Make A Match*.
- 5) Melakukan latihan bersama antara guru dan peneliti tentang pelaksanaan pembelajaran seni budaya menggunakan model *Make A Match*.

b. Tahap pelaksanaan

1) Kegiatan Awal

1. Siswa menjawab salam dari guru.
2. Siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.
3. Siswa bersama guru melakukan komunikasi tentang kehadiransiswa.
4. Siswa melakukan kegiatan apersepsi bersama guru dengan menyanyikan lagu dari Sabang sampai Merauke.
5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari.

2) Kegiatan Inti

1. Guru menyampaikan materi dan memberikan tugas kepada siswa untuk dipelajari di rumah.
2. Siswa dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok A dan B kedua kelompok diminta untuk saling berhadapan.
3. Langkah selanjutnya yaitu guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4. Guru menyuruh siswa untuk mencocokkan kartu yang sudah dipegang kepada teman yang lain. Sebelum permainan mencari pasangan dilakukan, guru terlebih dahulu menyampaikan batasan waktu yang diberikan.
5. Guru meminta siswa untuk mencari pasangannya. Bagi siswa yang sudah menemukan pasangan kartu, maka wajib untuk melaporkan dirinya kepada guru.
6. Jika waktu yang diberikan sudah habis, guru akan memberitahukan kepada siswa bahwa waktu permainan sudah habis. Siswa yang tidak bisa menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul tersendiri.
7. Guru memanggil siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya. Teman yang lain memberikan tanggapan apakah pasangan kartu itu cocok atau tidak.
8. Pada langkah terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban yang telah dikerjakan siswa.

9. Guru memanggil kelompok yang lain, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

3) Kegiatan Akhir

1. Siswa mendengarkan penguatan materi dari guru.
2. Siswa bersama guru membuat kesimpulan.
3. Siswa mengerjakan soal evaluasi.

c. Observasi

- 1) Melakukan pengamatan aktivitas guru dalam menyampaikan pembelajaran seni budaya model pembelajaran *Make A Match*.
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran seni budaya menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.
- 3) Mengumpulkan data prestasi belajar siswa setelah melakukan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

d. Refleksi

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus I.
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.
- 3) Menyimpulkan hasil pelaksanaan siklus kedua, jika tujuan PTK belum tercapai maka dilanjutkan pada siklus III dengan mengacu pada hasil siklus II.

Metode Pengumpulan Data

Metode observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dan mencatat ke dalam buku pada saat melakukan penelitian. Observasi merupakan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Ridwan, 2005:57).

Metode simak

Penamaan metode penyediaan data ini dengan nama metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa. Istilah menyimak disini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa secara lisan, tetapi juga penggunaan bahasa secara tertulis (Mahsun, 2017:135). Dalam pelaksanaannya, metode simak ini melibatkan teknik catat dan teknik rekam.

1. Teknik catat Teknik catat dilakukan untuk mengetahui realisasi fonem-fonem tertentu (misalnya dengan memanfaatkan fonetik artikulatoris) tidak hanya cukup dengan mendengarkan bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh informan, tetapi juga harus melihat bagaimana bunyi itu dihasilkan. Selanjutnya, apa yang dilihat itu harus dicatat karena

meskipun ada hasil rekaman, namun hasil rekaman dalam bentuk pita rekaman tidak akan pernah memberikan gambaran ihwal yang berkaitan dengan fonetik artikulatoris (Mahsun, 2017:134).

2. Teknik rekam Status teknik ini bersifat melengkapi kegiatan penyediaan data dengan teknik catat. Maksudnya, apa yang dicatat itu dapat dicek kembali dengan rekaman yang dihasilkan (Mahsun, 2017:134). Apabila peneliti sudah yakin dengan teknik catat, maka teknik rekam dapat tidak digunakan, namun tidak dapat berlaku sebaliknya, yaitu hanya mengandalkan rekaman. Teknik rekam digunakan dalam penelitian ini adalah untuk merekam atau untuk memperoleh data primer upaya peningkatan hasil belajar seni budaya melalui pelafalan kata-kata yang terdapat dalam setiap produksi ujaran..

Metode angket

Teknik angket merupakan teknik pengumpulan data secara tidak langsung berisi pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden, Sukmadinata (2013: 219). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti ingin tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Metode dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal yang berupacatatan, buku, transkrip, surat kabar dan sebagainya (Arikunto, 2010). Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang bersumber pada dokumentasi catatan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi.

Hipotesis

Berdasarkan kajian teori di atas, maka hipotesis (H_a) yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *make a match!*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti ikut serta dalam proses belajar mengajar untuk mengamati jalannya proses pembelajaran sebelum tindakan penelitian. Penelitian menemukan bahwa guru belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada saat melakukan kegiatan pembelajaran IPS. Berdasarkan tabel prestasi IPS siswa kelas VII, diperoleh data jumlah siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 8 dari 25 siswa. Masalah yang ditemukan peneliti dalam proses pembelajaran tersebut yaitu, penggunaan metode ceramah oleh guru menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya kegiatan tanya jawab sehingga guru kurang menggali wawasan dan

pengetahuan siswa, model dan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Bertolak dari hasil observasi rendahnya prestasi belajar mata pelajaran seni budaya kelas VII SMPN 07 Woja, maka peneliti berusaha melakukan suatu tindakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada pembelajaran seni budaya materi teknik menulis naskah drama.

Deskripsi data penelitian siklus 1 dan siklus 2

Berdasarkan tabel hasil pengamatan kegiatan guru pada siklus I diperoleh hasil sebesar 42,5 dengan presentase 70,83%. Guru sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik meskipun masih terdapat beberapa kekurangan. Pada pelaksanaan permainan kartu dalam pembelajaran *Make A Match* guru masih kurang memanfaatkan waktu dengan baik. Guru belum menerapkan batas waktu pada permainan kartu *Make A Match*. Selain itu, guru juga masih kesulitan dalam mengkondisikan siswa karena baru pertama kali mempelajari dan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* ke dalam proses pembelajaran. Guru melakukan kegiatan akhir dengan memberikan soal evaluasi. Kegiatan tersebut sudah dilakukan guru dengan baik. Secara keseluruhan kegiatan guru pada pembelajaran seni budaya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* belum dilakukan secara optimal, sehingga masih diperlukan beberapa perbaikan pada siklus 2 untuk mengatasi kekurangan yang terjadi.

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan siklus 2 yang dilakukan guru, diperoleh hasil sebanyak 48,5 dengan presentase 80,83%. Dalam pengamatan kegiatan guru ditemukan bahwa pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dalam RPP. Pada kegiatan awal pembelajaran, guru mengucapkan salam kemudian berdoa. Saat mengkondisikan kelas guru tidak lagi mengalami kesulitan karena guru bisa lebih memberi pengertian pada siswa meskipun beberapa siswa belum terkondisikan dengan baik. Namun hal tersebut tidak mengganggu proses pembelajaran.

Guru memberikan apersepsi dengan menyanyikan lagu dan melakukan tanya jawab dengan siswa sesuai dengan materi pembelajaran. Siswa sangat antusias mengikuti kegiatan apersepsi yang diberikan guru. dalam penyampaian tujuan pembelajaran, guru telah melakukannya dengan baik karena mampu memotivasi siswa untuk lebih memperhatikan penjelasan guru. Pada saat penjelasan materi, siswa terlihat memperhatikan penjelasan dari guru dengan seksama. Pembagian kelompok berlangsung dengan baik karena guru telah mengetahui kekurangan yang terjadi pada siklus I. Pembentukan kelompok sudah dilakukan dengan cara mengacak siswa. Hal tersebut dilakukan agar anggota kelompok tidak hanya terdiri dari teman sebangku saja.

Guru sudah menerapkan aturan batasan waktu kepada siswa ketika melakukan permainan kartu. Sehingga siswa saling berkompetisi untuk mengumpulkan bintang paling banyak. Kegiatan tanya jawab bersama siswaberjalan dengan baik. Penyampaian guru dalam proses pembelajaran seni budaya materi teknik menulis naskah drama menggunakan model pembelajarankooperatif tipe *Make A Match* menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II.

1) Aktivitas siswa

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran seni budaya menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*. Hasil pengamatan yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat ketika kegiatan tanya jawab dilakukan, sebagian besar siswa sudah berani untuk menjawab pertanyaan. Sedangkan siswa yang lain juga sudah mempunyai keberanian untuk memberikan tanggapan.

Hampir semua siswa dalam kelas memperhatikan penjelasan dari guru tanpa ada yang bermain sendiri atau berbicara dengan teman lain. Siswa terlihat lebih antusias dalam melakukan permainan, karena pada siklus II ini guru memberikan batasan waktu agar semua siswa ikut aktif mencari pasangan kartu yang dimiliki. Siswa ikut berpartisipasi dalam kelompok yaitu dengan bekerja sama dengan teman satu kelompok. Siswa lebih banyak mencari informasi dari teman satu kelompok, sehingga suasana kelas menjadi hidup. Sebagian siswa yang pada siklus I belum mampu mencari pasangan, pada siklus II ini siswa terlihat lebih antusias dan berhasil menemukan pasangan kartu yang dipegang.

Sebagian besar siswa sudah berani untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Keberanian untuk memberikan pendapat sudah dilakukan siswa dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat ketika ada beberapa siswa yang memberikan tanggapan ketika temanya mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Pada kegiatan akhir siswa mampu menyimpulkan pembelajaran bersama guru. Secara keseluruhan aktivitas siswa pada siklus II sudah mengalami peningkatan keaktifan, hal ini dikarenakan guru bersama peneliti berusaha memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I. Berdasarkan prestasi belajar siswa kelas VII pada siklus II, diperoleh data jumlah siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan siswa yang belum mencapai nilai KKM. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 24 dari 25 siswa kelas VII. Sedangkan yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 1 orang dari 25 siswa kelas VII. Nilai rata-rata siswa adalah 81,29. Siswa yang mencapai nilai KKM ≥ 75 sebanyak 24 siswa dengan presentase sebesar 82,75% sedangkan siswa yang masih di

bawah KKM sebanyak 1 siswa dengan presentase 17,25%. Rekapitulasi data yang diperoleh dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.

Rekapitulasi Peningkatan Prestasi Belajar Seni Budaya Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

No.	Prestasi Belajar IPS	Nilai Rata-Rata	Jumlah Siswa yang Mencapai KKM	Presentase Kriteria Keberhasilan
1	Pra Tindakan	68,10	10	34,48%
2	Siklus I	77,06	20	68,96%
3	Siklus II	81,29	24	82,75%

Peningkatan nilai rata-rata siswa dari pra tindakan, siklus I dan siklus II terjadi secara signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada tiap siklus berhasil sampai mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Lebih jelasnya peningkatan keberhasilan belajar dari pra tindakan, siklus I dan siklus II menggunakan metode *Make A Match*. Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa yang terjadi dari mulai pra tindakan, siklus I dan siklus II. Pada pra tindakan menunjukkan hasil rata-rata nilai mencapai 68,10 dan berada pada kriteria yaitu 34,48%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, hasil rata-rata nilai meningkat menjadi 77,06 dan termasuk dalam kriteria 68,96%. Pada siklus II rata-rata nilai seni budaya meningkat lagi menjadi 81,29 berada pada kriteria sangat baik dengan presentase sebesar 82,75%.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti melihat pelaksanaan pembelajaran seni budaya materi teknik menulis naskah drama menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* sudah menunjukkan hasil yang optimal. Refleksi dari siklus II pada pertemuan pertama dan kedua adalah sebagai berikut.

- 2) Siswa sudah menunjukkan keaktifan selama proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*.
 1. Guru sudah memberikan kesempatan siswa untuk menjawab pertanyaan secara objektif. Sehingga siswa yang menjawab pertanyaan tidak didominasi oleh siswa yang pintar saja melainkan seluruh siswa.
 2. Guru sudah membimbing siswa dalam melakukan permainan kartu pada pembelajaran seni budaya menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*.
 3. Siswa sudah melakukan kegiatan diskusi kelompok menggunakan kartu dengan baik.
 4. Penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil ketika telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 07 Woja dalam pembelajaran seni

budaya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* telah menunjukkan adanya peningkatan. Ketiga aspek dalam kegiatan pembelajaran yang menunjukkan peningkatan meliputi prestasi belajar, kegiatan guru, dan aktivitas siswa. Hal ini dapat membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mampu meningkatkan prestasi belajar seni budaya siswa kelas VII materi teknik menulis naskah drama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya pada siswa kelas VII SMPN 07 Woja. Pembelajaran seni budaya menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* dilakukan melalui permainan mencari pasangan kartu sebagai salah satu cara agar siswa menjadi aktif dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dari adanya peningkatan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 81,29. Peningkatan juga terdapat pada jumlah siswa yang mencapai nilai KKM (≥ 75) meningkat sebanyak 24 orang dengan presentase sebesar 82,75%.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amri dan Ahmadi. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya.
- Anni. (2004). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta : Islam Cendekia.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud. (1995). *Metodik Khusus Pengajaran IPS di SD*. Depdikbud. Jakarta: Depdikbud.
- Depdikbud. (2007). *Metodik Khusus Pengajaran IPS di SD*. Depdikbud. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2007). *Kapita Selekta Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2004). *Kerangka Dasar Kurikulum 2004*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- Djumiati. (2010). *Model Pembelajaran Make A Match*. Jurnal Kependidikan Dasar Volume 1 Nomor 2, Februari. Semarang.
- Huda. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniasih & Sari. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Masia dkk. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives Book 2: Affective Domain*. London: Longmans Green & Co. Ltd.
- Mulyasa. (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (1989). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Sugandi. (2004). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sugiyanto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanto. (2004). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suprijono. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Tim Redaksi Fokus Media. (2005). *Himpunan Peraturan Perundangan Standar Nasional Pendidikan*. Bandung: Fokus Media.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Usman. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wassid & Sunendar. 2010. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widodo. (2009). *Model Pembelajaran Make a Match*. <http://wywid.wordpress.com/2009/11/06/model-pembelajaran-make-a-match-lorna-curran.1994/>. (Diakses 15 Februari 2023).