

Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Materi Perubahan Sosial Budaya Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* Pada Siswa Kelas IXA SMP Veteran 1 Manyaran Tahun Pelajaran 2019/2020

Waryana

SMP Veteran 1 Manyaran Kabupaten Wonogiri Jawa tengah

Abstrak: Tujuan penelitian ini: (1). Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan minat siswa pada mata Pelajaran IPS pada siswa kelas IXA semester 1 SMP Veteran 1 Manyaran Tahun Pelajaran 2018/2019. (2). Untuk mengetahui apakah Model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP Kelas IXA dalam mata pelajaran IPS. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan minat siswa dari prosentase minat belajar pra siklus sebesar 52,40% meningkat pada siklus I menjadi 70,02%, dan pada siklus kedua menjadi 80,83%. Bahwa Metode pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata 71,3 pada pra siklus menjadi rata-rata 75,2 pada siklus I dan 80,4 pada siklus II.

Kata-kata Kunci: Minat, hasil belajar, *Make a Match*

Efforts to Increase Social Studies Interest and Learning Outcomes Social and Cultural Change Material Through the Application of the Cooperative Learning Model *Make a Match* Type in Class IXA Students of Veterans Junior High School 1 Manyaran Academic Year 2019/2020

Waryana

Veteran 1 Manyaran Middle School Wonogiri Regency, Central Java

Abstract: *The purpose of this study: (1). To find out whether the application of the *Make A Match* type of Cooperative learning model can increase students' interest in social studies subjects in class IXA students of semester 1 of Veterans 1 Manyaran Junior High School in 2018/2019. (2). To find out whether the *Make A Match* cooperative learning model can improve the learning outcomes of Class IXA Middle School students in social studies subjects. The results showed that the application of the *Make A Match* learning method was able to increase student interest from the percentage of pre-cycle learning interest by 52.40%, increasing in cycle I to 70.02%, and in the second cycle to 80.83%. That the *Make A Match* learning method can improve student learning outcomes from an average of 71.3 in the pre-cycle to an average of 75.2 in the first cycle and 80.4 in the second cycle.*

Keywords: *Interest, learning outcomes, *Make a Match**

Pendahuluan

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sampai saat ini masih dipandang sebagai mata pelajaran hapalan bagi siswa. Materinya banyak dan terdiri dari seperangkat fakta-fakta yang harus dihapal. Kegiatan pembelajaran di kelas pada umumnya didominasi oleh guru, dengan banyak menggunakan metode ceramah. Hal ini tentu berdampak rendahnya minat siswa terhadap pelajaran IPS, sehingga berimbas pada rendahnya hasil belajar siswa. Kondisi tersebut terjadi di SMP Veteran 1 Manyaran, khususnya pada kelas IXA tahun pelajaran 2019/2020. Dari hasil penilaian harian diperoleh data siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 33 % atau sebanyak 6 siswa dari jumlah 18 siswa. Selain itu dari hasil wawancara ke beberapa siswa dapat disimpulkan bahwa minat mereka terhadap mata pelajaran IPS sangat rendah. Kondisi tersebut apabila dibiarkan tentu sangat berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Maka guru harus mengubah cara mengajarnya dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi yang lebih menarik minat siswa dan memberdayakan siswa. Pada sisi yang lain Bloom (1970) menuliskan bahwa hasil belajar mencakup prestasi belajar, kecepatan belajar, dan hasil afektif. Lebih lanjut Bloom menyatakan bahwa karakteristik manusia meliputi cara yang tipikal dari berpikir, berbuat, dan perasaan. Tipikal berpikir berkaitan dengan ranah kognitif, tipikal berbuat berkaitan dengan ranah psikomotor, dan tipikal perasaan berkaitan dengan ranah afektif. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Ketiga ranah tersebut merupakan karakteristik manusia sebagai hasil belajar dalam bidang pendidikan. Minat adalah variabel penting yang berpengaruh terhadap tercapainya prestasi belajar siswa. Rendahnya minat belajar siswa di SMP Veteran 1 Manyaran terhadap mata pelajaran IPS selama ini mengindikasikan bahwa pembelajaran IPS belum sesuai dengan harapan. Sehingga tidak mengherankan apabila prestasi belajar siswa masih rendah. Selain itu pada kegiatan pembelajaran siswa cenderung pasif, kurang memperhatikan ketika diterangkan guru, sering sibuk sendiri, bahkan sering ramai.

Minat merupakan sesuatu yang teramat penting dalam kegiatan belajar siswa. Menurut Sjaiful Bahri Djamarah (2008:132) minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktifitas. Seseorang yang berminat terhadap aktifitas akan memperhatikan aktifitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Minat adalah hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar dirinya. Semakin kuat hubungan tersebut, maka semakin kuat/besar minatnya. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 583), minat atau keinginan adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Menurut Sudarsono (2003: 28) minat merupakan sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut. Minat ialah suatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan sepenuh kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungan (Sujanto Agus: 1981). Berikut ini beberapa cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa: 1) Memberikan informasi kepada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu serta



menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa akan datang; 2). Menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui oleh siswa; 3)Menggunakan insentif sebagai alat untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tadinya tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukan dengan baik (Slameto, 2010: 181). Ada empat Indikator yang dapat memunculkan minat belajar siswa, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Munculnya minat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.Faktor internal adalah faktor pendorong munculnya minat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor eksternal adalah faktor pendorong minat yang berasal dari luar diri. Contohnya dorongan dari orang tua, pujian dari guru, tersedianya sarana prasarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.

Faktor pendorong minat dari luar ini sangat dibutuhkan manakala minat dari dalam diri siswa belum muncul. Maka disinilah peran orang dewasa sangat dibutuhkan untuk berusaha membangkitkan minat siswa, agar mau belajar. Dengan adanya minat belajar pada diri siswa, diharapkan kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan baik. Siswa yang memiliki minat belajar akan merasa senang belajar, berusaha terus untuk terus memahami suatu ilmu pengetahuan sehingga pikirannya akan banyak terpusat untuk mempelajari hal baru tersebut. Nana (2009) menyatakan bahwa hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan berpikir maupun ketrampilan motorik. Hampir sebagian besar dari kegiatan atau perilaku seseorang merupakan hasil belajar. Menurut Winarno Surakhmad (1990:25) hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, *achievement* juga. Yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:1)Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM). Jika nilai siswa di bawah KKM, artinya siswa dinyatakan belum berhasil dan 2). Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok. Namun demikian, menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002:120) indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap.Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Sudjana (2006: 162) keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut :Faktor-faktor yang ada dalam diri individu siswa

Faktor-faktor yang ada dalam diri individu mencakup aspek jasmaniah yang meliputi kondisi dan kesehatan jasmani, sedangkan aspek rohaniah atau psikis menyangkut kesehatan psikis, kemampuan intelektual, social, psikomotor, serta kondisi afektif individu.Faktor lingkungan antara lain (a) faktor keluarga: keadaan rumah, ruang tempat belajar, sarana belajar, suasana dalam rumah dan lingkungannya, (b) sekolah : lingkungan sekolah, sarana dan prasarana belajar yang ada, sumber-sumber belajar, media belajar, hubungan dengan teman-teman, guru dan staf, (c) masyarakat : latar belakang pendidikan masyarakat memberikan pengaruh terhadap individu berada. Model pembelajaran *Make a Match* dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran (dalam Nining Mariyaningsih dan Mistina Hidayati 2018: 115). Tujuan dari strategi ini antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalian materi; dan 3) selingan atau variasi pembelajaran

(*edutainment*). Dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Maksud pembelajaran yang menyenangkan menurut Moh Sholeh Hamid (2011: 14) adalah yang membuat suasana pembelajaran di kelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari sesuatu yang membosankan menjadi membahagiakan, atau dari sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh para siswa. Sehingga, siswa ingin terus belajar di kelas, karena ada semangat dan antusiasisme yang tinggi untuk mengikuti pelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *make a match* adalah model pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan, membuat siswa tidak terasa seperti sedang belajar, dapat menjadi alternatif untuk pemahaman dan pendalaman materi, serta membuat siswa menjadi semangat dan antusias mengikuti pembelajaran. Menurut Mihtahul Huda (2013: 253), kelebihan strategi *make a match* antara lain: 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; 2) menyenangkan, karena ada unsur game; 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; 4) bagus sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Berdasarkan hasil temuan penelitian Juhji (2017) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan semangat dan keaktifan siswa, meningkatkan hasil belajar IPA.

Adapun kelemahan strategi *make a match* menurut Mihtahul Huda (2013: 253) adalah: 1) jika tidak disiapkan dengan baik, akan banyak waktu terbuang; 2) pada awal-awal penerapan strategi ini, 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 memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; dan 5) menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan. Sebelum melaksanakan model pembelajaran ini, guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus. Yang harus dipersiapkan dalam melaksanakan model pembelajaran *make a match* menurut Miftahul Huda (2013: 251) antara lain: 1) Membuat pertanyaan yang ditulis pada kartu pertanyaan; 2) Membuat kunci jawaban pertanyaan yang ditulis pada kartu Jawaban.; 3) Membuat aturan berisi reward kepada yang berhasil dan sanksi pada siswa yang gagal; dan Menyiapkan lembaran untuk mencatat pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran. Setelah mempersiapkan kartu pertanyaan dan jawaban, aturan pelaksanaan *make a match*, dan lembar untuk mencatat, guru siap melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match*, adalah sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah; 2). Siswa dibagi ke dalam dua kelompok besar, yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban; 3).Guru membagikan satu buah kartu kepada masing-masing siswa. Kartu pertanyaan kepada kelompok pertanyaan, dan kartu jawaban kepada kelompok jawaban; 4).Siswa memikirkan pasangan pertanyaan atau jawaban dari kartu yang diperolehnya; 5).Guru menyuruh siswa mencari pasangan kartu yang diperoleh dalam waktu yang disepakati; 6).Siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang diperolehnya; 7).Guru member kode saat waktu mencari pasangan kartu selesai; 8).Guru mencatat nama-nama siswa yang telah menemukan pasangan sebelum waktu habis; 9).Guru memanggil setiap pasangan untuk



melakukan presentasi; 10).Guru bersama siswa memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari setiap pasangan sampai semua pasangan melakukan presentasi; 11).Guru bersama siswa membuat kesimpulan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 2 siklus setiap siklus melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 3 bulan, dimulai bulan September sampai dengan bulan November 2019. Tempat penelitian dilaksanakan di SMP Veteran 1 Manyaran pada semester I tahun pelajaran 2019/2020. Kelas yang diteliti adalah kelas IXA. Subyek Penelitian. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IXA SMP Veteran 1 Manyaran Kabupaten Wonogiri tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa sebanyak 18, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Data atau informasi dalam penelitian ini adalah menyangkut tentang siswa kelas IXA SMP Veteran 1 Manyaran tahun pelajaran 2019/2020, minat belajar dan hasil belajar siswa, dan guru (hasil aktifitas guru). Sumber data dalam penelitian ini adalah arsip/dokumen, hasil angket minat belajar siswa, aktivitas guru, hasil tes akhir siklus dan foto-foto kegiatan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Observasi dilakukan untuk merekam proses kegiatan dan dampak proses yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Teknik Tes yg digunakan untuk menerapkan dengan pasti tentang luas dimensi dan kuantitas dari hasil belajar siswa dengan membandingkan pada ukuran / standar tertentu. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh berbagai arsip yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas ini., seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, daftar nilai, daftar hadir peserta dan foto-foto pelaksanaan pembelajaran. Dokumen foto yang diambil dalam penelitian ini adalah foto saat guru melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif. Adapun indikator keberhasilan dan kinerja sebagai berikut: 1) Hasil belajar siswa secara kuantitatif berupa nilai post tes yang diperoleh setiap siswa minimal sama dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMP Veteran 1 Manyaran untuk Mata Pelajaran IPS yaitu 70; 2) Hasil belajar berupa ketuntasan klasikal, manakala jumlah siswa yang telah tuntas belajar dalam satu kelas telah mencapai minimal 85% atau lebih; dan 3) Hasil belajar siswa secara kualitatif (afektif) berupa peningkatan minat belajar IPS ada peningkatan dari kurang berminat menjadi berminat, minimal 60 % siswa berminat mengikuti pelajaran IPS.

Hasil Penelitian

Dari hasil pengamatan prasiklus, diketahui minat belajar IPS kelas IXA SMP Veteran 1 Manyaran tahun pelajaran 2019/2020 masih jauh dari harapan. Dari 18 siswa, yang nilai minat belajarnya sangat baik hanya ada 3 siswa (16,6%), siswa yang nilai minat belajarnya baik ada 4 siswa (22,2%), siswa yang nilai minat belajarnya cukup baik ada 3 siswa (16,6%), siswa yang nilai minat belajarnya kurang baik ada 6 siswa (33,3%), dan siswa yang nilai minat belajarnya sangat kurang baik ada 2 siswa (11,1%). Penyebab rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IXA SMP Veteran 1

Manyanan tahun pelajaran 2019/2020 antara lain adalah proses pembelajarannya yang terkesan monoton dan membosankan. Guru lebih banyak menggunakan metode konvensional yang didominasi ceramah. Sehingga gurunya yang aktif, sedang siswa tampak pasif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match* menunjukkan adanya peningkatan minat siswa dan juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar (ulangan/test). Berikut ini merupakan uraian hasil refleksi pada siklus I: 1) Terdapat peningkatan minat belajar siswa bila dibandingkan dengan pada saat pra siklus. Pada saat pra siklus, siswa yang minatnya baik sebanyak 7 (38,88%) dan pada saat siklus I meningkat menjadi 11 (61,10%). Memang telah terjadi peningkatan, tetapi belum mencapai target yang diinginkan yaitu minimal 75% siswa nilai minatnya baik. Beberapa siswa masih kurang memperhatikan tugas mencari pasangan kartunya, mereka masih duduk-duduk bahkan bergurau dengan temannya. Ketika diingatkan guru mereka baru bergerak mencari pasangannya. Untuk itu agar siswa tidak saling menggantungkan perlu dilanjutkan ke siklus 2. Terdapat peningkatan hasil belajar (nilai Penilaian Harian) pada siklus 1 baik meningkatnya rata-rata nilai maupun meningkatnya pencapaian ketuntasan belajar siswa. Pada penilaian pra siklus, jumlah siswa yang tuntas ada 12 (67 %) dan pada siklus 1 naik menjadi 14 (78%). Sudah mengalami peningkatan, tetapi ketuntasan klasikal belum mencapai target yang ditetapkan yaitu 85% siswa mencapai KKM. Oleh karena itu penelitian ini perlu dilanjutkan ke siklus 2. Terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar (Penilaian Harian) dibandingkan dengan saat pra siklus. Pada saat pra siklus, rata-rata kelasnya 71,11 dan pada siklus I rata-rata kelasnya menjadi 73,33, Sehingga rata-rata sudah melampaui batas KKM yaitu 70. Suasana pembelajaran sedikit tampak hidup, siswa tampak lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan pada proses pembelajaran pra siklus. Pelaksanaan Model pembelajaran *Make a Match* sudah cukup baik, namun siswa masih kelihatan kaku dalam mencari pasangan kartu karena belum terbiasa. Oleh karena itu pada siklus 2 peneliti akan memperbaiki proses pembelajaran dengan mengoptimalkan bimbingan guru pada tiap siswa yang mengalami kesulitan. Penggunaan waktu belum efektif, terbukti masih ada siswa yang belum bisa menemukan pasangannya hingga waktu yang disepakati berakhir. Siswa masih tampak bingung sewaktu mencari jawaban atau pertanyaan dari kartu yang dimilikinya. Oleh karena itu pada siklus ke 2, sebelumnya siswa diberi tahu materi yang akan dipergunakan untuk model *Make a Match*. Sewaktu presentasi masih ada grogi untuk berbicara. Oleh karena itu pada siklus 2 guru lebih memotivasi siswa untuk lebih berani menyampaikan pendapat. Sewaktu presentasi suara siswa kurang keras dan siswa tidak berani menatap peserta. Untuk itu pada siklus ke 2 guru membantu siswa untuk menumbuhkan rasa percaya diri.

Dari hasil observasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan metode pembelajaran *make a match* menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dan hasil belajar. Berikut ini merupakan uraian hasil refleksi pada siklus 2 sebagai berikut: Ada peningkatan minat belajar siswa bila dibandingkan dengan pada saat siklus I. Pada saat siklus I, siswa yang nilai minatnya baik sebanyak 11 (61,10 %) dan pada saat siklus 2 sebanyak 14 (77,76 %). Sehingga sudah melampaui target yang diharapkan yaitu minimal 75% siswa nilai minatnya baik; Terdapat peningkatan pencapaian ketuntasan belajar dari siswa dibandingkan dengan pada saat siklus I. Saat siklus I, jumlah siswa yang tuntas ada 14 (78 %) dan pada siklus 2 naik menjadi 16 (89%). Sehingga ketuntasan



klasikal sudah tercapai; Terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar IPS ditandai dengan meningkatnya rata-rata hasil belajar dibandingkan dengan saat siklus I. Pada saat siklus I, rata-ratanya 73,33 dan pada siklus 2 rata-ratanya menjadi 79,72. Suasana pembelajaran tampak lebih hidup, siswa tampak lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran karena ada unsur permainan.: Model pembelajaran *Make a Match* sudah lebih baik, waktu presentasi siswa sudah tidak canggung dan tampak percaya diri karena sudah terbiasa; Waktu sudah dapat digunakan secara efektif, terbukti semua kelompok dapat menyelesaikan tugas tepat waktu; Pada waktu akan presentasi siswa sudah tidak takut menjadi juru bicara ; Saat presentasi suara siswa sudah jelas dan siswa sudah berani menatap peserta presentasi. Ini berarti rasa percaya diri siswa sudah tumbuh; Guru sudah memberikan motivasi kepada siswa, sehingga siswa sudah tidak takut untuk melakukan presentasi; dan Guru dan observer sudah memberikan bimbingan per kelompok kepada siswa, sehingga kesulitan siswa per kelompok dapat langsung teratasi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis sebelum (pra siklus) dan setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus 2 dapat diketahui terjadi peningkatan minat belajar IPS bagi siswa kelas IXA SMP Veteran 1 Manyaran dalam mempelajari materi Perubahan Sosial Budaya pada semester 1 tahun pelajaran 2019/2020. Perbandingan minat siswa antara pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Minat Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus 1 dan 2

No	Kriteria	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
1	Sangat Baik	3	16,66	5	27,77	7	38,88
2	Baik	4	22,22	6	33,33	7	38,88
3	Cukup Baik	3	16,66	4	22,22	3	16,66
4	Kurang Baik	6	33,33	3	16,66	1	5,55
5	Sangat Kurang Baik	2	11,11	1	5,55		
	Jumlah	18	100	18	100	18	100

Selanjutnya perbandingan hasil belajar antara pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dapat diketahui terjadi peningkatan hasil belajar IPS dengan model pembelajaran *Make a Match* bagi siswa kelas IXA SMP Veteran 1 Manyaran dalam mempelajari materi. Perubahan Sosial Budaya pada semester 1 tahun pelajaran 2019/2020. Perbandingan hasil belajar antara pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Perbandingan hasil belajar antara pra siklus, siklus 1 dan siklus 2

No	Uraian	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Rata-rata	71,11	73,33	79,72
2	Nilai Tertinggi	85	85	90
3	Nilai Terendah	45	50	60
4	Mencapai KKM	12	14	16
5	Presentase Tuntas	67 %	78 %	89 %

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian di atas, dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran materi Perubahan social budaya dengan model pembelajaran *Make a Match* setiap siklusnya. Hal ini dapat diketahui dari hasil pengamatan observer terhadap kegiatan proses pembelajaran menunjukkan bahwa: (a) Ada peningkatan minat siswa, (b) Suasana pembelajaran tampak lebih hidup, siswa tampak lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran, (c) Waktu presentasi siswa sudah tidak canggung dan tampak percaya diri, (d) Waktu sudah dapat digunakan secara efektif, terbukti semua kelompok dapat menyelesaikan tugas tepat waktu. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran selalu mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Saat Pra Siklus siswa yang nilai minatnya sangat baik sejumlah 3 (16,6%), pada siklus 1 meningkat menjadi 5 siswa (27,7%) dan pada siklus 2 terdapat 7 siswa (38,88%). Siswa yang nilai minatnya baik saat pra siklus sejumlah 4 (22,2%), pada siklus 1 meningkat menjadi 6 siswa (33,33 %), dan pada siklus 2 meningkat lagi menjadi 7 siswa (38,88%). Siswa yang nilai minatnya cukup baik sejumlah 3 (16,6 %) pada pra siklus, pada siklus 1 naik menjadi 4 siswa (22,2%) dan pada siklus 2 turun menjadi 3 siswa (16,6 %). Siswa yang nilai minatnya kurang baik jumlahnya semakin turun, dari 6 (33,3%) pada saat pra siklus, turun menjadi 3 (16,6%) pada siklus 1, dan pada siklus 2 tinggal 1 (5,55). Siswa yang nilai minatnya sangat kurang baik jumlahnya semakin turun pula, dari 2 (11,11%) pada saat pra siklus, pada siklus 1 1 (5,55), dan pada siklus 2 nihil. Selanjutnya dengan meningkatnya minat belajar siswa berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan materi Perubahan Sosial Budaya dengan model pembelajaran *Make a Match*. Setiap siklusnya rata-rata nilai penilaian harian dari pra siklus sebesar 71,11 menjadi 73,3 pada siklus 1 dan pada siklus 2 menjadi 79,72. Persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal juga meningkat, dari 67% pada pra siklus menjadi 78% pada siklus 1 dan pada siklus 2 menjadi 89%. Nilai tertingginya juga mengalami peningkatan, dari 85 pada saat pra siklus menjadi 90 di akhir siklus 2. Nilai terendahnya juga selalu mengalami peningkatan, dari 45 pada saat pra siklus, menjadi 50 pada siklus 1 dan pada siklus 2 menjadi 60. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Neni (2018) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas V SD Negeri Tempuran 4 Ngawi. Terjadinya peningkatan hasil belajar tersebut dikarenakan pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* melibatkan minat, pikiran dan kreativitas siswa juga ada unsur permainan. Sehingga siswa dapat belajar dengan tenang dan senang. Disamping itu, model pembelajaran *make a match* dapat menyebabkan terjadinya kenaikan hasil belajar.

Simpulan

Simpulan yang diambil setelah menerapkan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa kelas IXA SMP Veteran 1 Manyaran tahun pelajaran 2019/2020 adalah : Pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan minat siswa kelas IXA SMP Veteran 1 Manyaran pada semester 1 tahun pelajaran 2019/2020. Dari hasil penelitian diperoleh data pada saat pra siklus siswa yang nilai minatnya baik hanya sejumlah 7 (38,88%), di akhir siklus 2 siswa yang nilai minatnya baik menjadi sejumlah 14 (77,76%). Ini berarti penggunaan model *Make a Match* sangat efektif membangkitkan minat siswa secara signifikan. Pembelajaran dengan model pembelajaran



Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IXA SMP Veteran 1 Manyaran pada semester 1 tahun pelajaran 2019/2020. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai penilaian harian. Pada saat pra siklus rata-rata nilai penilaian hariannya adalah 71,11 dan di akhir siklus 2 rata-rata nilai penilaian hariannya menjadi 79,72. Kesimpulannya terjadi peningkatan rata-rata nilai penilaian harian sebesar 8,61. Di samping itu, terjadi pula peningkatan ketuntasan klasikal. Pada saat pra siklus ketuntasan secara klasikal hanya 67% dan di akhir siklus 2 ketuntasan klasikal menjadi 89%. Dengan demikian telah mencapai target yang diharapkan yaitu nilai penilaian harian siswa yang mencapai KKM 89 %.

Saran bagi siswa diharapkan berperan aktif, lebih antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS sehingga dapat memaksimalkan minat belajarnya dan hendaknya belajar lebih giat, tekun, telaten dan rutin agar setiap penilaian memperoleh nilai yang baik dan memuaskan. Saran bagi guru hendaknya selalu berusaha agar proses pembelajarannya senantiasa menarik bagi siswa, misalnya dengan menerapkan Model *Make a Match* dalam proses pembelajarannya. Saran bagi sekolah seyogyanya memprogramkan kegiatan guru dalam rangka meningkatkan mutu proses pembelajaran serta mendorong para guru untuk selalu berkreasi menerapkan pendekatan/model pembelajaran yang bervariasi, aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat siswa dan hasil belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Departemen Pendidikan Nasional (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Bloom. (1970). *Assessing affective Characteristic in the Schools Boston; Allyin and Bacan Attitude and Qualification in Psychology*. New York: Harcourt Brace and Would, Inc.
- Dimiyati, Mudjiono (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Iskandar. (2009). *Psiokologi Pendidikan*. Cipayung-Ciputat: Gaung Persada (GP) Press.
- Juhji. (2017). Model pembelajaran kooperatif Tipe Make A macth dalam Pembelajaran IPA. *Primary*. Volume.09. no.01 (Januari-21Juni) 2017.
- Joko Sudarsono. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP/MTs*. Jakarta:Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Mihtahul Huda. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*.Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Moh. Nazir. (2011). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Ghalia Indonesia
- Mulyani Sumantri, dkk. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV. Maulana.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Neni Nisrohad Riyanti. (2018). Penerapan Model pembelajaran Kooperatif tipe make a macth untuk Meningkatkan hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Tempuran 4 Ngawi. *JPGSD*.volume 06 nomor 04 tahun 2018,440-450.
- Nining Mariyaningsih,dkk. (2018). *Bukan Kelas Biasa*. Surakarta: CV.Kekata Group.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tentang Standar Nasional Pendidikan No. 19 tahun 2005

Sapriya. (2012). *Konsep dan Pembelajaran*. Jakarta : Rosda

Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

