

**PENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR INFORMATIKA
MELALUI PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* KELAS X**

HERU SUGIANTO

MAN 2 Kudus

e-mail: herusugianto3624@gmail.com

ABSTRAK

Pada kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dimaksudkan untuk mendiskripsikan atau menggambarkan penerapan model pembelajaran *Make a Match* (MM) dalam rangka meningkatkan prestasi belajar Informatika siswa kelas X IPA3 semester gasal Madrasah Aliyah Negeri 2 Kudus Tahun pelajaran 2021/2022. Permasalahan yang muncul adalah apakah dengan penerapan *Make a Match* (MM) dapat meningkatkan prestasi belajar Informatika kelas X IPA3 semester gasal Madrasah Aliyah Negeri 2 Kudus tahun pelajaran 2021/2022. Adapaun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan prestasi belajar Informatika siswa kelas X IPA3 Semester Gasal Madrasah Aliyah Negeri 2 Kudus Tahun Pelajaran 2021/2022. Dari hasil penelitian diperoleh informasi bahwa ada peningkatan prestasi belajar Informatika siswa kelas X IPA3 semester gasal Madrasah Aliyah Negeri 2 Kudus Tahun pelajaran 2021/2022. Peningkatan ini ditunjukkan dengan : (1) rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I adalah 6.55 dan pada siklus II menjadi 8.60: (2) ketuntasan siswa pada siklus I siswa 16 siswa atau 50%, yang tidak tuntas sebanyak 16 siswa atau 50%; serta (3) ketuntasan belajar klasikal pada siklus I adalah 50.% dan pada siklus II mencapai 100%. Ini berarti uji kompetensi / hasil evaluasi siklus II lebih baik dibandingkan siklus I, dan juga mencapai indikator ketuntasan.ada peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, baik secara individu maupun secara kelompok. yaitu respon minat siswa kelas X IPA3 semester gasal Madrasah Aliyah Negeri 2 Kudus Tahun pelajaran 2021/2022 terhadap pelaksanaan *Make a Match* (MM) meningkat dari 70% menjadi 84,19% menyatakan sangat setuju atau dalam kategori tinggi.

Kata Kunci : Prestasi Belajar, *Make A Match*, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

This Classroom Action Research (PTK) activity is intended to describe or illustrate the application of the *Make a Match* (MM) learning model in order to improve the Informatics learning achievement of class The problem that arises is whether the application of *Make a Match* (MM) can improve the Informatics learning achievement of class The aim of this research is to find out whether there is an increase in the Informatics learning achievement of class From the research results, information was obtained that there was an increase in the Informatics learning achievement of class This increase is shown by: (1) the average student learning achievement in cycle I was 6.55 and in cycle II it was 8.60: (2) student completion in cycle I was 16 students or 50%, of which 16 students or 50% were incomplete. ; and (3) classical learning completeness in cycle I was 50% and in cycle II it reached 100%. This means that the competency test/evaluation results of cycle II are better than cycle I, and also achieve indicators of completeness. There is an increase in student activity during the learning process, both individually and in groups, namely the response to the interest of class 2021/2022 lessons regarding the implementation of *Make a Match* (MM) increased from 70% to 84.19% stating that they strongly agree or are in the high category.

Keywords: Learning Achievement, *Make A Match*, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Menurut Rusman dkk. (2012) teknologi informasi adalah merupakan rangkaian tahapan penanganan yang meliputi penciptaan sumber informasi, pemeliharaan saluran informasi, penerimaan informasi secara selektif, penyimpanan dan penelusuran informasi dan penggunaan Informasi.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah atau madrasah maka penting bagi seorang pendidik untuk mengetahui, mempelajari seluk beluk dunia teknologi informasi dan komunikasi serta penggunaannya dalam pembelajaran. Seorang pendidik harus mampu mengaplikasikan teori maupun praktik tentang Teknologi Informasi yang telah ia dapatkan kepada siswanya. Selain itu, siswa juga dituntut kreatif dan mandiri dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi agar siswa dapat mengaktualisasikan dirinya dan juga dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Oleh sebab itu jelas bahwa mata pelajaran Informatika memiliki potensi yang cukup besar bagi peningkatan mutu pembelajaran. Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas diantaranya adalah dengan pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang dilakukan dengan media komunikasi seperti telephone, komputer, internet, email, zoom, whatshap, telegram dan lainnya. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dengan tatap muka tetapi juga dengan menggunakan media-media tersebut. Guru dapat melakukan layanan khusus tanpa berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi luas dari komputer dan internet. Adanya sumber belajar demikian, menjadikan siswa lebih bergairah belajar.

Guru sebagai inovator yang mempunyai tanggung jawab untuk melaksanakan inovasi dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Dalam dunia pendidikan guru dituntut untuk terus selalu berinovasi dalam kegiatan pembelajaran dalam hal menerapkan beberapa model pembelajaran agar tidak menimbulkan kebosanan pada diri siswa dalam proses pembelajaran di kelas (Kajian & Harefa, 2020). Guru harus mampu menciptakan situasi interaksi belajar mengajar, dimana siswa melakukan perilaku pembelajaran dalam suasana psikologis yang kondusif dan tidak ada jarak yang kaku dengan guru.

Menurut Rusman (2012) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang didalamnya melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini boleh pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme (Isjoni, 2007). Dalam teori konstruktivisme lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan. Model pembelajaran ini dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky. Berdasarkan penelitian Piaget yang pertama dikemukakan bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran anak (Ratna, 1988:181).

Piaget menekankan bahwa belajar adalah sebuah proses aktif dan pengetahuan disusun di dalam pikiran siswa. Oleh karena itu, belajar adalah tindakan kreatif dimana konsep dan pesan dibentuk dengan memikirkan obyek dan bereaksi pada peristiwa tersebut. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerjasama inilah menjadi ciri khas *cooperatif learning*.

Pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan dalam beberapa perspektif, yaitu: (1) perspektif motivasi, artinya penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang dalam
Copyright (c) 2023 EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran

kegiatannya saling membantu dan memperjuangkan keberhasilan kelompok; (2) Perspektif sosial artinya melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar, karena mereka menginginkan semua anggota memperoleh keberhasilan; (3) Perspektif kognitif artinya dengan adanya interaksi antar anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi (Sanjaya, 2006:242)

Model *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis atau metode dalam pembelajaran kooperatif, metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (dalam Rusman 2011:233), Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban / soal sebelum batas waktunya, siswa dapat mencocokkan kartunya diberikan poin. Metode pembelajaran *Make a Match* termasuk metode pembelajaran kooperatif. Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang komplek, memeriksa informasi dengan aturan ada dan merevisinya bila perlu (Soejadi dalam Teti Sobari, 2006:15).

Kenyataan yang ada menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran Teknologi informasi komunikasi pada mapel Informatika pada siswa kelas X di MAN 2 Kudus masih dibawah standar minimum sekolah atau madrasah yang telah ditetapkan yaitu dengan KKM 70. Kondisi seperti ini harus dicarikan pemecahannya, sehingga nilai rata-rata pelajaran pada mata pelajaran tersebut meningkat dan dibarengi dengan peningkatan keaktifan siswa. Kesulitan yang dialami oleh siswa disebabkan beberapa faktor antara lain kompleksitas mata pelajaran, waktu pembelajaran, metode dan pendekatan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kurang tepat dan komunikasi hendaknya disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa. Pendekatan pembelajaran tradisional, yang hanya menjejali siswa dengan konsep fakta, sudah tidak sesuai lagi bahkan tidak manusiawi. Dengan pendekatan tradisional, aktifitas dan kreatifitas siswa banyak yang tidak tersentuh. Oleh karena itu diperlukan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara intelektual dan emosional, sehingga siswa terlatih belajar secara aktif dan kreatif. Salah satu alternatif yang dapat dipilih yaitu menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif dengan teknik *Make a Match*.

Dengan metode *make a match* diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan keaktifan siswa pada Mata Peajaran Informatika Siswa kelas X IPA3 pada tahun pelajaran 2021/2022 sehingga target untuk prestasi belajar sesuai dengan KKM di MAN 2 Kudus akan tercapai dengan baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang kami laksanakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian ini adalah 3 (tiga) bulan, mulai bulan oktober sampai dengan bulan desember pada semester gasal tahun pelajaran tahun pelajaran 2021/2022, mulai dari observasi awal, perencanaan, pelaksanaan siklus I, pelaksanaan siklus II, dan penyusunan laporan. Obyek penelitian yaitu pada siswa kelas X IPA 3 pada semester gasal di MAN 2 Kudus. Pelaksanaan kegiatan penelitian PTK mulai tanggal 4 oktober sampai 30 Desember 2021

Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi keaktifan siswa dalam pembelajaran informatika, lembar keaktifan guru, lembar evaluasi prestasi pembelajaran informatika, angket minat siswa pada pembelajaran informatika yang digunakan pada siklus I. Data dari lembar observasi keaktifan siswa, lembar keaktifan guru, lembar evaluasi prestasi pembelajaran siswa dan lembar angket minat siswa berupa skor angka.

Data berupa skor angka akan diolah sehingga dapat menampilkan gambaran kemajuan pembelajaran siswa. Pengolahan skor angka menggunakan metode prosentase. Dengan metode ini maka data angka lalu dianalisis sehingga diperoleh nilai prosentase yang dapat menggambarkan kemajuan pembelajaran tersebut. Untuk menganalisis data keaktifan siswa diambil pada kegiatan proses pembelajaran dengan kriteria yaitu prosentase keaktifan siswa >75% keaktifan tinggi, 60% sampai dengan 75% keaktifan sedang dan <60% keaktifan rendah. Untuk lembar prestasi belajar dapat diambil data dari lembar evaluasi sehingga diperoleh nilai serta ketuntasan belajar individu yaitu >75% Tinggi 60% sampai dengan 75% sedang dan <60% rendah. Demikian juga untuk ketuntasan secara klasikal yaitu >75% Tinggi 60% sampai dengan 75% sedang dan <60% rendah. Selanjutnya untuk minat siswa diambil dari angket siswa berupa skor yang diperoleh dibagi jumlah skor maks dikalikan 100%. Kemudian dimasukkan dalam kategori minat >75% Tinggi 60% sampai dengan 75% sedang dan <60% rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan tanggal 4 dan 11 oktober 2021 dengan kegiatan pembelajaran *cooperative learning*, pengukuran pelaksanaan pembelajaran, pengukuran yaitu pengukuran keaktifan belajar siswa, pengukuran prestasi belajar siswa, pengukuran keaktifan guru dan pengukuran minat belajar siswa. Hasil pengamatan dilapangan pada siklus I diperoleh sebagai berikut keaktifan siswa skor 18 dari 30 butir pertanyaan sehingga diperoleh 60%, hasil prestasi diperoleh 65,47 untuk nilai rata-rata, keaktifan guru skor 23 dari total 39 pertanyaan atau sekitar 58,97%, untuk minat siswa 70% dalam kriteria sedang, ketuntasan dalam belajar secara klasikal 50%.

Tabel 1. Hasil Penelitian pada siklus I

Siklus	Rerata Skor				Ketuntasan		Keterangan
	Aktif Siswa	Prestasi	Aktif Guru	Minat	Tuntas	Tdk Tuntas	
1	60%	65,47	58,97	70%	16	16	
	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Jumlah 32 Siswa		Sedang

Pada siklus II rancangan dan kegiatan yang dilaksanakan hampir sama pada siklus I namun pada siklus II kegiatan dilakukan kelompok dengan anggota kelompok lebih besar karena untuk mengembangkan diskusi sehingga keaktifan siswa lebih baik. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 18 dan 25 Oktober 2021. Dari hasil kegiatan pembelajaran tersebut maka diperoleh pengukuran keaktifan belajar siswa, pengukuran prestasi belajar siswa, pengukuran keaktifan guru dan pengukuran minat belajar siswa. Hasil pengamatan dilapangan pada siklus II diperoleh sebagai berikut keaktifan siswa skor 29 dari 30 pertanyaan sehingga diperoleh 96,70 %, hasil evaluasi berupa prestasi belajar 86,00%, keaktifan guru skor 38 dari total 39 pertanyaan atau sekitar 97,44%. Minat siswa 84% Tinggi. Sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa adalah 100% yaitu 32 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

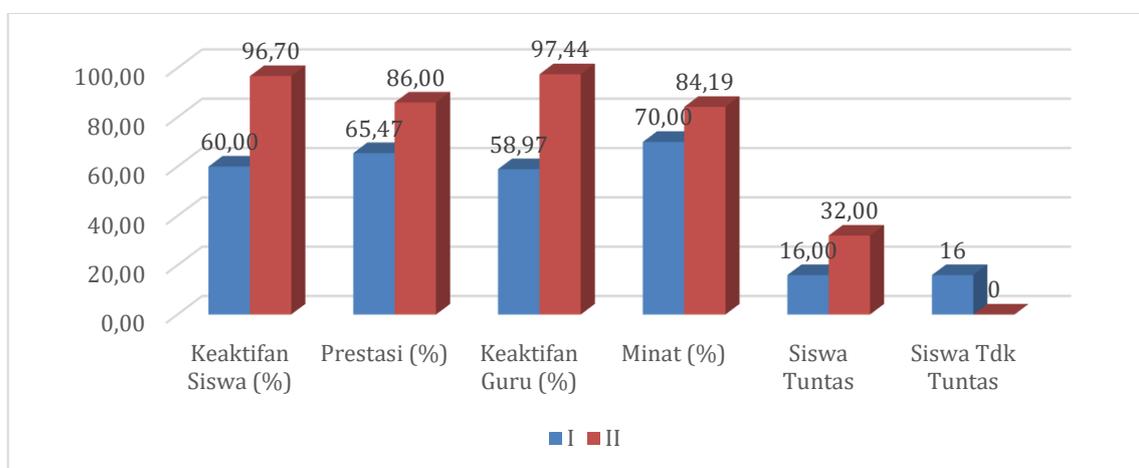
Tabel 2. Hasil Penelitian pada siklus II

Siklus	Rerata Skor				Ketuntasan		Keterangan
	Aktif Siswa	Prestasi	Aktif Guru	Minat	Tuntas	Tdk Tuntas	
2	96,70%	86,00%	97,44%	84,19%	32	0	Meningkat
	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	32 Siswa		

Dari hasil siklus I dan siklus II maka dapat kita peroleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rerata Skor				Ketuntasan		Keterangan
	Aktif Siswa	Prestasi	Aktif Guru	Minat	Siswa Tuntas	Siswa Tdk Tuntas	
I	60%	65,47%	58,97%	70%	16	16	
	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	32 Siswa	Sedang	
II	96,70%	86,00%	97,44%	84,19%	32	0	Meningkat
	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	32 Siswa		



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil siklus

Pembahasan

Dari deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan dengan menggunakan tampilan data maka dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran informatika dengan model *make a match* maka dapat diuraikan sebagai berikut :

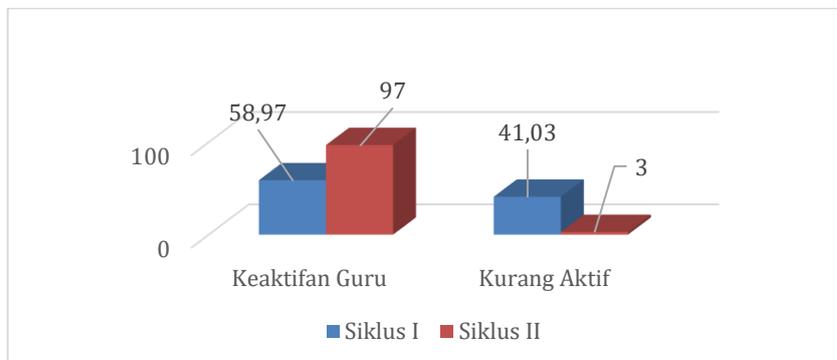
a. Keaktifan siswa

Pada keaktifan siswa tidak hanya aktif secara personal tetapi kelompok, siswa aktif juga dengan teman sekelasnya. Pada siklus I dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Make a Match (MM)* masih rendah, diperoleh skor 18 dari skor maksimal 30 dengan prosentase 60%. Pada siklus II Keaktifan siswa dengan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Make a Match (MM)* menjadi naik yaitu diperoleh skor 29 dari skor maksimal 30 dengan prosentase 96,70 % karena adanya dinamika kelompok sehingga aktif.

Dari grafik diatas dapat dilihat penjelasan guru dalam mengajar baik, kerjasama dalam kelompok atau pasangan baik, kemauan bertanya dengan guru terlihat baik, kemudian menyelesaikan soal serta presentasi dalam menjawab soal juga baik. Hasil penelitian selaras dengan model Pembelajaran *Make a Match* menurut Dewa Nyoman Suprpta (2020) dapat meningkatkan aktivitas belajar murid, baik secara kognitif maupun fisik, ada unsur permainan, sehingga tipe ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari, dapat meningkatkan motivasi belajar murid, dan efektif melatih kedisiplinan murid menghargai waktu untuk pendalaman materi.

b. Keaktifan guru

Hasil pengamatan terhadap kinerja guru pada siklus I diperoleh skor 23 atau 58,97% dari skor maksimal 39 dengan kriteria pembelajaran “*sedang*” dalam menyampaikan materi, tetapi awal pelajaran kurang dapat memotivasi siswa, sehingga dalam proses pembelajaran keaktifan siswa masih kurang. Untuk lebih jelasnya dapat lihat grafik berikut ini.

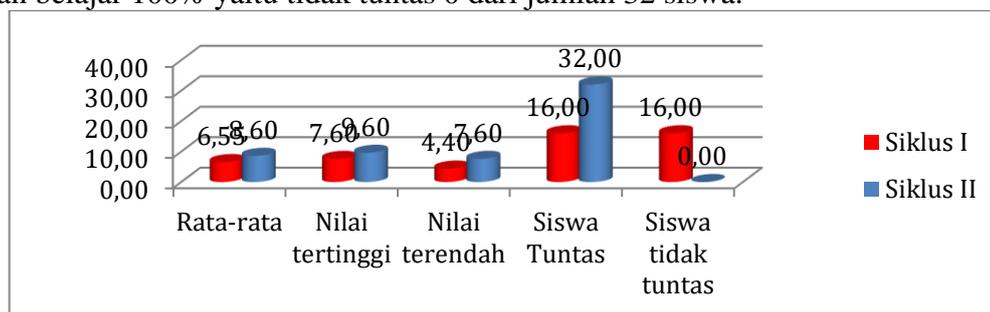


Gambar 3. Tabel Keaktifan Guru

Pada Siklus II diperoleh gambaran data skor 38 dari 39 pertanyaan dengan keaktifan guru 97% hal ini guru melakukan variasi metode dalam pembelajaran, dinamika kelompok dengan *make a match* membuat guru harus aktif dalam berinteraksi dengan siswa, Diskusi kelompok dan pasangan lebih membuat siswa bersemangat. Sesuai dengan tujuan model pembelajara *make a match* menurut Homroul Fauhah (2021) Benny mengatakan yaitu model pembelajaran *make a match* ini untuk menciptakan hubungan baik antara guru dengan siswa, dengan cara mengajak siswa bersenang-senang sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik. Sehingga keaktifan guru dapat dilihat meningkat pada siklus II.

c. Hasil Evaluasi berupa Prestasi Belajar siswa

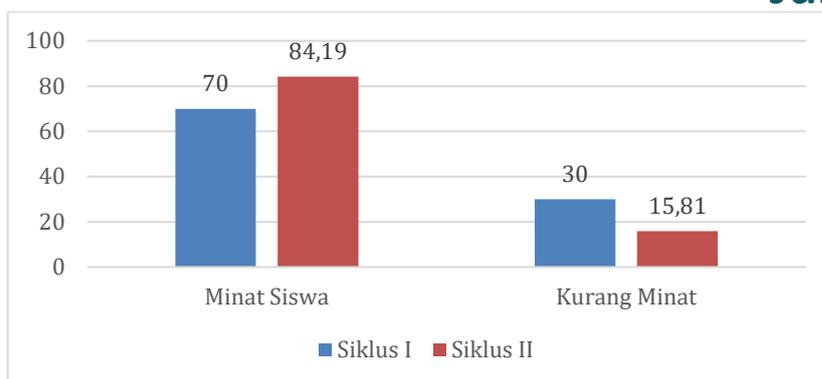
Hasil Prestasi belajar yang diperoleh dari uji kompetensi siswa pada siklus I diperoleh gambaran yaitu nilai rata-rata siswa 6.55, nilai tertinggi 7.60 nilai terendah 4.40 serta ketuntasan belajar masih 50% yaitu tidak tuntas 16 dari jumlah 32 siswa. Kemudian Pada Siklus II diperoleh gambaran yaitu nilai rata-rata siswa 8.50, nilai tertinggi 9.60 nilai terendah 7.60 serta ketuntasan belajar 100% yaitu tidak tuntas 0 dari jumlah 32 siswa.



Gambar 3. Hasil Prestasi Belajar Siswa

d. Minat Siswa

Pada minat siswa diperoleh dari lembar angket yang diberikan pada siswa. Pada siklus I angket diberikan untuk mengukur tingkat kesenangan pada pembelajaran tersebut hasil respon siswa diperoleh data 70 % dengan kriteria sedang untuk minat belajarnya, Untuk lebih jelasnya lihat grafik di bawah ini.



Gambar 4. Minat Siswa Pada Siklus I dan II

Dengan minat yang kurang maksimal maka guru mendorong siswa untuk lebih bersemangat dengan membuat dinamika kelompok, pembelajaran disertai praktik langsung serta memberikan pertanyaan dengan kartu yang jawabannya berupa berpasangan, sehingga memicu siswa lebih antusias mencari jawaban. Selain penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, minat belajar siswa juga menjadi salah satu penentu keberhasilan belajar (Uciatun, 2022). Pada siklus II diperoleh respon jawaban dengan skor 84,19 %. Pembelajaran kooperatif juga lebih merangsang dan menantang siswa dalam pembelajaran, mendorong siswa untuk aktif dalam menetapkan tujuan pembelajaran. Penerapan model *Make a match* membiasakan siswa untuk berpikir kritis dalam membuat hipotesis untuk memecahkan masalah, merancang percobaan, menemukan konsep, dan menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Setiap proses pembelajaran siswa selalu dituntut untuk aktif berpikir, memiliki kelebihan dalam penyajian masalah, siswa dengan penuh rasa ingin tahu menyelesaikan masalah dengan mencari referensi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tersedia, adanya kerjasama dalam kelompok, munculnya daya saing antar kelompok serta keberanian untuk menyampaikan jawaban sehingga menemukan jawaban dengan pasangannya

Berdasarkan siklus I dan II maka bisa kita lihat bahwa prestasi belajar siswa menjadi naik yang tadinya nilai prestasi rata-rata di kelas 6.55 menjadi 8.60 dengan kenaikan kurang lebih 2,1% sehingga masuk kriteria tinggi. Dengan demikian metode pembelajaran *Make a Match* sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sesuai pendapat Slavin pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Dalam kelompok terdapat pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam dan menyenangkan (Isjoni, 2007). Dengan kenaikan 2,1% hal ini sesuai dengan teori dari beberapa penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang telah dilakukan oleh Aliputri (2018) yang menunjukkan bahwa pembelajaran model *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis dan pembahasan, diperoleh simpulan bahwa model pembelajaran *Make a Match* (MM) yang telah dilaksanakan pada siswa siswa kelas X IPA3 semester gasal Madrasah Aliyah Negeri 2 Kudus tahun pelajaran 2021/2022 hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Prestasi belajar Mata Pelajaran Informatika siswa mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi pada siklus II lebih baik dari pada hasil evaluasi pada siklus I, dan telah memenuhi indikator yang telah ditetapkan. Peningkatan prestasi belajar Informatika siswa kelas X IPA3 semester gasal Madrasah Aliyah Negeri 2 Kudus Tahun

- pelajaran 2021/2022. Peningkatan ini ditunjukkan dengan : (1) rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I adalah 6.55 dan pada siklus II adalah 8.60: (2) ketuntasan siswa pada siklus I siswa 16 siswa atau 50% , yang tidak tuntas sebanyak 16 siswa atau 50%; serta (3) ketuntasan belajar klasikal pada siklus I adalah 50% dan pada siklus II ketuntasan mencapai 100%. Ini berarti uji kompetensi/hasil evaluasi siklus II lebih baik dibandingkan siklus I, dan juga mencapai indikator ketuntasan. Dengan demikian ada peningkatan dalam proses pembelajaran dengan model *Make a Match* pada mata pelajaran tersebut.
2. Aktivitas siswa, baik secara individu maupun kelompok mengalami peningkatan dan sudah memenuhi kriteria pada indikator yang telah ditetapkan, hal ini ditunjukkan aktivitas siswa pada siklus II lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Respon minat siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model *Make a Match* (MM) dari 70% menjadi 84,19 % menyatakan sangat setuju atau dalam kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol.2 No. 1^a
- Fauhah Homroul, (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Volume 9, Nomor 2,
- Harefa, (2020). Pengaruh Antara Motivasi Kerja Guru IPA dan Displin Terhadap Prestasi Kerja. Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal : AKSARA 225, volume : 06, Nomor : 03, Tahun 2020
- Isjoni, (2007). *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Ratna. (1988). *Konstruktivisme dalam Mengajar dan Belajar* (Makalah)
- Rusman, (2011). *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman, dkk (2012). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta. RajawaliPers.
- Sanjaya, (2006) .*Strategi Pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenada
- Sobari, Teti, (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta. Rineka Cipta
- Sudjana, (2016). *Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Roesdakarya
- Suprpta, (2020). *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa*. Journal of Education Action Research, Vol. 4, No. 1, Tahun 2020, pp. 240-246
- Uciatunldkk, (2022) *Pengaruh Strategi Pembelajaran make a match dan minat belajara terhadap hasil Belajar IPS siswa sekolah dasar*. ELSE (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 6 Nomor 2 Agustus 2022 P-ISSN: 2581-1800 dan E-ISSN: 2597-4122 Email: else@um-surabaya.ac.id.