

## PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA

NIKE IRI WANTI

SMA N 1 Kesesi

e-mail : [nike.iriwanti@gmail.com](mailto:nike.iriwanti@gmail.com)

### ABSTRAK

Penulisan laporan Best Practice ini dilatarbelakangi oleh pengamatan penulis selama proses pembelajaran di kelas, yang menunjukkan rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Penerapan model pembelajaran Make A Match bertujuan untuk (1) Siswa dapat mengetahui dan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran Make A Match. (2) Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar sejarah di kelas pada Kompetensi Dasar Kerajaan-Kerajaan Maritim Masa Hindu-Budha di Indonesia kelas XI IPS SMA N 1 Kesesi Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020. Langkah-langkah dalam metode Make A Match meliputi : Guru menata ruang dan tempat duduk anak, Guru memberikan pengarahan tentang materi yang dipelajari dan aturan main dalam pembelajaran Make A Match, Siswa secara bergiliran mengambil kartu soal yang berwarna kuning dan kartu jawaban yang berwarna merah muda, siswa saling berinteraksi dan berdiskusi untuk mencocokkan antara kartu soal dan kartu jawaban. Siswa yang berhasil mencocokkan pasangan kartu soal dan kartu jawaban diberi poin nilai, guru bersama – sama siswa menyimpulkan materi dan pembelajaran Make A Match. Dampak dari penggunaan metode Make A Match anatara lain: siswa belajar menjadi enjoy dan menyenangkan, terwujudnya kerja sama antar siswa secara dinamis, materi yang disampaikan kepada siswa lebih mengena, efektif dan melatih kedisiplinan siswa untuk menghargai waktu dalam belajar serta dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa baik secara kognitif maupun afektif.

### ABSTRACT

The writing of this Best Practice report was motivated by the author's observations during the learning process in the classroom, which showed the low activeness of students in participating in learning activities in class. The application of the Make A Match learning model aims to (1) Students can know and apply the steps of the Make A Match learning model. (2) Can increase student activity in participating in the process of teaching and learning history in the classroom on the Basic Competence of the Maritime Kingdoms of the Hindu-Buddhist Period in Indonesia in class XI IPS SMA N 1 Semester 1 Session of the 2019/2020 academic year. The steps in the Make A Match method include: The teacher arranges the children's room and seating, the teacher provides direction on the material being studied and the rules of the game in learning Make A Match, students take turns taking yellow question cards and pink answer cards , students interact with each other and discuss to match the question cards and answer cards. Students who successfully match pairs of question cards and answer cards are given value points, the teacher together with students concludes the material and learning Make A Match. The impact of the use of the Make A Match method, among others: students learn to enjoy and have fun, the realization of collaboration between students dynamically, the material presented to students is more relevant, effective and trains student discipline to appreciate time in learning and can increase student learning activities both cognitively and affectively.

**Keywords:** Make A Match Model, Students' Active Learning

### PENDAHULUAN

Proses pembelajaran sejarah, perlu melibatkan peran aktif peserta didik, penggunaan metode dan model pembelajaran yang tepat, agar proses pembelajaran sejarah berjalan lancar.

Proses pembelajaran yang baik adalah jika dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, tidak membosankan dan siswa merasa senang.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama kegiatan belajar mengajar di kelas XI, penulis mendapatkan beberapa permasalahan yang terdapat di kelas. Permasalahan pertama, peserta didik kurang memahami materi sejarah, hal tersebut terlihat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas pada saat guru melemparkan pertanyaan yang dipelajari pada pertemuan tersebut para peserta didik banyak yang bingung dan tidak dapat memberikan jawaban. Padahal apa yang penulis lakukan untuk menstimulus para peserta didik agar aktivitas belajar dapat berjalan dengan baik. Permasalahan kedua adalah ketika peserta didik diminta untuk menerangkan kembali mengenai materi yang telah dipelajari banyak peserta didik yang tidak dapat menjelaskan atau menerangkan kembali. Dimana dalam kegiatan menjelaskan tersebut penulis bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Permasalahan ketiga adalah dalam kegiatan belajar mengajar di kelas masih banyak siswa yang tidak fokus, Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan materi di depan kelas masih terdapat banyak peserta didik yang berbicara dengan teman yang lainnya.

Berdasarkan temuan yang penulis jumpai di kelas, penulis mencari solusi bagaimana agar proses kegiatan belajar mengajar bisa melibatkan keaktifan seluruh peserta didik. Yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Penerapan model pembelajaran akan membuat transfer ilmu dapat lebih efektif dan efisien, mengurangi kebosanan peserta didik, dan komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.

Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat berbagai macam model pembelajaran, salah satu alternatif yang diterapkan oleh guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran Make A Match ( mencari pasangan ). Make A Match penting dalam meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pelaksanaan dari make a match sendiri (Komalasari, 2011). Dalam pelaksanaannya metode ini antara kartu soal dan kartu jawaban yang dipegang oleh siswa terdiri dari berbagai pertanyaan. Bagaimana peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang oleh peserta didik untuk mencari pasangan kartu dari jawaban atau soal tersebut. Metode Make A Match juga baik untuk melatih ketelitian, kecermatan, dan ketepatan serta kecepatan dalam mencocokkan jawaban dan soal. Hal ini dimaksudkan agar setiap siswa mendapat kartu soal dan kartu jawaban yang cocok atau benar, jika siswa mendapatkan jawaban yang cocok sesuai dengan pertanyaan maka siswa tersebut mendapatkan point nilai. Bagi siswa yang tidak mendapatkan jawaban yang cocok yang sesuai pertanyaan berarti siswa tersebut tidak mendapatkan poin nilai. Menurut Zawil (2016) Make A Match merupakan sebuah model pembelajaran dengan cara membagi kelas menjadi dua kelompok, kelompok A diberikan kartu pertanyaan dan kelompok B diberikan kartu jawaban. Selanjutnya peserta didik bergerak aktif untuk mencari pasangan kartu yang cocok antara pertanyaan dengan jawaban. Menurut Rusman (2011) model pembelajaran Make A Match mempunyai karakteristik peserta didik bermain sambil belajar sehingga pembelajaran dikelas lebih aktif, kreatif, saling berinteraksi dengan temannya dan mempermudah untuk mempelajari materi

Keaktifan siswa dalam pelajaran sejarah memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran pada siswa. Jadi hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara keaktifan siswa dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat mengajar di kelas. Menurut Sardiman (2001) keaktifan merupakan segala aktifitas siswa yang giat aktif dan berfikir tidak hanya duduk mendengarkan. Indikator keaktifan belajar Menurut Sinar (2018) adalah siswa aktif berinteraksi dengan guru, berinteraksi dengan teman sejawat dan kelompok dalam upaya untuk mencari pasangan antara kartu soal dan kartu jawaban.

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya. Peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis sehingga

merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: (1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, (2) Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa, (3) Mengingat kompetensi belajar kepada siswa, (4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari), (5) Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajari, (6) Memunculkan aktifitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, (7) Memberikan umpan balik dan menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Metode Make A Match ini diterapkan guru agar siswa lebih aktif, enjoy, senang dan gembira dalam mengikuti pelajaran sejarah, dan mereka mendapatkan pengalaman baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa khususnya kelas XI pada Materi Pokok Kerajaan-Kerajaan Maritim pada masa Hindhu-Budha di Indonesia pada semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020.

### **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan Best Practice dengan model Make A Match dilaksanakan pada hari Senin, Tanggal 5 Agustus 2019 di Kelas XI IPS SMA N 1 Kesesi Kabupaten Pekalongan dengan materi Kerajaan - Kerajaan Maritim pada masa Hindhu - Budha di Indonesia.

Untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan model Make a Match penulis menggunakan instrumen antara lain: (1) Kertas Bufalo berwarna, Kertas bufalo terdiri dari dua warna kuning dan merah muda. Kertas yang berwarna kuning untuk menulis kartu soal, sedang yang berwarna merah muda untuk menulis kartu jawaban, (2) Toplas, Digunakan untuk tempat menaruh kartu soal dan kartu jawaban sebelum diambil oleh peserta didik, (3) Peluit, digunakan untuk memulai pengambilan kartu soal dan kartu Jawaban

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran dengan model Make a Match adalah salah satu proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam rangka mencari pasangan atau menjodohkan kartu soal dan jawaban pada batas waktu yang ditentukan. Antar siswa saling mencari pasangan diantara mereka, tetapi yang dimaksud pasangan disini adalah antara pertanyaan dan jawaban dari materi Kompetensi Dasar Kerajaan – Kerajaan Maritim Hindhu - Budha di Indonesia yang telah mereka terima.

Adapun langkah-langkah yang penulis lakukan dalam pembelajaran dengan metode Make a Match adalah : (1) Langkah - langkah persiapan dalam pembelajaran Make A Match yaitu: Menyediakan kartu yang terbuat kertas bufalo yang berbeda warna untuk membedakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Kartu yang berwarna Merah muda untuk menulis Jawaban sedangkan kartu yang berwarna kuning untuk menuliskan pertanyaan, menyiapkan beberapa pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi yang dipelajari untuk dituliskan di kartu, membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil menemukan pasangan dengan benar dengan memberikan poin atau nilai dan sanksi bagi siswa yang salah dalam menemukan pasangannya. Sanksi yang ditetapkan guru bukan hukuman fisik tetapi kegiatan yang menyenangkan, seperti bernyanyi, membaca puisi dan menari. (2) Langkah - Langkah Pembelajaran dengan metode Make A Match antara lain :

- (a) Guru menata ruang kelas sehingga tempat duduk anak membentuk leter U, Dengan tujuan untuk membuat suasana berbeda dari pembelajaran biasannya dan mempermudah untuk berkomunikasi dengan siswa.
- (b) Guru menyampaikan KD yang akan dipelajari dan memberi Materi serta pengarahan aturan main model pembelajaran Make A Match



**Gambar 1. Guru menyampaikan KD dan Materi Pembelajaran**

Sebelum proses pembelajaran dengan model Make A Match guru menyampaikan KD yang akan dipelajari dan sedikit mengulas materi tentang Kerajaan-Kerajaan Maritim Hindu-Budha di Indonesia. Selanjutnya memberi penjelasan aturan main yang akan dipraktikkan peserta didik. Dengan tujuan agar peserta didik dapat melaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan model Make A Match, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar.

- (c) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, kartu yang berwarna kuning berisi pertanyaan, dan kartu yang berwarna merah muda berisi jawaban, kemudian di gulung dan dimasukkan di dalam Toples.
- (d) Guru membunyikan pluit sebagai tanda dimulainya pembelajaran Make A Match



**Gambar 2. Guru memandu agar siswa secara bergantian mengambil kartu soal dan jawaban**

Guru meniup peluit untuk memulai pembelajaran model Make a Match, Secara bergantian dua siswa bergiliran untuk mengambil kartu, satu anak mengambil warna kuning dan yang satunya mengambil yang warna merah muda dan seterusnya sampai kartu habis.

- (e) Siswa berdiskusi untuk mencari pasangan kartu yang cocok antara pertanyaan dan jawaban.



**Gambar 3. Siswa berdiskusi untuk mencari pasangan anatar kartu soal dan jawaban**

Tiap siswa memikirkan soal dan jawaban dari kartu yang diperolehnya dengan cara mencari pasangan antara kartu soal dan jawaban. Setelah itu secara bergantian pasangan membacakan antara kartu pertanyaan dan jawaban yang mereka peroleh di depan kelas, guru memberi penguatan apakah pasangannya benar atau salah.

- (f) Setelah melalui proses diskusi dengan cara mencari pasangan antara pertanyaan dan jawaban, Siswa yang dapat mencocokkan antara kartu soal dan kartu jawaban dengan benar maka siswa tersebut diberi point atau nilai.
- (g) Siswa yang tidak dapat menemukan pasangan antara soal dan jawaban dengan benar akan mendapat hukuman, yang telah disepakati bersama yaitu hukuman yang bukan fisik tetapi hukuman yang menyenangkan seperti bernyanyi, baca puisi dan menari.
- (h) Guru Memberi Penguatan dan kesimpulan



**Gambar 4. Guru memberi penguatan atas jawaban siswa dan kesimpulan**

Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran pada KD Kerajaan-Kerajaan Maritim masa Hindhu-Budha di Indonesia dan diakhiri dengan tepuk tangan yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan metode Make A Match membuat pembelajaran lebih menarik, efektif dan memberikan suasana yang menyenangkan.

Dari pembelajaran model Make A Match yang penulis lakukan berdampak positif terhadap keaktifan belajar siswa anatar lain sebagai berikut : (1) Suasana pembelajaran menjadi enjoy dan menyenangkan, (2) Munumbuhkan kerja sama antar peserta didik, (3) Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kedisiplinan peserta didik (4) Menghilangkan

kejujutan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas, (5) Materi yang disampaikan kepada peserta didik lebih menarik, (6) Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik baik secara kognitif dan afektif.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rusman (2011) yang mengatakan bahwa karakteristik model pembelajaran Make A Match yaitu mengajak siswa bermain sambil belajar, Membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan inovatif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman-temannya.

## KESIMPULAN

Proses pembelajaran dengan model Make A Match dalam rangka meningkatkan keaktifan siswa antara lain sebagai berikut : Langkah-langkah Persiapan, (1) Menyediakan kartu yang terbuat kertas bufalo yang berbeda warna untuk membedakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Kartu yang berwarna Merah muda untuk menulis Jawaban , sedangkan kartu yang berwarna kuning untuk menuliskan Pertanyaan, (2) menyiapkan beberapa pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi yang dipelajari untuk dituliskan di kartu, (3) Guru membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil menemukan pasangan dengan benar dengan memberikan poin atau nilai dan sanksi bagi siswa yang salah dalam menemukan pasangannya sesuai dengan yang telah disepakati bersama. Langkah - langkah Pembelajaran dengan model Make A Match : (1) Guru bersama siswa menata ruang kelas sehingga tempat duduk anak membentuk leter U, (2) Guru menyampaikan KD yang akan dipelajari dan memberi Materi serta pengarahan aturan main model pembelajaran Make A Match, (3) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, kartu yang berwarna kuning berisi pertanyaan, dan kartu yang berwarna merah muda berisi jawaban, kemudian di gulung dan dimasukkan di dalam Toples, (4) Guru membunyikan pluit sebagai tanda dimulainya pembelajaran dengan model Make a Match, (5) Siswa berdiskusi untuk mencari pasangan kartu yang cocok antara pertanyaan dan jawaban, bagi telah menemukan pasangan kartu soal dan jawaban dengan benar mempresentasikan di depan kelas, siswa yang tidak menemukan pasangan kartu soal dan jawaban dengan benar menerima hukuman yang menyenangkan seperti bernyanyi, menari dan baca puisi. (8) Guru Memberi Penguatan dan kesimpulan

Dari penerapan model pembelajaran Make A Match dapat ditarik kesimpulan, bahwa penggunaan model pembelajaran Make A Match dalam pelajaran Sejarah kelas XI IPS SMA N 1 Kesesi Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020 dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sejarah, hal ini dapat dilihat dari antusias siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model Make A Match pada kompetensi Dasar Kerajaan-Kerajaan Maritim Masa Hindhu-Budha di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sardiman. 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- A.M Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Aris, Shoimin. 2014. 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Berkurikulum 2013*. Yogyakarta : AR-RUZZ Media.
- Eliya (2009). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Make A-Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi di Kelas XI IPA Semester 1 SMA Negeri 5 Medan Tahun Pelajaran 2009/2010*. Skripsi : FMIPA Unimed, Medan
- Huda, M.(2012). *Cooperative Learning*. Yogtakarta : Pustaka Pelajar
- Komalasari, Kokom.(2010). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Komalasari, Kokom. (2011). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Rusman.(2011). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta PT.Grasindo Persada

- Sinar. (2018). *Metode Active Learning (Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa)*. Yogyakarta: Budi Utama
- Zawil, Ratna. 2016. *Using Make A Match Technique To Teach Vocabulary*. English Education Journal. (EEJ) 7(3) 311-328.