

***BEST PRACTICE* AKTIVITAS BELAJAR MENYENANGKAN PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
KELAS X IIS SMA NEGERI 11 MALINAU**

FRESDIANA OCTAVIA SARUMAHA
SMA Negeri 11 Malinau
e-mail: fresdianasarumaha@rocketmail.com

ABSTRAK

Tujuan penulisan *Best Practice* ini adalah mendeskripsikan dan memaparkan *Best Practice* penulis untuk menciptakan Aktivitas Belajar yang menyenangkan Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Sasaran dalam *Best Practice* ini adalah peserta didik kelas X IIS semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023 di SMA Negeri 11 Malinau. Pada pelaksanaan kegiatan ini ada 4 tahap diantaranya perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dari hasil *Best Practice* didapatkan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan penuh antusias dalam mengikuti aktivitas belajar dikelas. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Best Practice*, Aktivitas Belajar, *Make A Match*

ABSTRACT

The purpose of writing this Best Practice is to describe and explain the author's Best Practice for creating fun learning activities in Economics Subjects. The targets in this Best Practice are class X IIS students in the odd semester of the 2022/2023 academic year at SMA Negeri 11 Malinau. In the implementation of this activity there are 4 stages including planning, implementation, observation, and reflection. From the Best Practice results, it was found that the learning process with the Make A Match learning model can make students more active and full of enthusiasm in participating in class learning activities. Learning by applying the Make A Match learning model can create a more dynamic and fun classroom atmosphere.

Keywords: Best Practice, Learning Activities, Make A Match

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut masyarakat untuk melakukan perubahan sehingga mampu mengikuti perkembangan zaman. Peran ilmu pengetahuan sangat penting bagi setiap individu dan masyarakat yang ingin turut serta dalam mengikuti persaingan global yang kompetitif dalam mencapai standar hidup yang layak.

Pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut. Menurut Degeng (dalam Ratumanan, 2015), pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran dapat dipandang sebagai upaya untuk memfasilitasi peserta didik dalam membangun pemahamannya tentang pengetahuan tertentu. Sedangkan, menurut Oemar Hamalik (2011: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur.

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Aktivitas belajar Peserta Didik merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2011: 98).

Rousseau (Sardiman, 2011: 96- 97). menjelaskan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Hal ini menunjukkan setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi.

Priansa (2017: 41) berpendapat bahwa belajar yang aktif adalah sistem belajar yang menekankan keaktifan peserta didik, baik secara fisik, mental intelektual, maupun emosional untuk memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Keaktifan belajar yang dialami oleh peserta didik sangat berhubungan dengan segala aktivitas yang terjadi, baik secara fisik maupun non fisik.

Guru dituntut untuk selalu melakukan inovasi dalam hal memilih metode dan model pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan model pembelajaran harus didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang akan ditempuh oleh peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru harus bisa menyampaikan materi pembelajaran dengan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satunya adalah dengan mengubah model pembelajaran yang ada menjadi lebih kreatif, inovatif, dan menarik. Adanya variasi dalam pemilihan model pembelajaran oleh guru akan dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Sardiman (1994: 75) motivasi sebagai salah satu faktor psikologis dalam proses belajar mengajar memiliki makna sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri Peserta Didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

Guru sebagai fasilitator bagi peserta didik, seharusnya dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya, keaktifan Peserta Didik dalam proses pembelajaran masih rendah terlihat ketika guru memberikan kesempatan kepada Peserta Didik untuk bertanya maupun mengerjakan soal di papan tulis, hanya sedikit Peserta Didik yang merespon.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran ekonomi yaitu model pembelajaran Make A Match atau mencari pasangan. Menurut Rusman (2010: 223) model Make A Match merupakan salah satu jenis dari metode pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Isjoni (2011:112) berpendapat bahwa “Make A Match merupakan model pembelajaran yang di mana Peserta Didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki dan aktivitas belajar ekonomi akan lebih meningkat”.

METODE PELAKSANAAN

Tujuan penulisan *Best Practice* ini adalah mendeskripsikan dan memaparkan *Best Practice* penulis untuk menciptakan Aktivitas Belajar yang menyenangkan Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Sasaran dalam *Best Practice* ini adalah peserta didik kelas X IIS semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023 di SMA Negeri 11 Malinau.

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan *Best Practice* ini adalah metode pembelajaran kooperatif melalui model pembelajaran *Make A Match*. Adapun langkah-langkah kegiatan dalam *Best Practice* ini adalah:

a. Perencanaan

Dalam Tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). b) Membuat presensi peserta didik. c) Menyiapkan bahan ajar. d) Membuat Kartu Soal/Jawaban

b. Pelaksanaan

Dalam Tahap pelaksanaan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Guru memberikan konsep materi ekonomi tentang permintaan dan penawaran harga. 2) Peserta Didik diminta mengerjakan LKPD secara individu untuk menggali pengetahuannya tentang konsep dan metode penghitungan permintaan dan penawaran harga. Selama Peserta Didik mengerjakan LKPD, guru mempersiapkan kartu soal dan kartu jawaban yang akan dimainkan oleh Peserta Didik. 3) Setelah mengerjakan LKPD, guru membagi menjadi dua kelompok besar yakni kelompok ganjil dan genap. Pembagian kelompok berdasarkan dengan nomor absensi Peserta Didik. 4) Guru membagikan kartu soal kepada Peserta Didik kelompok genap dan membagikan kartu jawaban kepada Peserta Didik kelompok ganjil. 5) Peserta Didik dipersilahkan membaca kartu yang didapat dan memikirkan jawaban/soal pasangan dari kartu yang didapat. 6) Peserta Didik dipersilahkan mencari pasangan jawaban/soal dari kartu yang didapat. Peserta Didik yang telah menemukan pasangannya dapat mengatakan “*MATCH*” secara bersama-sama. Peserta Didik yang dapat menemukan pasangannya dengan cepat dan tepat sebelum waktu yang disediakan habis, dipersilahkan duduk di kursi yang sudah disediakan. Peserta Didik yang belum dapat menemukan pasangan kartunya hingga waktu habis, dipersilahkan duduk di kursi belakang kelas. 7) Peserta Didik bersama dengan pasangannya mempresentasikan kartu yang didapat. Peserta Didik lain dipersilahkan untuk memberikan komentar maupun pertanyaan. Setelah itu guru memberikan konfirmasi isi kartu. 8) Guru memberikan *reward* kepada Peserta Didik.

c. Pengamatan

Pada Tahap ini guru melaksanakan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran Ekonomi dengan model pembelajaran *Make A Match* untuk melihat Aktivitas Belajar Peserta Didik

d. Refleksi

Hasil pengamatan dan daftar hadir akan dijadikan refleksi pada pertemuan selanjutnya.

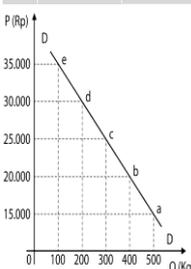
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kegiatan

Hasil yang dapat dilaporkan dari *Best Practice* ini diuraikan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran ini menerapkan Model Pembelajaran *Make A Match* agar kegiatan belajar mengajar selama di dalam kelas menyenangkan.
2. Model Pembelajaran *Make A Match* adalah merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang dapat membantu Peserta Didik dalam memperoleh pengetahuan secara menyenangkan.
3. Pada pembelajaran sebelumnya penulis belum menerapkan model pembelajaran *Make A Match*. Pembelajaran sebelumnya penulis masih menggunakan metode ceramah. Peserta didik selama proses pembelajaran cenderung kurang aktif setelah penulis menerapkan model pembelajaran *Make A Match* peserta didik menjadi lebih aktif selama kegiatan di dalam kelas. Peserta didik tampak lebih antusias dan riang gembira.

Tabel 1. Kegiatan Pembelajaran

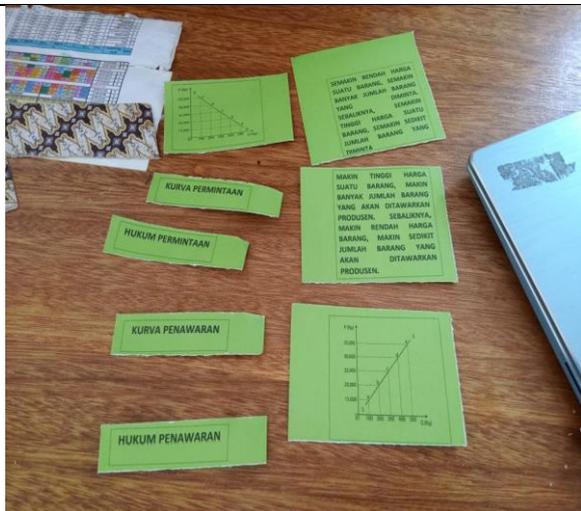
Kegiatan	Sintak pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu (menit)	Ket																		
1. Kegiatan Awal		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengecek kesiapan fisik kelas sebelum belajar (misalnya kebersihan kelas, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk berkelompok, dll), mengucapkan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. ▪ Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan (menanyakan kabar, dll) ▪ Guru mendata kehadiran peserta didik ▪ Membangun apersepsi dengan menanyakan materi sebelumnya yang terkait dengan materi yang akan dibahas sekarang. ▪ Memberi motivasi peserta didik. ▪ Menjelaskan tujuan pembelajaran. 	15	<p>PPK (religius)</p> <p>Literasi</p>																		
2. Kegiatan Inti	Stimulation	<p>Menanyakan gambar/foto/tabel berikut ini</p> <p><i>Permintaan dan penawaran</i></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Titik</th> <th>Harga (per kg)</th> <th>Jumlah yang Diminta (kg)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>a</td> <td>15.000</td> <td>500</td> </tr> <tr> <td>b</td> <td>20.000</td> <td>400</td> </tr> <tr> <td>c</td> <td>25.000</td> <td>300</td> </tr> <tr> <td>d</td> <td>30.000</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>e</td> <td>35.000</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ▪  	Titik	Harga (per kg)	Jumlah yang Diminta (kg)	a	15.000	500	b	20.000	400	c	25.000	300	d	30.000	200	e	35.000	100	105	<p>PPK (teluri, jujur, tanggung jawab, kerjasama)</p> <p>C4 (Collaborate, communication)</p> <p>Literasi</p> <p>PPK (toleransi, menerima)</p>
Titik	Harga (per kg)	Jumlah yang Diminta (kg)																				
a	15.000	500																				
b	20.000	400																				
c	25.000	300																				
d	30.000	200																				
e	35.000	100																				

	<p>Problem statetment</p> <p>Data processing</p> <p>Data verification</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mencari informasi mengenai materi permintaan dan penawaran harga dari berbagai sumber. ▪ Pertanyaan yang diharapkan muncul dari peserta didik antara lain : <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana cara menentukan fungsi permintaan dan penawaran? 2. Bagaimana cara membuat kurva permintaan dan penawaran harga? ▪ Guru memulai model pembelajaran make a match dengan membagi peserta didik menjadi dua kelompok besar yaitu kelompok ganjil dan genap sesuai dengan nomor absen. ▪ Guru mempersilahkan peserta didik mengambil masing- masing satu kartu. ▪ Peserta didik dipersilahkan untuk membaca dan memahami kartu yang dipilih serta memikirkan soal/jawaban dari kartu tersebut. ▪ Peserta didik diminta mencari pasangan kartu soal/jawaban dari kartu yang dimiliki. ▪ Pesera didik yang sudah menemukan pasangan kartunya diminta untuk mengatakan “MATCH” dan dipersilahkan duduk di kursi yang sudah disediakan. ▪ Peserta didik yang sudah mendapatkan pasangannya 	<p>pendapat orang lain).</p> <p>C4 HOTS Literasi</p>
--	--	--	---

	Generalization	<p>dipersilahkan untuk mempresentasikan kartu yang dimiliki/.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik yang lain dipersilahkan untuk bertanya. ▪ Guru memberikan konfirmasi kecocokan kartu kemudian mempersilahkan pasangan selanjutnya untuk presentasi. ▪ Peserta didik dibantu oleh guru membuat kesimpulan tentang materi permintaan dan penawaran harga yang telah dipelajari yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian permintaan dan penawaran harga - Fungsi permintaan dan penawaran harga <p>Hukum permintaan dan penawaran harga</p>		
3. Kegiatan Penutup		<p>Guru bersama peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan refleksi sekaligus evaluasi terhadap pembelajaran 	15	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan umpan balik ▪ Tindak lanjut (penugasan) ▪ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 		



Gambar 1. Guru Menjelaskan Materi Pelajaran Ekonomi



Gambar 3. Kartu Soal/jawaban

Gambar 2. Guru membentuk dua kelompok diskusi



Gambar 4. Siswa mencari pasangan kartu soal

B. Masalah Yang Dihadapi

1. Guru memerlukan waktu yang cukup dan kreatifitas yang tinggi terutama dalam mencari ide dan menyusun naskah skenario menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*
2. Peserta didik masih kurang aktif dalam proses belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran di kelas terkesan membosankan bagi peserta didik itu sendiri.

C. Cara Mengatasi Masalah

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi penulis dalam pembelajaran ini adalah mengarahkan siswa yang mengalami kendala untuk konsentrasi dalam kegiatan belajar mengajar tersebut dan semakin lebih aktif untuk mengikuti proses belajar mengajar tersebut serta Guru harus lebih aktif memantau aktifitas peserta didik tersebut

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan penuh antusias dalam mengikuti aktivitas belajar dikelas.
2. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Isjoni. (2011). *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniasih, Imas. & Sani, Berlin. (2014). *Teknik dan Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Nurdiansyah & Eni Fariyatul. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

- Priansa, Donni Juni. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ratumanan, T.G. (2015). *Inovasi Pembelajaran Mengembangkan Potensi Peserta Didik Secara Optimal*. Yogyakarta: Ombak.
- Sardiman A.M. (1994). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar: Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman A.M. (1994). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar: Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.