

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH SEBAGAI USAHA
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI KELAS VIIA SMP NEGERI 10 SEMARANG**

**Endah Rahayuningsih
SMPN 10 Semarang**

Abstrak

Hasil belajar siswa yang belum mencapai Ketuntasan Kelulusan Minimal (KKM) dapat disebabkan cara atau metode yang diterapkan dalam pembelajaran tidak tepat. Sehingga di dalam pemahaman suatu materi pembelajaran siswa mendapatkan kesulitan. Proses pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan tradisional pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi nyata berpotensi menimbulkan kejenuhan, kebosanan serta menurunkan minat dan motivasi belajar siswa. Yang akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan serta meningkatkan mutu pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, mengajak siswa untuk turut berpartisipasi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran Make A Match, dimana masing-masing siswa diberikan sebuah kartu/kertas yang berisikan soal serta jawaban dari materi pelajaran yang sedang dipelajari. Setelah kartu diberikan masing-masing siswa berusaha menemukan pasangan sesuai dengan isi soal atau dilakukan dengan 2 siklus. Hasil yang diperoleh setelah dilakukan penelitian ini menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar. Persentasi peningkatan rata-rata siklus I 37,67% dan rata-rata nilai siklus II 66,01%. Berdasarkan hasil penelitian ini sangat diharapkan agar para guru menggunakan model pembelajaran seperti ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan disarankan untuk menggunakan model pembelajaran lainnya sehingga lebih bervariasi.

Kata kunci : pembelajaran make a match, hasil belajar, teknologi informasi dan komunikasi.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Di dalam pembelajaran siswa dituntut agar dapat mencapai kompetensi. Seperti yang tercantum dalam Permendiknas No.23 Tahun 2006, kompetensi adalah kemampuan bersikap, berpikir, dan bertindak secara konsisten sebagai perwujudan dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Untuk mencapai kompetensi ini tidak hanya tertumpu pada siswa saja namun guru serta elemen-elemen yang ada juga harus diikutsertakan.

Pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sering dianggap sebagai suatu pelajaran yang mudah karena dominan mengutamakan kegiatan praktik daripada teori. Namun keadaan sebenarnya tidaklah demikian, hal ini terbukti pada hasil belajar siswa pada pelajaran TIK. Hasil belajar siswa pelajaran TIK SMP Negeri 10 Kelas VII A semester 2 pada ulangan harian I sangat rendah dengan rata-rata 37,77.

Dalam proses pembelajaran, siswa juga tidak menunjukkan aktivitas yang berarti dan partisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa lebih banyak menunggu penjelasan dari guru tentang materi yang sedang dipelajari. Saat guru bertanya siswa tidak segera berusaha untuk menjawab, sumber belajar yang dimiliki siswa yang juga tidak dipergunakan secara maksimal. Terkesan siswa hanya menunggu guru menginstruksikan agar mencatat apa yang disampaikan pada buku. Sehingga suasana pembelajaran menjadi cepat membosankan dan membuat siswa jenuh.

Agar pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi lebih menyenangkan dan hasil belajar siswa lebih meningkat dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu penerapan model pembelajaran Make A Match (mencari pasangan). Oleh karena itu perlu diadakan penelitian tindakan kelas untuk membuktikan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Make A Match dapat

meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan penggunaan model pembelajaran Make A Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
2. Bagaimana menerapkan model pembelajaran Make A Match agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?

Tujuan Penelitian

Sesuai dengan dengan latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah tersebut di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Siswa tidak lagi merasakan pembelajaran yang membosankan dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
2. Guru dapat meningkatkan strategi dan kualitas pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
3. Siswa dapat bekerja secara mandiri maupun kelompok serta mampu mempertanggungjawabkan segala tugas individu maupun kelompok
4. Seluruh siswa menguasai materi pelajaran secara tuntas sehingga hasil belajar lebih meningkat.

Manfaat Penelitian

Setelah selesai penelitian ini dilakukan maka manfaat yang diperoleh antara lain :

Bagi siswa

- 1) Proses belajar mengajar Teknologi Informasi dan Komunikasi lebih menyenangkan dan tidak membosankan,
- 2) Lebih aktif dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi,
- 3) Lebih memahami materi pelajaran, dan
- 4) Hasil belajar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat meningkat.

Bagi guru

1. Membantu guru dalam memperbaiki

2. Meningkatkan kualitas pembelajaran,
2. Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran,
3. Meningkatkan profesionalitas guru,
4. Meningkatkan rasa percaya diri guru,
5. Meningkatkan makna bekerjasama,
6. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

METODE

Suyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A SMP Negeri 10 Semarang semester 2 tahun pelajaran 2014 / 2015 sebanyak 32 orang.

Prosedur Penelitian

Siklus I

Siklus pertama dalam penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi sebagai berikut.

Perencanaan (*Planing*)

- a. Tim peneliti menganalisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan pembelajaran model Make A Match.
- b. Membuat rencana pembelajaran model Make A Match
- c. Membuat kartu/media belajar yang akan digunakan pada pembelajaran Make A Match
- d. Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK
- e. Menyusun alat evaluasi pembelajaran

Pelaksanaan (*Acting*)

- a. Guru mempersiapkan siswa untuk memulai kegiatan pembelajaran serta menjelaskan model pembelajaran Make A Match.
- b. Guru menyampaikan mata pelajaran
- c. Guru membagikan kartu yang berisikan materi-materi sesuai dengan kompetensi yang dipelajari pada seluruh siswa.
- d. Siswa diminta berpartisipasi untuk menjawab beberapa pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan materi yang disampaikan
- e. Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan tanya jawab
- f. Membuat kesimpulan secara bersama-

- sama
- g. Melakukan pengamatan dan observasi terhadap proses pembelajaran.

Pengamatan (*Observation*)

- Situasi kegiatan belajar mengajar
- Kemampuan siswa dalam memahami model pembelajaran Make A Match
- Keaktifan siswa

Refleksi (*Reflecting*)

Dari hasil pengamatan penelitian pada siklus ini maka dihasilkan :

- Sebagian besar (85% dari siswa) belum memahami model pembelajaran Make A Match.
- Hanya sebagian kecil (15% dari siswa) yang memiliki kemampuan untuk memahami dan menguasai materi yang dijelaskan guru.
- Sebagian besar (80% dari siswa) masih bingung saat membaca isi kartu.
- Sebagian besar (80% dari siswa) masih menunggu instruksi guru untuk membuat pasangan terhadap kartu yang mereka miliki.
- Sebagian besar (70% dari siswa) belum berani dan mampun bertanya tentang materi pelajaran pada hari itu.
- Penyelesaian tugas masih belum sesuai dengan waktu yang disediakan

Siklus 2

Siklus kedua merupakan putaran kedua dari model pembelajaran Make A Match dengan tahapan yang sama seperti pada siklus pertama

1. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Guru melaksanakan pembelajaran Make A Match berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus kedua.

3. Pengamatan (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran Make A Match

4. Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti melakukan refleksi terhadap pembelajaran siklus kedua dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran Make A Match dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara.

- Tes: dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa
- Observasi : dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi siswa dalam PBM dan implementasi model Make A Match.
- Wawancara : untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran inovatif model Make A Match.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpul data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini meliputi :

- Tes: menggunakan butir-butir soal/instrumen soal untuk mengukur hasil belajar siswa
- Observasi: menggunakan lembar observasi untuk mengukur tingkat partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- Wawancara: menggunakan panduan wawancara untuk mengetahui pendapat atau sikap siswa tentang pembelajaran model Make A Match
- Kuesioner: untuk mengetahui pendapat atau sikap siswa tentang pembelajaran model Make A Match.

Analiss Data

Dalam penelitian ini kegiatan observasi dianalisis secara deskriptif dan komperatif. Hasil observasi yang telah dilakukan diolah dan dianalisis secara deskriptif komperatif yaitu membandingkan nilai antar siklus maupun indikator dalam penelitian. Observasi dengan analisis deskriptif berdasarkan hasil observasi dan refleksi tiap siklus.

- Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar Teknologi Informasi dan Komunikasi : dengan menganalisis tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- Hasil belajar : dengan menganalisis nilai rata-rata ulangan harian.

3. Implementasi pembelajaran model Make A Match : dengan menganalisis tingkat keberhasilan implementasi model Make A Match.

Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini berhasil apabila :

1. Sebagian besar (lebih dari 80% dari siswa) menunjukkan kesukacitaan/ketertarikan pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Sebagian besar (lebih dari 80% dari siswa) ikut terlibat dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
3. Sebagian besar (lebih dari 80% dari siswa) tuntas belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Siklus I

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, seperti berikut :

1. Perencanaan (*Planning*)

- a. Peneliti melakukan pengamatan awal terhadap hasil belajar siswa pada tahun pelajaran sebelumnya. Kemudian melakukan analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa.
- b. Membuat rencana pembelajaran menggunakan model pembelajaran Make A Match
- c. Membuat lembar pengamatan kegiatan siswa
- d. Membuat kartu yang akan digunakan dalam pembelajaran Make A Match
- e. Menyusun alat evaluasi pembelajaran

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada saat awal siklus pertama pelaksanaan belum sesuai dengan rencana. Hal ini disebabkan :

- a. Sebagian siswa belum terbiasa dengan kondisi belajar model Make A Match
- b. Sebagian siswa belum memahami langkah-langkah pembelajaran Make A Match secara utuh dan menyeluruh.

Untuk mengatasi masalah di atas dilakukan upaya sebagai berikut :

- a. Guru dengan intensif memberi pengertian kepada siswa tentang kondisi belajar mandiri,

kerjasama, serta pengetahuan awal siswa terhadap materi pelajaran.

- b. Guru membantu siswa yang belum memahami langkah-langkah pembelajaran Make A Match.

Pada akhir siklus pertama dari hasil pengamatan guru dapat disimpulkan:

- a. Siswa belum terbiasa dengan metode pembelajaran yang disajikan.
- b. Siswa tidak mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru secara utuh dan menyeluruh.
- c. Siswa tidak memiliki sumber belajar yang cukup untuk mendukung proses pembelajaran.

3. Observasi dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)

- a. Hasil Observasi Siklus 1. Aktivitas Guru dalam PBM
Hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus pertama masih tergolong rendah dengan perolehan skor 26 atau 59,09% sedangkan skor idealnya adalah 44. Hal ini terjadi karena lebih banyak berdiri di depan kelas dan kurang memberikan pengarahan kepada siswa bagaimana melakukan pembelajaran Make A Match.
- b. Hasil Evaluasi Siklus 1. Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Selain aktivitas guru dalam PBM, penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran pun masih tergolong kurang. Dari skor ideal 100, skor perolehan rata-rata hanya mencapai 62,73 atau 62,73%

4. Refleksi dan Perencanaan Ulang (*Reflecting and Replanning*)

Adapun kegagalan yang terjadi pada siklus pertama adalah sebagai berikut :

- a. Guru belum terbiasa menciptakan suasana pembelajaran yang mengarah kepada pendekatan pembelajaran Make A Match. Hal ini diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam PBM hanya mencapai 59,09%.

- b. Sebagian siswa belum terbiasa dengan kondisi belajar dengan menggunakan pembelajaran model Make A Match. Mereka merasa senang dan antusias dalam belajar. Hal ini bisa dilihat dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam PBM hanya mencapai 56,45%.
- c. Hasil evaluasi pada siklus pertama mencapai rata-rata 62,73.
- d. Masih ada siswa yang belum bisa menyelesaikan tugas dengan waktu yang ditentukan. Hal ini karena siswa kurang mampu dalam mempresentasikan kegiatan. Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus kedua dapat dibuat perencanaan sebagai berikut :
- Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran.
 - Lebih intensif membimbing siswa yang mengalami kesulitan.
 - Memberi pengakuan atau penghargaan (reward).

Pada Siklus II

Pada siklus kedua ini, mulai dilakukan penerapan model pembelajaran Make A Match. Terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan reflecting serta replaning.

1. Perencanaan (*Planning*)

Planning pada siklus kedua ini berdasarkan hasil dari siklus pertama yaitu:

- Melakukan analisis terhadap standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran Make A Match.
- Membuat rencana pembelajaran model pembelajaran Make A Match.
- Membuat lembar observasi siswa
- Membuat kartu dengan model yang lebih menarik dan tampilan yang berbeda dari siklus pertama.
- Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus Make A

Match

- f. Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada saat awal siklus kedua pelaksanaan belum sesuai dengan rencana. Hal ini disebabkan :

- Suasana pembelajaran yang telah menggunakan pembelajaran model Make A Match. Tugas diberikan guru kepada siswa dengan menggunakan agar mampu menemukan/membuat pasangan yang sesuai. Siswa secara mandiri menunjukkan penguasaan materi pelajaran yang telah disampaikan guru melalui pencarian pasangan kartu yang sesuai.
- Sebagian siswa merasa termotivasi untuk bertanya dan menanggapi model pembelajaran yang telah dilakukan.
- Suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sudah mulai tercipta.

3. Observasi dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)

- Hasil observasi aktivitas guru dalam PBM pada siklus kedua tergolong sedang. Hal ini berarti mengalami perbaikan dari siklus pertama. Dari skor ideal 10 nilai yang diperoleh adalah 35 atau 80%.
- Hasil evaluasi penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran pada siklus kedua juga tergolong sedang yakni dari nilai skor ideal 100 nilai rata-rata skor perolehan adalah 69,30 atau 69,30%.
- Hasil Ulangan Harian Kedua juga mengalami peningkatan dari yang sebelumnya yaitu 62,73 menjadi 69,30 setelah dilakukan pembelajaran Make A Match. Ini berarti naik 6,58%.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Adapun keberhasilan yang diperoleh selama siklus kedua ini adalah sebagai berikut :

- a. Aktivitas siswa dalam PBM sudah lebih dengan model pembelajaran Make A Match. Siswa mampu membangun pemahaman dan kerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Siswa mulai mampu berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan tepat waktu dalam melaksanakannya. Siswa mulai mampu mempresentasikan pemahaman dengan baik. Hasil ini dapat dilihat dari data observasi terhadap aktivitas siswa meningkat dari 56,45% pada siklus pertama menjadi 77,02% pada siklus kedua.
- b. Meningkatnya aktivitas siswa dalam PBM didukung oleh meningkatnya aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana pembelajaran model pembelajaran Make A Match.
- c. Meningkatnya aktivitas guru dalam melaksanakan evaluasi terhadap kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil evaluasi 62,73 pada siklus pertama meningkat menjadi 69,30 pada siklus kedua.
- d. Meningkatnya rata-rata nilai ulangan harian dari 37,68 (ulangan harian sebelum menggunakan pembelajaran metode Make A Match) lalu meningkat lagi menjadi 69,30 (ulangan harian II setelah menggunakan pembelajaran Make A Match).

harian II) setelah menggunakan pembelajaran model Make A Match).

5. Pembelajaran Make A Match relevan dengan pembelajaran kontekstual.
6. Melalui pembelajaran Make A Match, siswa membangun sendiri pengetahuan, menemukan langkah-langkah dalam mencari penyelesaian dari suatu materi yang harus dikuasai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.
7. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi lebih menyenangkan dengan pembelajaran Make A Match.

SARAN

Setelah dapat dibuktikan bahwa pembelajaran Make A Match dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, maka disarankan hal-hal berikut :

- a. Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menjadikan model pembelajaran Make A Match sebagai suatu alternatif dalam mata pelajaran TIK untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- b. Karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara kesinambungan dalam pelajaran TIK maupun pelajaran lain

SIMPULAN

1. Penerapan model pembelajaran Make A Match dapat meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar.
2. Dari hasil observasi memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa yang pada siklus I hanya rata-rata 56,45 menjadi 77,02 pada siklus kedua.
3. Aktivitas siswa dalam mencapai kesempurnaan setelah siklus II. Ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas siswa mencapai 77,02.
4. Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan rata-rata hasil ulangan harian (rata-rata ulangan harian I 62,73 menjadi 69,30 ulangan

DAFTAR PUSTAKA

Ramadhan, Tarmizi, 2008, Pembelajaran Kooperatif Make A Match, Jakarta : http://Tarmizi_Ramadhan.Blog.com

Sanjaya, Wina, Dr. M.Pd, 2009, Kurikulum dan Pembelajaran : Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Jakarta : Kencana.

-----, Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi, 2008, Jakarta : Kencana.

Santosa, Singgih, 2006. Teknologi Informasi dan Komunikasi : Kelas VII Untuk SMP/MTs, Jakarta: Andi dan Intan Pariwara.

Sudrajat, Akhmad, 2008, Model Pembelajaran

Inovatif. http://Akhmad_Sudrajat.wordpress.com

-----, 2008, Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). 2008. http://Akhmad_Sudrajat.wordpress.com

-----, 2008, Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran, http://Akhmad_Sudrajat.wordpress.com
Pustaka