

Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X-IPS4 SMAN 1 Dukupuntang

Tarjodipuro*¹

¹SMAN 1 Dukupuntang, Indonesia
Email: 1tajodipuro@gmail.com

Abstrak

Dalam pembelajaran ekonomi di sekolah menengah atas masih ditemukan beberapa hambatan. Satu diantaranya yaitu penggunaan metode pembelajaran yang tetap (metode ceramah) menjadi kendala bagi peningkatan prestasi siswa. Dengan menggunakan metode yang tetap maka pengajaran menjadi kurang variatif dan menyebabkan peserta didik jenuh dalam proses belajar mengajar. Akibatnya, peserta didik kurang memahami apa yang telah mereka pelajari di kelas. Hal ini berpengaruh pada perkembangan prestasi peserta didik. Maka dari itu, diperlukan metode dan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai kompetensi tersebut. Dengan harapan setelah diterapkannya metode dan media pembelajaran itu akan meningkatkan prestasi belajar peserta didik, diantaranya ada model pembelajaran *make a match*. Berdasarkan pada uraian diatas maka penelitian ini akan difokuskan pada *Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Materi Pokok Kebutuhan Manusia Kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Dukupuntang Tahun Pelajaran 2017/2018*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data digunakan dengan menggunakan observasi, pengukuran hasil belajar, dan hasil catatan lapangan. Data yang digunakan merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari dua siklus yang diterapkan, dapat menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran *make a match* mampu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasilnya dapat dilihat dari peningkatan hasil *pre test* ke *post test*. Ada beberapa saran dari penelitian ini yang dapat digunakan untuk menjadi pertimbangan dalam menggunakan pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Kata kunci: *Ekonomi, Make a Match, Pembelajaran.*

Application of Make A Match Learning Model to Improve Learning Achievement of X-IPS\$ Class Students of SMAN 1 Dukupuntang

Abstract

In economics learning in high school, there are still some obstacles. One of them is the use of a fixed learning method (lecture method) which becomes an obstacle for increasing student achievement. By using a fixed method, teaching becomes less varied and causes students to be bored in the teaching and learning process. As a result, students do not understand what they have learned in class. This affects the development of student achievement. Therefore, effective learning methods and media are needed to achieve these competencies. With the hope that after the implementation of learning methods and media it will improve student learning achievement, including the make a match learning model. Based on the description above, this research will focus on the application of the Make a Match Learning Model to Improve Student Achievement in Basic Human Needs for Class X IPS 4 SMA Negeri 1 Dukupuntang in the 2017/2018 academic year. This study uses a classroom action research design. Data collection is used by using observation, measurement of learning outcomes, and the results of field notes. The data used are qualitative and quantitative data. The results of the two cycles applied, can show that the use of make a match learning is able to improve student achievement. The results can be seen from the increase in the results of the pre test to the post test. There are several suggestions from this research that can be used to be considered in using make a match learning to improve student learning achievement.

Keywords: *Economic, Learning, Make a Match.*

1. PENDAHULUAN

Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu

dan saat ini melainkan juga untuk masa depan. Pendidikan merupakan salah satu pilar kehidupan bangsa. Masa depan suatu bangsa bisa dilihat melalui sejauh mana komitmen masyarakat dalam suatu bangsa menjalankan pendidikan nasional. Kemajuan suatu negara sangat didukung dengan kualitas dari sumber daya manusia yang dimiliki untuk menciptakan sumber daya manusia yang mampu bersaing, maka sumber daya manusia yang berkualitas di persiapkan melalui proses pendidikan.

Pendidikan pada dasarnya merupakan salah satu upaya yang sangat mendasar dalam pengembangan sumber daya manusia, dan juga pendidikan itu merupakan usaha sadar untuk memajukan dan mengembangkan kecerdasan, kepribadian, dan fisik peserta didik. Tinggi rendahnya perkembangan dan pertumbuhan ketiga hal tersebut sangat menentukan tingkat keberhasilan proses pendidikan.

Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Situasi yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar yang optimal adalah suatu situasi di mana siswa dapat berinteraksi dengan guru. Komponen-komponen yang membentuk kegiatan belajar mengajar tersebut adalah siswa, guru, tujuan, isi pelajaran, metode, media, dan evaluasi hasil belajar.

Guru adalah bagian dari komponen dalam pendidikan yang memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, karena suasana kelas ada di tangan mereka. Tugas guru dalam menyampaikan materi pelajaran tidaklah mudah, guru harus memiliki kemampuan untuk menunjang perannya. Satu diantaranya adalah dalam mengembangkan model pembelajaran.

Tidak hanya guru saja yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, minat pada diri siswa dimulai dari rasa senang terhadap pembelajaran, rasa senang inilah yang nantinya membuat siswa akan berkonsentrasi pada setiap materi yang dipelajari. Rasa senang akan membantu siswa merasa nyaman dan mendorong siswa untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran Ekonomi ini, guru harus bisa melakukan inovasi agar suasana belajar tidak menjadi membosankan. Banyak yang mengatakan bahwa pembelajaran ekonomi itu membosankan. Hal ini dikarenakan kurangnya pengembangan metode dan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Dalam mengembangkan model pembelajaran seorang guru harus bisa menyesuaikan antara model yang dipilih, kondisi siswa, materi pembelajaran, dan juga sarana prasarana yang ada. Dalam peningkatan prestasi kelulusan hasil belajar siswa guru dituntut untuk merancang model pembelajaran yang lebih tepat sehingga terjadi pembelajaran yang variatif.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, dilakukan inovasi pembelajaran pada materi Kebutuhan Manusia di kelas X IPS 4 yaitu menggunakan metode pembelajaran *make a match*. Diharapkan dengan metode ini dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Masalah yang menjadi dasar penelitian ini adalah: 1) Bagaimana meningkatkan prestasi dalam pembelajaran Ekonomi siswa kelas X IPS 4 SMAN 1 Dukupuntang dengan menggunakan metode pembelajaran *make a match*. 2) Bagaimana meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran Ekonomi siswa kelas X IPS 4 SMAN 1 Dukupuntang dengan menggunakan metode pembelajaran *make a match*.

Tujuan dari diadakannya penelitian tindakan kelas ini adalah: 1) Untuk mengetahui bagaimana meningkatkan prestasi dalam pembelajaran Ekonomi siswa kelas X IPS 4 SMAN 1 Dukupuntang dengan menggunakan metode pembelajaran *make a match*. 2) Untuk mengetahui bagaimana meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran Ekonomi siswa kelas X IPS 4 SMAN 1 Dukupuntang dengan menggunakan metode pembelajaran *make a match*.

Dalam kamus bahas Indonesia, keefektifan berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai nilai efektif, pengaruh atau akibatnya, bisa diartikan sebagai kegiatan yang memuaskan, dapat dikatakan juga bahwa keefektifan merupakan keterkaitan antara tujuan yang dinyatakan, dan menentukan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Motivasi merupakan satu diantara banyak hal yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Keterlibatan siswa secara aktif merupakan faktor penting selama proses pembelajaran, karena melalui aktifitas siswa maka hasil belajar lebih maksimal. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menimbulkan interaksi yang optimal antara siswa satu dengan yang lainnya, sehingga ada keterlibatan mental dan pengajaran yang dilakukan menjadi menyenangkan.

Kata kompetensi biasanya diartikan sebagai kecakapan yang memadai untuk melakukan suatu tugas atau memiliki ketrampilan dan kecakapan yang disyaratkan. Johnson menyatakan bahwa pengajaran yang berdasarkan pada kompetensi merupakan suatu sistem bahwa siswa baru dianggap menyelesaikan pelajaran apabila telah melaksanakan tugas yang harus dia pelajari (A. Suhaenah Suparno, 2001)[1].

Menurut Oemar Hamalik (2006), hasil belajar diperoleh jika terjadi perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti[2]. Sedangkan menurut Agus Suprijono (2009), hasil belajar merupakan pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan[3].

Dengan demikian, hasil belajar merupakan sebuah perubahan perilaku dan sikap manusia yang didapat dari proses pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Tanda dari hasil belajar adalah perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Penilaian hasil belajar berfungsi sebagai alat untuk mengetahui tujuan pembelajaran. Dengan melakukan penilaian maka guru akan dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Jika terdapat tujuan yang belum tercapai maka dapat dilakukan perbaikan.

Perbaikan ini merupakan umpan balik dari penilaian yang dilakukan. Penilaian hasil belajar juga berfungsi sebagai dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa yang akan ditunjukkan kepada wali murid. Laporan belajar disajikan dalam bentuk nilai prestasi yang dicapai siswa.

Tujuan penilaian hasil belajar yaitu untuk mendeskripsikan kecakapan belajar siswa. Dalam hal ini dapat digunakan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan mata pelajaran yang ditempuh dari nilai yang diperoleh siswa. Tujuan penilaian hasil belajar dijadikan acuan untuk menentukan tindak lanjut penilaian. Selain itu, tujuan penilaian hasil belajar dijadikan sebagai pertanggungjawaban sekolah kepada pihak yang berkepentingan seperti pemerintah, masyarakat dan wali murid.

Pengertian model Make A Match (membuat pasangan) menurut Anita Lie adalah metode belajar yang akan membuat siswa memiliki peluang untuk kerjasama dengan siswa lain. Metode ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai mata pelajaran dan semua level usia peserta didik[4].

Sedangkan menurut pakar bernama Rusman, model pembelajaran Make a Match adalah kategori yang merupakan ruang lingkup dari model pembelajaran kooperatif. Teknik ini diciptakan oleh Lorna Curran pada tahun 1994[5].

Suyatno (2009 : 72) mengungkapkan bahwa model Make and Match adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya[6]. Model pembelajaran Make and Match merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah homo homini socius, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie, 2002:27)[4]. Model Make and Match melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Dalam setiap pembelajaran pasti ada yang ingin dicapai oleh Guru. Berikut merupakan tujuan metode pembelajaran Make a Match yang bisa menjadi pertimbangan agar pembelajaran bisa tepat guna. Pertama, penajaman materi. Kedua, penghayatan materi, dan ketiga, sebagai hiburan.

Awal mula misi dari model pembelajaran Make a Match adalah untuk menajamkan materi pada siswa. Siswa akan berkembang dengan adanya penguasaan materi yang lebih solid dengan adanya jawaban dan pertanyaan.

Berikut adalah cara untuk mencapai tujuan penajaman materi, pertama siswa akan diberi penjelasan dan presentasi teori yang akan dilaksanakan, selanjutnya siswa diberi tugas kepada siswa untuk membaca dan mengulas materi yang akan dilaksanakan.

Beda dengan bila guru ingin menggunakan tujuan penghayatan materi, guru tidak harus menjelaskan materi kepada siswa, sebab siswa akan menghayati sendiri dengan cara merangkum tulisan yang telah dibaca terlebih dahulu.

Apabila hiburan adalah tujuan utama, maka guru harus melaksanakan metode ini sesekali saja. Metode yang digunakan ini Make A Match adalah metode untuk membuat/mencocokkan pasangan untuk mempertajam setiap materi yang dipelajari.

Kelebihan dari metode Make a Match adalah, membuat siswa berkembang dalam aktivitas belajar dari segi kognitif dan juga motorik, teknik ini bisa membuat siswa merasa nyaman dan asyik sebab terdapat komponen permainan, mengembangkan siswa dalam pemahaman setiap materi belajar, setiap siswa akan termotivasi dalam belajar karena menyadari bahwa ilmu pengetahuan itu sangat lezat, keberanian siswa akan terbangun karena model pembelajaran ini merupakan sarana berlatih untuk tampil di depan kelas, dan siswa mampu untuk menghormati waktu belajar dan bisa bersikap disiplin.

Kekurangan dari metode Make a Match ini adalah, bila metode pembelajaran tidak matang, akan ada waktu yang terbuang mubazir, pelaksanaan metode ini akan memakan energi mental yang tinggi karena siswa bisa berpasangan dengan orang lain yang tidak akrab. Berpasangan dengan lawan jenis misalnya, bila Guru dalam pengutaraan kurang jelas, akan menyebabkan siswa akan kebingungan saat pelaksanaan metode ini, dalam prosesnya guru dituntut untuk memperhinggungkan segala kemungkinan saat melaksanakan hukuman pada siswa sebab siswa bisa terkena imbas mental karena malu. Maka bijaksanalah, dan bila guru sering menggunakan teknik ini siswa akan jenuh.

Metode pembelajaran Make A Match dilaksanakan ke sebuah kelas dengan atmosfer yang ceria sebab dalam prosesnya siswa diharuskan untuk berlomba memadukan kartu yang telah diterima dengan waktu yang telah ditentukan.

Berikut merupakan langkah atau sintak dari model pembelajaran Make a Match: a) Guru merancang sebuah teori yang sesuai dengan siswa untuk diulas (buat dua kategori kartu yang terdiri dari soal dan jawaban yang ada gambarnya); b) Siswa akan menerima sebuah kartu dan mencari solusi jawabannya; c) Seluruh siswa akan melacak kembaran dari kartu yang sesuai. Contohnya: Siswa yang memiliki kartu "12 x 12 =" akan melacak kembaran dengan hasil "144"; d) Siswa yang bisa menemukan kartu yang sesuai akan mendapatkan skor atau nilai; e) Bila siswa tidak bisa menemukan kartu yang sesuai akan memperoleh sanksi yang telah diputuskan; f) Bila suatu sesi telah berakhir maka kartu akan diundi kembali; g) Siswa bisa fleksibel mencocokkan dengan siswa yang kiranya memiliki jawaban yang cocok, walaupun siswa tersebut sudah ada siswa lain yang telah memilih jawaban itu; dan h) Guru akan membimbing seluruh kelas untuk melahirkan kesimpulan.

Manfaat model pembelajaran Make A Match adalah bisa mengembangkan siswa untuk terus aktif dalam pembelajaran. Ini bisa menjadi solusi pemerataan pemahaman setiap materi, disamping itu siswa juga bisa belajar kerjasama dan rasa tanggung jawab.

Seiring dengan perkembangan jaman dan ilmu pengetahuan muncullah ilmu yang disebut ilmu ekonomi. Menurut Paul A. Samuelson (Sukwiaty, dkk, 2009: 120) mengemukakan bahwa ilmu ekonomi sebagai suatu studi tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternatif penggunaan, dalam rangka memproduksi berbagai komoditas, untuk kemudian menyalurkannya, baik saat ini maupun di masa depan kepada berbagai individu dan kelompok yang ada dalam suatu masyarakat[7].

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi adalah bagian dari mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas jumlahnya.

Dalam proses pembelajaran terlebih dahulu harus menentukan tujuan yang ingin dicapai dan merumuskan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pengertian tujuan pembelajaran yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2011) menjelaskan bahwa "tujuan pembelajaran adalah rumusan pernyataan mengenai kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan dimiliki atau dikuasai siswa setelah siswa menerima proses pengajaran"[8]. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2015), "tujuan pembelajaran adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh anak didik setelah mereka mempelajari bahasan tertentu dalam satu kali pertemuan"[9].

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka mempelajari bahasan tertentu dalam setiap kali pembelajaran berakhir. Karena hanya guru yang mengetahui karakteristik siswa dan karakteristik materi pelajaran yang diajarkan, maka yang bertugas merumuskan tujuan pembelajaran adalah guru.

Komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam rumusan indikator tujuan belajar adalah siapa yang diharapkan mencapai tujuan atau hasil belajar itu, tingkah laku apa yang diharapkan dapat dicapai, dalam kondisi yang bagaimana kondisi belajar dapat ditampilkan.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional (pembelajaran), menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif (kemampuan intelektual), ranah afektif (sikap), dan psikomotorik atau keterampilan (Nana Sudjana, 2005: 22).

Sebuah proses pembelajaran yang baik hendaknya tidak hanya mengacu pada tujuan / hasil belajar sampai pada domain kognitif saja, sebaiknya harus menunjukkan keseimbangan antara tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Karena hakikatnya, tujuan pembelajaran adalah sebagai arah dari proses belajar mengajar yang diharapkan mampu mewujudkan rumusan tingkah laku yang dapat dikuasai siswa setelah siswa menempuh pengalaman belajarnya.

2. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di alam kelas secara bersamaan.

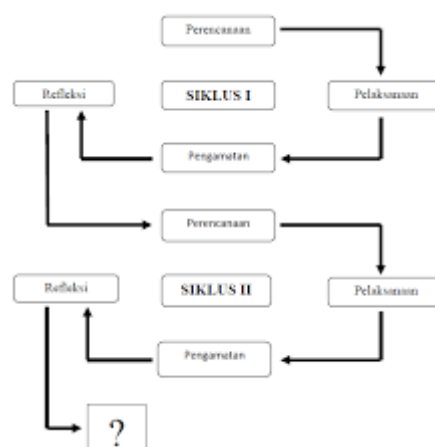
Penelitian tindakan merupakan suatu kajian secara sistematis dan terencana untuk memperbaiki pengajaran dengan mengadakan perbaikan atau perubahan dan mempelajari akibat yang ditimbulkan. Karakteristik penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Oja dan Smuljan: Kolaboratif merupakan sebuah bentuk kerjasama antara praktisi dan peneliti yang memungkinkan adanya kesamaan pandangan, kesamaan pemahaman,

kesepakatan terhadap suatu permasalahan, pengambilan keputusan yang demokrasi yang akhirnya terwujud kesamaan tindakan[10]. Fokus penelitian biasanya didasarkan pada pengalaman praktisi.

Penelitian tindakan dalam bidang profesional dipandang sebagai upaya perubahan dalam praktis pendidikan dengan cara melibatkan guru. Guru bekerjasama dengan peneliti dalam hal mengklarifikasi masalah yang dihadapi dan berdiskusi tentang tindakan yang dilakukan akan mengakibatkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku.

Stuktur proyek menjadi kondusif jika memenuhi 4 syarat: 1) Frekuensi dan komunikasi yang bersifat terbuka antar partisipan. 2) Pemimpin objek yang bersifat demokratis. 3) Siklus spiral (perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi). 4) Hubungan yang positif dengan sekolah.

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Kemmis dan McTaggart, bahwa model penelitian berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus yang lainnya[11], [12]. Tahapan pada siklus satu meliputi: perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Tahapan pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Demikian siklus berikutnya sampai dirasa cukup.



Gambar 1. Alur Tindakan Penelitian Kelas Model Kemmis & McTaggart

Tempat penelitian ini dilakukan di kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Dukupuntang Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon. Penelitian ini dilaksanakan pada Oktober 2017.

PTK ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar pada materi Kebutuhan Manusia melalui metode pembelajaran make a match siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Dukupuntang dalam mengikuti pelajaran Ekonomi.

Subjek penelitian dari tindakan penelitian kelas ini adalah siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Dukupuntang, jumlah satu kelas terdiri dari 26 murid, dengan jumlah murid perempuan sebanyak 22 orang dan laki-laki sebanyak 4 orang. Peneliti memilih kelas ini karena pembelajaran di kelas tersebut dapat dikatakan masih belum menguasai materi Ekonomi mengenai Kebutuhan Manusia dengan baik.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes. Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi ini digunakan untuk mengetahui data tentang aktivitas siswa dan guru yang dilaksanakan oleh peneliti melalui lembar observasi.

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Peneliti membuat tes berupa tes tulis dalam bentuk soal uraian pada siklus I dan siklus II yang diberikan kepada siswa setiap akhir siklus.

Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentasi penguasaan materi siswa setelah proses belajar mengajar pada tiap siklusnya dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tulis pada setiap akhir siklus

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Dukupuntang, Kecamatan Dukupuntang, Kabupaten Cirebon. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan prestasi melalui Pembelajaran make a match dalam mata pelajaran Ekonomi dengan materi Kebutuhan Manusia.

Data yang diperoleh dari observasi diperoleh penjelasan bahwa masih ada beberapa siswa yang mendapat nilai Ekonomi di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Ekonomi yang ditetapkan di SMAN 1 Dukupuntang.

3.1. Pre Test

Untuk menentukan seberapa rendahnya prestasi dalam belajar Ekonomi, maka pada tanggal 21 Agustus 2017 diadakan *pre test* untuk murid di kelas X IPS 4. Adapun soal *pre test* sebagaimana terlampir. *Pre test* berlangsung dengan tertib dan lancar selama 30 menit.

Tabel 1. Hasil *Pre Test*

No.	Uraian	Hasil Pre Test
1	Jumlah peserta didik seluruhnya	26
2	Jumlah peserta didik yang tuntas	3
3	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	23
4	Jumlah skor yang diperoleh	1560
5	Nilai rata-rata kelas	60
6	Persentase ketuntasan	11,5%
7	Persentase ketidaktuntasan	88,5%

Nilai rata-rata peserta didik kelas X IPS 4 di SMAN 1 Dukupuntang pada *pre test* ini adalah 60 dengan presentasi ketuntasan 11,5% ini berarti hasil yang diperoleh tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti yaitu 80%. Hasil tes ini nantinya akan digunakan untuk acuan peningkatan hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik

3.2. Siklus I

Berdasarkan hasil *pre test* diatas, maka akan melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan penerapan metode pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Ekonomi. Harapannya dengan melaksanakan metode ini hasil belajar peserta didik akan mengalami peningkatan, sehingga ketuntasan kelas dapat dicapai 80% dari jumlah keseluruhan peserta didik dengan nilai ≥ 80 .

Siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada 28 Agustus 2017 untuk kegiatan belajar mengajar dengan pokok bahasan Kebutuhan Manusia dan 4 September 2017 untuk kegiatan tes akhir siklus I.

Tabel 2. Analisis Hasil *Post Test* Siklus I

No.	Uraian	Hasil Post Test
1	Jumlah peserta didik seluruhnya	26
2	Jumlah peserta didik yang tuntas	15
3	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	11
4	Jumlah skor yang diperoleh	1960
5	Nilai rata-rata kelas	75,38
6	Persentase ketuntasan	57,69%
7	Persentase ketidaktuntasan	42,31%

Berdasarkan tabel 4.7 jumlah persentase siswa yang tuntas adalah 57,69% dan yang belum tuntas adalah 42,31%. dapat kita lihat bahwa terdapat 21 peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 80 . Namun, masih ada juga 19 peserta didik yang mendapat nilai ≤ 80 .

Setelah mengamati dan menilai, hasil keterampilan peserta didik pada siklus I sebesar 7,1 sedangkan nilai maksimalnya adalah 10. Sehingga persentase dari nilai rata-rata sebesar 71%. Berdasarkan pada taraf keberhasilan tindakan di atas, maka taraf keberhasilan tindakan pada siklus I termasuk dalam kategori baik.

Secara umum bisa dikatakan bahwa belum adanya peningkatan yang maksimal pada siklus I ini. Berdasarkan hasil refleksi, maka perlu untuk dilakukannya tindakan siklus II untuk lebih meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran Ekonomi ini.

3.3. Siklus II

Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki tindakan dari siklus I. Siklus II ini dilakukan pada tanggal 11 September 2017. Tahapan pada siklus II sama dengan pada siklus I, yaitu empat tahap. Proses pelaksanaan siklus II.

Tabel 3. Analisis Hasil *Post Test* Siklus II

No.	Uraian	Hasil <i>Post Test</i>
1	Jumlah peserta didik seluruhnya	26
2	Jumlah peserta didik yang tuntas	24
3	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	2
4	Jumlah skor yang diperoleh	2180
5	Nilai rata-rata kelas	83,84
6	Persentase ketuntasan	92,3%
7	Persentase ketidaktuntasan	7,7%

Berdasarkan tabel di atas, dapat kita lihat bahwa terdapat 24 peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 80 . Namun, masih ada juga 2 peserta didik yang mendapat nilai ≤ 80 . Jumlah persentase siswa yang tuntas adalah 92,3% dan yang belum tuntas adalah 7,7%.

Setelah mengamati dan menilai, hasil keterampilan peserta didik pada siklus II sebesar 7,6 sedangkan nilai maksimalnya adalah 10. Sehingga persentase dari nilai rata-rata sebesar 76%. Berdasarkan pada taraf keberhasilan tindakan di atas, maka taraf keberhasilan tindakan pada siklus II termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Secara umum bisa dikatakan bahwa sudah ada peningkatan yang signifikan pada siklus II ini. Berdasarkan hasil refleksi, maka tidak perlu untuk dilakukan tindakan siklus selanjutnya.

Berdasarkan perbandingan dalam tabel di atas, terjadi peningkatan hasil belajar yang dialami peserta didik, peningkatan ini dilakukan dalam tiga fase. Fase pertama pada tahap pre test total peserta didik yang tidak tuntas ada 88,5% ini menunjukkan masih banyak siswa yang belum paham dan mengenal materi yang diajarkan. Pada fase kedua yaitu post test siklus I persentase ketidaktuntasan mengalami penurunan menjadi 42,31%, hal ini menunjukkan sudah adanya peningkatan tapi masih belum mencapai kriteria yang telah ditentukan. Sehingga, dilakukan fase tiga yaitu post test pada siklus II dengan persentase ketidaktuntasan kembali menurun menjadi 92,3% yang artinya kriteria ketuntasan sudah terpenuhi.

Selain dari peningkatan prestasi, aspek keterampilan juga ikut meningkat dari yang tadinya baik menjadi sangat baik. Dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 4. Perbandingan Keterampilan Siklus I dan II

Keterampilan	Siklus I	Siklus II
Jumlah	185	200
Rata-rata	7,1	7,6
Persentase	71%	76%
Predikat	Baik	Sangat Baik

4. KESIMPULAN

Penerapan metode pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi Kebutuhan Manusia di kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Dukupuntang Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon yang terbukti adanya peningkatan hasil penelitian pada setiap siklusnya. Peningkatan pada pra siklus dengan rata-rata kelas 60 dan persentase ketuntasan 11,5% menjadi 75,38 rata-rata kelas dan persentasenya menjadi 57,69% pada siklus I dan pada siklus II rata-rata kelas 83,84 dengan persentase 92,3%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Suhaenah Suparno, "Membangun Kompetensi Belajar," Jakarta *Dirjen Pendidik. Tinggi Depdiknas*, 2001.
- [2] O. Hamalik, "Proses belajar mengajar," 2001.
- [3] A. Suprijono, *Cooperative learning: teori & aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar, 2009.
- [4] A. Lie, *Cooperative Learning (Cover Baru)*. Grasindo, 2002.
- [5] Rusman, *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- [6] W. Suyatno and B. Nurgiyantoro, "Menjelajah pembelajaran inovatif," *Masmedia Buana Pustaka. Sidoarjo*, 2009.
- [7] dkk Sukwiaty, "Pengertian Ilmu Ekonomi - Kelas Pintar," Jakarta: *Rineka Cipta*, 2009. <https://www.kelaspintar.id/blog/edutech/pengertian-ilmu-ekonomi-2179/>

- [8] N. Sudjana, "Penilaian hasil dan proses belajar mengajar," *Bandung: rosda karya*, vol. 180, 2011.
- [9] W. Sanjaya, *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana, 2015.
- [10] D. Sukidin and D. Suranto, "Manajemen Penelitian Tindakan Kelas," *Jakarta Insa. Cendekia*, vol. 10, 2002.
- [11] D. Arikunto, Suharsimi, "Penelitian Tindakan Kelas," *Jakarta PT. Bumi Aksara*, 2008.
- [12] A. Suharsimi, "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik," *Jakarta: Rineka Cipta*, pp. 120–123, 2006.