

PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMPN 57 PALEMBANG

Mejika Adi Saputra^{1*}, Alfiandra², Sepertia Rita Muniarti³

^{1,2}Universitas Sriwijaya

³SMP Negeri 57 Palembang

Mejikasaputra@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received: March 17, 2023

Accepted: August 16, 2023

Published: September 27, 2023

Keywords:

Cooperative learning; Make A Match; Learning Activity; Civic Education.

ABSTRACT

Based on the results of observation, reflection and evaluation of the Pancasila and Citizenship Education subjects in class IX.2 for the 2022/2023 school year, it was identified that in the learning process students' activeness in participating in learning was not very good. This condition is marked when the learning activities of students are still not optimal. This study aims to increase student learning activeness with the application of Make A Match learning media. This type of research is classroom action research (PTK) through the stages of 3 cycles. The research subjects were 30 students with a total of 15 male students and 15 female students in class IX.2. Learning activities by applying the Make A Match learning model. The results showed that the application of the Make A Match cooperative learning model had been carried out very well. The active learning of students obtained from the results of observations is in the high category with a percentage of 77.00% who have reached the research target. Based on the results of this study, it can be concluded that the Make A Match learning model is proven capable and effective in the process of increasing student learning activity.

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi, refleksi dan evaluasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran di kelas IX.2 tahun ajaran 2022/2023 diidentifikasi dalam proses pembelajaran keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran belum begitu baik. Kondisi ini ditandai saat kegiatan pembelajaran keaktifan peserta didik masih belum maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan penerapan media pembelajaran *Make A Match*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) melalui tahapan 3 siklus. Subjek penelitian adalah 30 orang peserta didik dengan jumlah 15 orang peserta didik laki-laki dan 15 orang peserta didik perempuan kelas IX.2. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* telah dilaksanakan dengan sangat baik. Keaktifan belajar peserta didik yang diperoleh dari hasil observasi berada pada kategori tinggi dengan persentase 77,00% yang telah mencapai target penelitian. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* terbukti mampu dan efektif dalam proses meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Corresponding Author:

Mejika Adi Saputra

Mejikasaputra@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam memperbaiki kualitas sumber daya manusia. Khususnya sebagai investasi jangka panjang yang membutuhkan usaha dan kerja keras demi mencapai pendidikan yang lebih baik, di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut . Untuk tercapainya tujuan pendidikan tersebut, tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran dengan guru sebagai peran utama. Hermawan et al. (2019) menyatakan bahwa proses pembelajaran hakikatnya suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antar peserta didik dengan peserta didik, dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu pendidikan yang baik akan meningkatkan mutu dan kualitas sumber daya manusia yang sesuai dengan arus globalisasi saat ini. Mutu pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, artinya pembelajaran dapat berlangsung secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan itu proses belajar yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang yang dapat ditunjukkan dalam berbagai aspek yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. (Prasetyo&abduh,2021).

Oleh sebab itu sekolah sebagai wadah pengembangan diri peserta didik hendaknya peka terhadap perkembangan dunia sehingga generasi muda tidak terbelakang sehingga dalam mengikuti perkembangan zaman perlu untuk mengevaluasi kurikulum sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran disekolah (Warsini,20023). Pembelajaran yang dilakukan disekolah merupakan kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik yang menuntut keaktifan belajar dari partisipasi kolaboratif diantara guru dan peserta didik. (Hollingsworth dalam putri&Taufani, 2020) mengatakan kegiatan pembelajaran dapat dikatakan aktif apabila adanya keterlibatan, baik fisik maupun mental. Hal ini juga sejalan dengan (Sukendra, 2021) bahwa kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar dengan adanya kolaborasi antara guru dan peserta didik. Keaktifan belajar merupakan suatu aktifitas disekolah yang dilakukan peserta didik dalam proses kegiatan

pembelajaran dikelas maupun diluar kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengembakan potensi yang mereka miliki. (Prasetyo & Abduh,2021). Sehingga keaktifan belajar adalah suatu upaya peserta didik dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berkenaan dengan keaktifan belajar peserta didik menurut Gagne (dalam Prasetyo & Abduh, 2021) ada beberapa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik antara lain: memusatkan perhatian dan memberikan dorongan kepada peserta didik, memberikan pemahaman tentang tujuan pembelajaran kepada peserta didik, mengarahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari, melakukan kegiatan pembelajaran, melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, memberikan umpan dan rencana tindak lanjut, dan di akhir pembelajaran melakukan penilaian hasil tes peserta didik, serta bersama peserta didik membuat kesimpulan materi yang dipelajari sehingga mampu menyesuaikan kondisi belajar yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan Deresta (dalam sukerni, 2020) mengemukakan bahwa kondisi belajar yang optimal mampu dicapai apabila guru mampu mengatur peserta didik, sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana belajar yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan pengelolaan kelas yang baik.

Guru dapat mengukur keaktifan belajar peserta didik melalui Indikator- indikator keaktifan belajar menurut Sudjana, (Prasetyo & Abduh 2021) dapat dilihat dari beberapa hal yaitu: (1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik turut serta melaksanakan tugas belajarnya, (2) Peserta didik mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, (3) Peserta didik mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak mePeserta didikmi materi atau menemui kesulitan, (4) Peserta didik mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya, (5) Peserta didik melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, (6) Peserta didik mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, (7) Peserta didik berlatih memecahkan soal atau masalah, dan (8) Peserta didik memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya. Pendapat lain dikemukakan oleh Rusman, et al., (dalam Rikawati &Sitinjak, 2020), keaktifan ditunjukkan ketika Peserta didik memiliki keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Riandari (2012) mengemukakan bahwa keaktifan Peserta didik diukur melalui keterlibatan Peserta didik dalam kegiatan kelompok, diskusi kelas, kemampuan bertanya, kemampuan menjawab, serta berani tampil di depan kelas. Guru dapat mengukur keaktifan Peserta didik melalui indikator-indikator keaktifan. Peserta didik dalam pembelajaran meliputi antusias Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, pemahaman konsep dari materi yang dipelajari, interaksi peserta didik dengan guru, penyelesaian tugas secara individual, dan penyelesaian tugas secara berkelompok. Mardiyani, (dalam Rahmatawi, et al., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas terkait indikator keaktifan belajar peserta didik dapat saya simpulkan beberapa point terakit indikator keaktifan belajar meliputi:

1. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik bersemangat.
2. Peserta didik mengajukan pertanyaan saat kegiatan pembelajaran.

3. Peserta didik mempunyai kemampuan dalam menjawab pertanyaan dikelas.
4. Peserta didik mempresentasikan hasil pemahaman di depan kelas.

Dari indikator tersebut guru bisa mengukur keaktifan peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga dapat melihat perubahan signifikan dari keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik materi yang disampaikan, tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Komalasari, (dalam Fidiyanti, et al.,2018). Implementasi dari model kooperatif *teknik Make A Match* mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun secara fisik. Implementasi dari model ini adalah diharapkan tidak ada lagi Peserta didik yang diam-diam bermain atau melakukan kegiatan lain yang bukan belajar. Peserta didik dituntut untuk aktif mencari pasangannya dan Peserta didik dapat belajar untuk peserta didik materi yang dipelajari dalam lingkungan belajar yang menyenangkan. Hal tersebut sejalan Menurut (arisnandar et al., 2021) menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* merupakan metode pembelajaran kelompok yang setiap peserta didik dibagi berkelompok. Pada tiap anggota kelompok akan mencari pasangannya sesuai dengan kartu yang dimilikinya. Model pembelajaran bersifat permainan ini dapat membuat peserta didik belajar dengan menyenangkan serta menumbuhkan kerjasama dan keterlibatan belajar setiap peserta didik. Hal tersebut juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Erlande & Chotimah (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran efektif dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut sangat sesuai dengan kondisi saat ini karena mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan mendorong kerjasama di antara mereka, sehingga tidak ada perbedaan antara siswa yang aktif dan kurang aktif dalam proses belajar.

Hasil observasi, refleksi dan evaluasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berjalan selama ini di kelas IX.2 SMPN 57 Palembang, diidentifikasi pada kegiatan pembelajaran keaktifan belajar peserta didik saat mengikuti pembelajaran belum begitu baik. Kondisi ini ditandai saat peserta didik pada pelajaran PPKn sudah cukup baik, tetapi keaktifan dalam pembelajaran masih belum maksimal. Saat pembelajaran berlangsung, sebagian peserta didik sudah tampak aktif menanggapi penjelasan guru namun sebagian peserta didik masih tampak pasif. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung klaksikal sehingga tidak semua peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Saat guru memberikan penjelasan dan penyampaian materi di depan kelas, hanya beberapa peserta didik yang fokus memperhatikan dan mendengarkan sedangkan peserta didik sibuk bermain atau melakukan aktifitas lainnya. Hal ini terlihat khususnya pada peserta didik yang duduk di bagian belakang yang tampak kurang aktif saat mengikuti pembelajaran. Untuk itu perlu perancangan yang tepat seperti penerapan suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga aktifitas pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan meningkat (Erlande, R. 2021). Sehingga dalam konteks keaktifan belajar, salah satu model pembelajaran yang dapat dipakai adalah model *Cooperative Learning tipe Make A Match*. Penerapan model ini dapat

disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik.

Penelitian ini akan mencoba mengimplementasikan Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IX.2 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMP Negeri 57 Palembang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) penelitian yang dilakukan dalam kelas, melalui proses refleksi yang bertujuan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Aqib & Chotibuddin, (2018) PTK yaitu penelitian dilakukan oleh seorang guru di kelas (sekolah) tempat dia melakukan pengajaran untuk penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IX yang mengikuti mata pelajaran PPKn di kelas IX.2 pada semester genap tahun akademik 2022/2023 yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini secara khusus melibatkan 2 orang yaitu dosen pembimbing lapangan dan guru pamong mata pelajaran PPKn yang juga menjadi anggota tim dari penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi yang digunakan dalam mengumpulkan data tentang tingkat keaktifan belajar peserta didik pada saat pembelajaran. Kemudian, untuk teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif untuk mengetahui tentang peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan analisis persentase.

Keaktifan belajar peserta didik diobservasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dengan indikator keaktifan belajar yang harus dicapai oleh peserta didik. Penilaian pada lembar observasi keaktifan peserta didik dapat menunjukkan tingkat persentase keaktifan belajar peserta didik. (Wijayanti dalam Suseno, 2017) persentase keaktifan belajar peserta didik dapat diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$\text{persentase keaktifan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh Peserta didik}}{\text{Skore maksimum}} \equiv x 100\%$$

Dalam hal penentuan kriteria keaktifan belajar peserta didik dapat dibuktikan dengan rentang persentase. (Arikunto, 2021) mengemukakan bahwa pedoman kriteria keaktifan belajar peserta didik sebagai berikut.

Tabel. 1. Kriteria Keaktifan Peserta Didik

Presentase	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

Sehingga berikut indikator keaktifan belajar yang disusun dan harus dicapai oleh peserta didik meliputi: 1) Peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, 2) Berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran, 3) Berani menjawab pertanyaan, 4) Berani mempresentasikan hasil pemahaman di depan kelas. Berdasarkan

hal tersebut indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah hasil persentase analisis observasi keaktifan belajar peserta didik mencapai $\geq 75\%$ dengan kriteria tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus Pertama

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan materi pembelajaran (Buku paket/ bahan ajar) dalam bentuk handout dan tayangan *powerpoint presentation* (PPT) serta daftar referensi sumber belajar tambahan yang bisa dibaca peserta didik. Peneliti juga memastikan kesiapan perlengkapan dalam melakukan permainan mencari pasangan atau *Make A Match* seperti kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang nantinya akan menjadi bahan untuk permainan dan pedoman observasi untuk melihat keaktifan belajar peserta didik serta tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang di ajarkan yang sebenarnya sudah disiapkan pada tahap persiapan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus pertama ini berlangsung selama 1 kali pertemuan. Adapun materi yang dibahas pada siklus pertama ini adalah mengenai Sub Bab A Harmonisasi Keberagaman Masyarakat Indonesia.

Kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama adalah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* berdasarkan skenario pembelajaran yang tercantum dalam Modul Ajar. Adapun jalannya Pembelajaran pada siklus pertama dengan menggunakan model *Make A Match* dijelaskan sebagai berikut:

Pada langkah awal, Guru melakukan apersepsi untuk menyiapkan peserta didik secara mental untuk siap mengikuti proses pembelajaran dengan memancing pertanyaan pemantik. Guru memberikan motivasi agar peserta didik tekun dan bersemangat mengikuti jalannya proses pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan tentang model pembelajaran *Make A Match* yang akan dipakai dalam proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti, pada kegiatan eksplorasi diawali dengan Guru menjelaskan konsep-konsep penting yang berhubungan dengan materi. Guru memberi stimulus dengan melontarkan pertanyaan pemantik yang terjadi di tengah masyarakat sesuai dengan substansi materi keberagaman masyarakat indonesia sub bab A tentang Makna Harmoni dalam Keberagaman Sosial Budaya, Ekonomi, dan Gender dalam Bhinneka Tunggal Ika. Peserta didik diberikan penjelasan terkait permainan *Make A Match* atau mencari pasangan dengan di bagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari kelompok tim pertanyaan dan kelompok tim jawaban. Setiap masing-masing peserta didik anggota kelompok bertugas untuk mencari pasangan dari kartu yang sesuai antara kartu soal dan kartu jawaban berdasarkan waktu yang ditentukan. Pada kegiatan elaborasi, setiap peserta didik yang sudah mendapatkan pasangan memaparkan hasil mereka dengan membacakan kartu soal dan jawaban dari pasangan masing-masing dan ditanggapi oleh pasangan yang

lainnya. Setiap pasangan diberi kesempatan mengkomunikasikan pendapat mereka. Pada kegiatan konfirmasi guru memberikan koreksi dan umpan balik dari jalannya pemaparan dikelas, memberi penguatan, klarifikasi terhadap konsep-konsep penting dari materi yang dibicarakan.

Pada kegiatan akhir guru dan peserta didik memberikan kesimpulan akhir dari pembelajaran dan materi yang dibahas. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap berbagai, pandangan, dan opini yang muncul pada saat pembelajaran dikelas.

c. Observasi

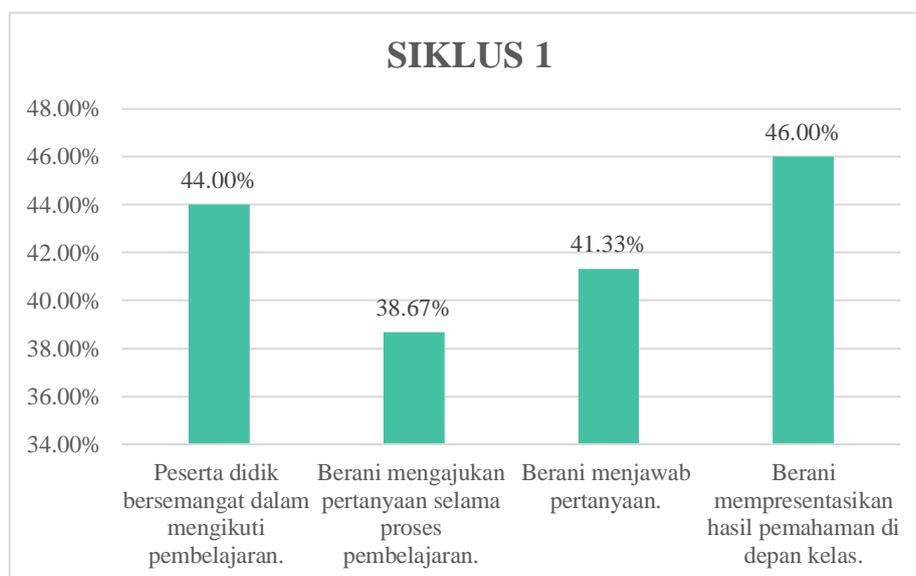
Observasi atau pengamatan terhadap jalannya kegiatan pembelajaran pada siklus pertama menunjukkan proses pembelajaran berjalan cukup baik, meskipun ada beberapa hal yang perlu di perbaiki pada siklus berikutnya.

Berkaitan dengan keaktifan belajar peserta didik yang menjadi fokus penelitian ini, observasi difokuskan pada 4 indikator yaitu:

- 1) Peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran.
- 3) Berani menjawab pertanyaan.
- 4) Berani mempresentasikan hasil pemahaman di depan kelas.

Berdasarkan Indikator tersebut, Keaktifan belajar peserta didik dikelompokkan dalam 4 kategori yaitu tinggi (jika nilai perolehan 75% – 100%), sedang (jika nilai perolehan 50% – 75%), rendah (jika nilai perolehan 25% – 50%), sangat rendah (jika nilai perolehan 0% – 24%).

Hasil pengamatan terhadap Keaktifan belajar peserta didik pada siklus pertama didapatkan data sebagai berikut:



Grafik. 1. Diagram Keaktifan Peserta Didik siklus Pertama

d. Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan belajar peserta didik pada siklus pertama hasil evaluasi menyimpulkan siklus pertama rentan persentase keaktifan peserta didik kriteria rendah, berdasarkan hasil pengamatan observasi dari guru (mahasiswa) dan guru pamong, hasil evaluasi menyimpulkan bahwa Peserta didik masih rendah tingkat keaktifan belajar dilihat dari persentase hasil jumlah observasi. Adapun rincian hasil observasi tersebut secara keseluruhan yaitu 47,17%.

e. Refleksi

Sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas maka setelah dilakukan observasi dan evaluasi terhadap keaktifan belajar peserta didik. Refleksi terhadap jalannya kegiatan pembelajaran yang menerapkan model *Make a Match* dilakukan untuk mengidentifikasi point positif serta permasalahan yang muncul yang akan diperbaiki di siklus kedua dengan melakukan beberapa *treatment* atau perlakuan tertentu dengan menjadikan indikator keberhasilan sebagai pedoman refleksi oleh tim peneliti.

Refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi hal-hal positif dan masalah-masalah yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*, untuk diperbaiki pada siklus kedua dengan memberikan perlakuan perlakuan tertentu (*treatment*) dengan menjadikan indikator keberhasilan sebagai pedoman refleksi dilakukan oleh tim peneliti.

Hal-hal positif yang muncul dan ditemukan dalam pelaksanaan siklus pertama ini antara lain:

- 1) Guru memberikan terstimulasi agar peserta didik memahami materi pembelajaran dan antusias dalam mengikuti permainan kegiatan pembelajaran.
- 2) Peserta didik secara individu lebih memahami dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Sebagian besar peserta didik sudah menunjukkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran dengan bersemangat dan berani menjawab pertanyaan saat proses pembelajaran.

Permasalahan pada saat kegiatan pembelajaran siklus pertama serta (*treatment*) atau perlakuan untuk dilakukan di siklus kedua adalah:

1. Ketika permainan *make a match* atau mencari pasangan dilakukan terlihat beberapa anggota kelompok kurang aktif dan semangat, serta bingung dalam mencari pasangan dari kartu yang didapatkan karena pembagian kelompok secara heterogen dan ditemukan bahwa ada beberapa peserta didik yang bingung karena tidak memiliki pasangan. Alternatif pemecahan yang akan dilakukan pada siklus kedua adalah mahasiswa akan membagi kelompok Peserta didik dengan berdasarkan hasil assesmen diagnostik di awal sesuai dengan kemampuan awal setiap peserta didik. Pembagian kelompok juga akan dilakukan satu minggu sebelum pertemuan, tidak lagi dibagi dan diberitahukan pada saat pembelajaran

- dilakukan seperti yang dilakukan pada siklus pertama ini serta diberikan penjelasan bahwa akan ada peserta didik yang tidak memiliki pasangan nantinya.
2. Batas waktu dalam permainan *make a match* tersebut yang diberikan guru yaitu (15 menit) terlewat, karena hampir semua peserta didik anggota kelompok mengatakan butuh waktu lebih untuk mencari pasangan yang sesuai dari kartu yang mereka miliki. Ini mungkin terjadi karena mereka masih bingung akan langkah-langkah permainan tersebut, sehingga Peserta didik butuh waktu untuk memahaminya. Alternatif pemecahannya yang akan dilakukan adalah pada siklus pertama ini yaitu memberikan penjelasan secara mendalam terkait langkah-langkah permainan *Make A Match* dan menambah waktu pelaksanaan permainan tersebut.
 3. Saat pemaparan di depan kelas bersama pasangan yang disepakati peserta didik masih kurang percaya terhadap pilihan mereka masing-masing dan belum begitu baik dalam menjawab pertanyaan dan mempertahankan argumentasi mereka. Alternatif pemecahannya mahasiswa akan memberikan ruang kepada setiap peserta didik untuk melakukan pemaparan, berargumentasi, bertanya dan menjawab di akhir permainan dan memberikan kesempatan di akhir pembelajaran dalam memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran.

Siklus Kedua

a. Perencanaan

Semua perencanaan yang dilakukan pada siklus pertama juga dilakukan pada siklus kedua, yang membedakannya adalah materi yang dibahas adalah mengenai Sub bab B Permasalahan dan akibat sosial budaya, ekonomi, dan gender pada masyarakat Indonesia.

Berbeda dengan siklus pertama, proses pembagian anggota kelompok sudah dipersiapkan sebelum kegiatan pembelajaran melalui assesmen diagnostik untuk mengetahui kemampuan awal setiap peserta didik.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus kedua ini berlangsung selama 1 kali pertemuan. Adapun proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berdasarkan skenario pembelajaran yang telah disusun seperti yang tercantum dalam Modul Ajar.

Treatment pada siklus kedua ini dimulai dengan pembagian anggota kelompok sudah dipersiapkan sebelum kegiatan pembelajaran melalui assesmen diagnostik untuk mengetahui kemampuan awal setiap peserta didik.

Pada waktu pelaksanaan semua langkah langkah pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* seperti siklus pertama dilakukan, yang ditambahkan adalah kepada peserta didik ditegaskan kalau mereka harus taat waktu berkaitan alokasi waktu untuk setiap tahap kegiatan.

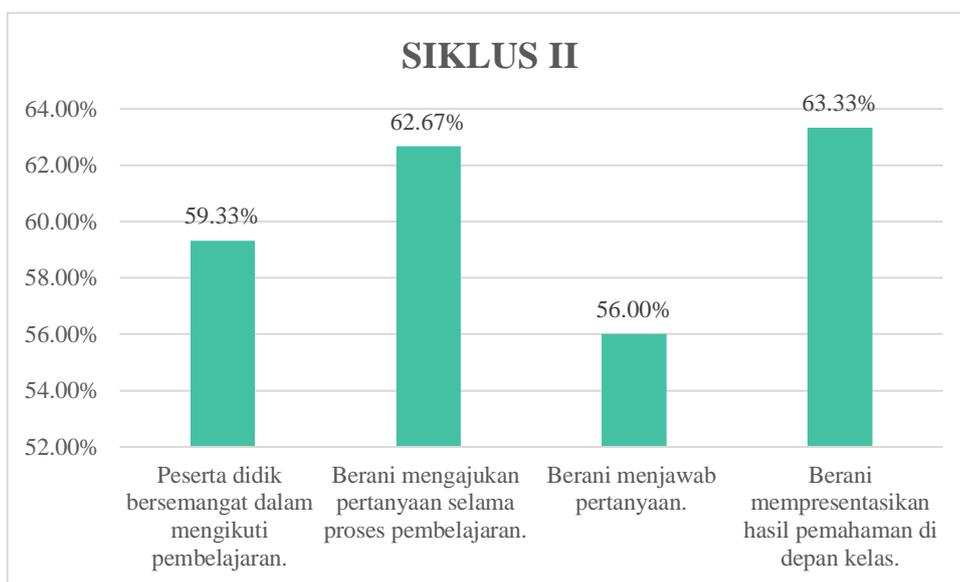
Pada saat permainan *Make A Match* terlihat kegiatannya berjalan cukup lancar dan tidak butuh waktu terlalu lama karena semua peserta didik sudah mengetahui langkah-langkah permainan tersebut. Ketika pemaparan di akhir permainan, mahasiswa

memberikan kesempatan bagi pasangan yang ingin memaparkan hasil mereka dan memberikan peserta didik lainnya kesempatan untuk memberikan argumen dan tanggapan terkait pemaparan pasangan lainnya.

c. Observasi

Hasil pengamatan terhadap jalannya kegiatan pembelajaran pada siklus kedua menunjukkan proses pembelajaran berjalan sudah baik, hampir semua peserta didik antusias mengikuti jalannya pembelajaran baik pada saat permainan mencari pasangan maupun pemaparan didepan kelas.

Hasil pengamatan terhadap keaktifan belajar peserta didik pada siklus kedua didapatkan data sebagai berikut:



Grafik. 2. Diagram Keaktifan Peserta Didik Siklus kedua

d. Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan belajar peserta didik pada siklus pertama hasil evaluasi menyimpulkan siklus kedua rentan persentase keaktifan peserta didik kriteria sedang, bila keaktifan belajar peserta didik dilihat dari hasil pengamatan observasi dari guru (mahasiswa) dan guru pamong, hasil evaluasi menyimpulkan bahwa Peserta didik masih rendah tingkat keaktifan belajar dilihat dari persentase hasil jumlah observasi. Adapun rincian hasil observasi tersebut secara keseluruhan yaitu 58,50%.

e. Refleksi

Dari hasil refleksi terhadap jalannya kegiatan pembelajaran yang menerapkan model *Make a Match* di siklus kedua diidentifikasi point positif serta permasalahan yang muncul yang akan diperbaiki di siklus ketiga dengan melakukan beberapa *treatment* atau perlakuan tertentu.

Disamping hal-hal positif yang muncul pada siklus pertama tetap berlangsung,

diidentifikasi hal-hal positif baru dalam pelaksanaan siklus kedua ini, antara lain adalah:

1. Tahapan-tahapan pembelajaran dengan model *Make A Match* berjalan sesuai dengan rencana. Pada saat permainan berlangsung, keaktifan belajar peserta didik sudah cukup baik. Kegiatan permainan dan pemaparan di depan kelas berjalan efektif sesuai dengan alokasi waktu yang diberikan guru. Lancarnya kegiatan permainan ini karena pembagian kelompok sudah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan sudah disiapkan serta semua peserta didik mengetahui alur rangkaian permainan *Make a Match* bahwasanya terdapat beberapa kartu yang tidak memiliki pasangan.
2. Pada saat pemaparan setiap pasangan peserta didik melakukan pemaparan, berargumentasi, bertanya dan menjawab di akhir permainan dan memberikan kesempatan di akhir pembelajaran dalam memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran. Partisipasi Peserta didik dalam menyampaikan pendapat, bertanya, mengklarifikasi sudah semakin besar dan meningkat.

Selanjutnya dari analisis hasil observasi terhadap keaktifan belajar pada siklus kedua ini teridentifikasi bahwa keaktifan belajar peserta didik sudah meningkat akan tetapi belum sepenuhnya untuk mencapai kriteria keaktifan belajar yang diinginkan. Ketika permainan *Make A Match* berlangsung ditemukan bahwa ada beberapa peserta didik pada saat permainan tidak kondusif. Setiap peserta didik berusaha untuk mencari kartu pasangan dari yang dimiliki serta takut apabila mendapatkan kartu yang tidak memiliki pasangan dan kemampuan dalam memaparkan didepan kelas belum begitu baik.

Dari hasil diskusi tim peneliti disepakati perlakuan yang akan diberikan untuk mengatasi masalah tersebut adalah: Guru sebagai fasilitator pada saat permainan berlangsung memberikan arahan dan batasan terhadap aktifitas yang dilakukan setiap peserta didik. Setelah permainan berakhir setiap peserta didik bersama pasangan mengkonfirmasi kebenaran dari kartu yang mereka miliki sebelum dilakukan pemaparan didepan kelas.

Siklus Ketiga

a. Perencanaan

Semua kegiatan pada perencanaan yang dilakukan pada siklus pertama dan kedua juga dilakukan pada siklus ketiga, yang membedakannya adalah materi yang dibahas adalah Sub Bab C Upaya Penyelesaian Masalah dalam keberagaman masyarakat Indonesia.

b. Pelaksanaan

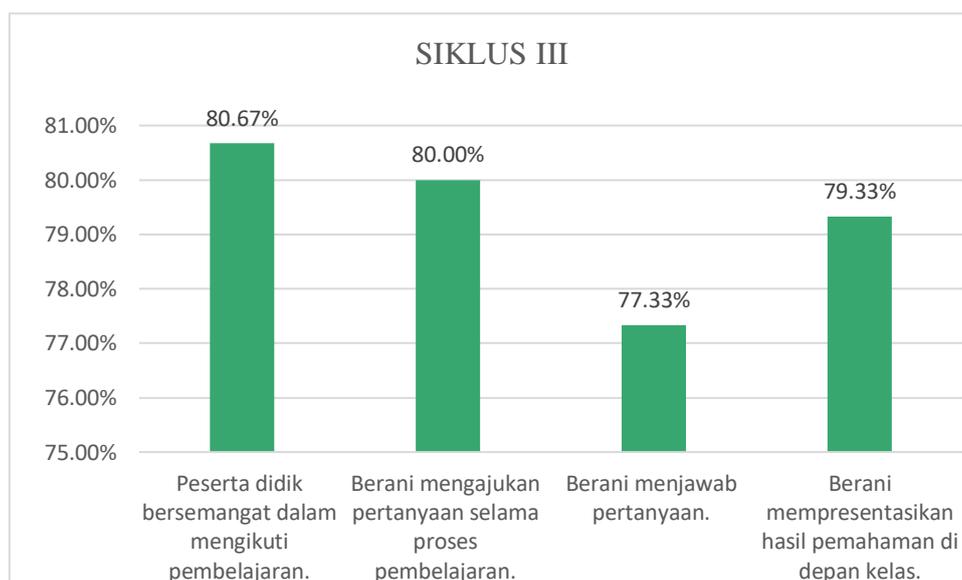
Pelaksanaan siklus ketiga ini berlangsung selama 1 kali pertemuan. Adapun proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berdasarkan skenario pembelajaran yang telah disusun seperti yang tercantum dalam Modul Ajar. ". *Treatment* pada siklus ketiga berlangsung pada saat permainan berlangsung memberikan arahan dan batasan terhadap aktifitas yang dilakukan setiap peserta didik. Setelah permainan

berakhir setiap peserta didik bersama pasangan mengkonfirmasi kebenaran dari kartu yang mereka miliki sebelum dilakukan pemaparan didepan kelas.

c. Observasi

Hasil pengamatan terhadap jalannya kegiatan pembelajaran pada siklus kedua menunjukkan proses pembelajaran berjalan sudah baik, hampir semua peserta didik antusias mengikuti jalannya pembelajaran baik pada saat permainan mencari pasangan maupun pemaparan didepan kelas.

Hasil pengamatan terhadap keaktifan belajar peserta didik pada siklus kedua didapatkan data sebagai berikut:



Grafik. 3. Diagram Keaktifan Peserta Didik siklus ketiga

d. Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan belajar peserta didik pada siklus pertama hasil evaluasi menyimpulkan siklus ketiga rentan persentase keaktifan peserta didik kriteria tinggi, bila keaktifan belajar peserta didik dilihat dari hasil pengamatan observasi dari guru (mahasiswa) dan guru pamong, hasil evaluasi menyimpulkan bahwa Peserta didik sudah tinggi tingkat keaktifan belajar dilihat dari persentase hasil jumlah observasi. Adapun rincian hasil observasi tersebut secara keseluruhan yaitu 77,00%.

e. Refleksi

Dari hasil refleksi terhadap jalannya kegiatan pembelajaran yang menerapkan model *Make a Match* di siklus kedua diidentifikasi point positif serta permasalahan yang muncul yang akan diperbaiki di siklus ketiga dengan melakukan beberapa *treatment* atau perlakuan tertentu. Hasil refleksi terhadap jalannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* pada siklus ketiga ini tidak ditemukan lagi masalah dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan keaktifan belajar peserta didik. Tidak

ditemukannya lagi masalah ini erat kaitannya dengan *treatment* yang dilakukan pada siklus pertama, kedua dan ketiga.

Disamping hal-hal positif yang muncul pada siklus pertama dan kedua tetap berlangsung, diidentifikasi hal-hal positif baru dalam pelaksanaan siklus ketiga ini, yaitu berupa meningkatnya keaktifan belajar peserta didik pada indikator peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Dari analisis terhadap kegiatan permainan *Make A Match* yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran setiap individu peserta didik pada permainan terlihat sudah aktif dan mampu untuk memahami konsep-konsep materi yang dipelajari dilihat dari kemampuan mereka untuk bertanya dan menjawab pertanyaan saat proses pembelajaran. Peserta didik sudah mampu dan memiliki kemampuan untuk mempresentasikan hasil pemahaman didepan kelas dan memberikan tanggapan serta argumentasi secara baik. Penelitian yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* juga berhasil meningkatkan aspek keaktifan belajar yang dilakukan oleh (Teguh, et.al., 2019) yaitu menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan bantuan media *flash card* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada materi keberagaman sosial budaya dengan persentase 86,66% yang telah mencapai indikator keberhasilan.

KESIMPULAN

Implementasi model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IX.2 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik ditandai dengan peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, berani untuk mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran, berani untuk menjawab pertanyaan, serta berani untuk mempresentasikan hasil pemahaman didepan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiandra, A., Safitri, S., & Dianti, P. (2018). Implementasi model controversial issue dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 62–73. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.17281>
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas:(PTK)*. Deepublish.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Atma, R. W. J. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 6(4), 817–826. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i4.2178>
- Di, A. B. K., & Sidoarjo, S. (2023). Strategi Baca Tanya Kerja (BTK) Dengan Model Portofolio Untuk Meningkatkan Belajar Mata Pelajaran Sejarah Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *04(01)*, 11–25.
- Erlande, R., & Chotimah, U. (2023, Agustus). Pengaruh Penerapan Model Treffinger Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VII SMPN 17 Palembang. Dalam *Konferensi Pendidikan Kewarganegaraan Tahunan ke-4 (ACEC 2022)* (hlm. 496-504). Pers Atlantis.

- Erlande, R. (2021). Analisis Permasalahan Guru PKn dalam Pengembangan Media Pembelajaran. Dalam *KONFERENSI INTERNASIONAL KEMANUSIAAN DAN ILMU SOSIAL (ICHSS)* (hlm. 798-803).
- Febriana, A. (2011). Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. *Skripsi*, 2, 100–200.
- Fidiyanti, H. H. N., Ruhimat, M., & Winarti, M. (2017). *Effect Of Implementation Of Cooperative Learning Model Make A Match Technique On Student Learning Motivation In Social Science Learning* (Quasi Experimental Class VIII SMP Negeri 40 Bandung). *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 2(1), 1–6.
- Halidayani. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kosakata Baku Dan Tidak Baku Di Kelas Iv Min 16 Aceh Besar*. 170205043, 16.
- Monica. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Depok Sleman Tahun Ajaran 2018/2019. *Skripsi*, 53(9), 1689–1699.
- Nur Aeni, Ali, L., & Aimafatwa, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Bilangan Pada Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah Datarang. *Pinisi Journal PGSD*, 729–735.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610–616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>
- Rikawati, K., & Sitingjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Septiani, M. D., Ngazizah, N., Purworejo, U. M., & Kepil, K. (2021). *Peningkatan Keaktifan Belajar Dan Berfikir Kreatif Siswa Kelas V Melalui Model Make a Improve Learning Activity and Creative Thinking of Class V Students Through Make a Match*. 2(1), 13–24.
- Siswa, K. B. (2021). *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan Vol. 1, No. 1, April 2021* P-ISSN : - ; E-ISSN : - <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>. 1(1), 1–13.
- Sukerni, P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make-a Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Tema Pengalamanku. *Journal of Education Action Research*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i1.23433>
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dengan Pembelajaran Kooperatif TGT. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1298–1307. [http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/%0AEISSN:2502-471X%0ADOAJ-SHERPA/RoMEO-Google Scholar-IPI](http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/%0AEISSN:2502-471X%0ADOAJ-SHERPA/RoMEO-Google%20Scholar-IPI)

Umar, H. (2018). Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Mahasiswa melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division). *JURNAL TEPAT: Applied Technology Journal for Community Engagement and Services*, 1(1), 1–10.
https://doi.org/10.25042/jurnal_tepat.v1i1.17