**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *MAKE A MATCH* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MATERI RAGAM
HIAS FLORA DAN FAUNA PADA SISWA KELAS VII-B SMP NEGERI 4 MADIUN
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

RETNO SUMINARSRI, S.Pd.

SMP Negeri 4 Madiun

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat dan aktivitas belajar siswa materi ragam hias flora dan fauna melalui model pembelajaran kooperatif *Make a Match* pada siswa kelas VII-B SMP Negeri 4 Madiun Tahun Pelajaran 2018/2019. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan minat dan aktivitas belajar siswa materi ragam hias flora dan fauna melalui model pembelajaran kooperatif *Make a Match* pada siswa kelas VII-B SMP Negeri 4 Madiun tahun pelajaran 2018/2019. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Langkah PTK ini meliputi 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII-B SMP Negeri 4 Madiun yang berjumlah 29 siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make a Match*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, tes dan angket. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: pada siklus I, minat belajar siswa mendapat skor rata-rata 39,60% dengan kategori rendah. Pada siklus II terjadi peningkatan, minat belajar siswa mendapat skor rata-rata 60,08% dengan kategori tinggi. Pada siklus I, rata-rata skor aktivitas belajar siswa mendapat skor rata-rata 53,45 dengan kategori sedang. Pada siklus II terjadi peningkatan, rata-rata skor aktivitas belajar siswa mendapat skor rata-rata 71,76 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Make a Match* telah terbukti dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa pada siswa kelas VII-B SMP Negeri 4 Madiun tahun pelajaran 2018/2019.

Kata kunci: minat belajar, aktivitas belajar, model pembelajaran kooperatif *Make a Match*

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan suatu sistem pembelajaran yang mengandung sejumlah komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Oleh karena dalam mengembangkan suatu kegiatan belajar mengajar, guru tidak hanya memperhatikan materi, metode dan evaluasi saja. Tetapi harus memperhatikan terciptanya proses pembelajaran yang membelajarkan siswa (pembelajaran aktif/ *active learning*). Pelaksanaan belajar secara aktif pada guru akan terlihat adanya usaha mendorong dan membina gairah belajar/partisipasi secara efektif, kemampuan menjalankan fungsi/peranan sebagai guru inkuiri, tidak mendominasi kegiatan dan proses belajar siswa-nya, memberi kesempatan kepada siswanya untuk belajar menurut keadaan, cara dan kemampuan masing-masing, menggunakan berbagai jenis strategi belajar mengajar serta pendekatan multimedia.

Dengan melihat prinsip belajar di atas, maka faktor keaktifan siswa sangat menentukan, namun dalam kenyataannya banyak interaksi dalam pembelajaran hanya satu arah yakni dari guru ke siswa (*teaching centre*). Fungsi dan peran guru menjadi amat dominan, dilain pihak siswa hanya menyimak dan mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan gurunya.

Dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibutuhkan adanya minat belajar. Minat belajar siswa merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Karena tanpa adanya minat belajar dari siswa proses pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara maksimal. Minat merupakan modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya minat, maka muncul motivasi dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal sampai akhir sehingga tercapai hasil pembelajaran yang baik.

Minat belajar setiap siswa dalam proses pembelajaran tidaklah sama, hal tersebut dapat memungkinkan terjadinya perbedaan dalam penerimaan materi yang mengakibatkan pada perbedaan hasil belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi, akan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru karena motivasi keingintahuannya yang tinggi. Sedangkan siswa yang minat belajarnya masih kurang, sulit dalam menerima pelajaran karena cenderung tidak ingin tahu dan tidak memperhatikan materi yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajarnya kurang maksimal.

Selain dari faktor siswa itu sendiri, guru mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, dimana guru bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan baik. Strategi yang digunakan guru dalam mengajar di kelas juga perlu diperhatikan karena dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar-mengajar pada siswa. Untuk itu, guru hendaknya berusaha untuk menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar. Maka, diperlukan strategi yang tepat yang diharapkan mampu membangkitkan minat dan keaktifan siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Seni Budaya.

Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa adalah melalui Model pembelajaran kooperatif *Make a Match*. Model pembelajaran kooperatif *Make a Match* adalah sebuah model pembelajaran dimana didalamnya guru diharuskan untuk mempersiapkan kartu yang berisikan permasalahan atau pertanyaan dan juga kartu yang berisikan jawaban dari pertanyaan tersebut. Setiap siswa nantinya akan disuruh untuk menemukan pasangan soal/jawaban dari kartu-kartu tersebut. Pada penerapannya, model pembelajaran kooperatif *Make a Match* akan mengintruksikan para siswa untuk memegang sebuah kartu baik itu kartu berisi soal atau kartu berisi jawaban. Jika yang dipegangnya adalah kartu berisikan soal maka siswa bersangkutan mesti mencari kartu yang berisi jawaban atas pertanyaan yang didapatkannya tersebut.

Model pembelajaran kooperatif *Make a Match* membantu anak belajar untuk mengikuti peraturan, mengamati dan menunggu giliran, menerima kekalahan dan kemenangan, dan belajar

untuk menyesuaikan diri dalam suatu kelompok. Keterampilan sosial seperti ini akan membantu anak menjadi lebih siap di sekolah dan lebih siap menerima pelajaran baku.

Minat Belajar

Menurut Slameto, (2003) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu alat atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan adanya suatu hubungan antara diri sendiri dengan diluar diri sendiri. Siswa yang menaruh pada minat belajar akan menerima materi yang telah disampaikan oleh gurunya dan mencari berbagai literatur pelajaran tanpa adanya paksaan dari siapapun.

Sedangkan menurut Ayuningtyas (2005) minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan yang menimbulkan keinginan untuk berhubungan lebih aktif yang ditandai adanya hubungan perasaan senang tanpa ada paksaan. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam kelasnya akan menimbulkan keinginan untuk berhubungan lebih aktif dengan proses belajar di kelas seperti sering bertanya pada guru, rajin mengerjakan pekerjaan rumah, mencari referensi materi pelajaran sekolah dengan rasa senang, ikhlas dalam menjalankan kegiatan tanpa ada ada pemaksaan dari dalam dan dari luar individu.

Menurut Widya (2006) mengemukakan minat belajar siswa merupakan rasa suka dan ketertarikan pada aktifitas belajar antara lain membaca, menulis, serta tugas praktek, tanpa ada yang menyuruh. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan memperhatikan partisipasinya pada suatu aktifitas yang dia minati khusus di kelas.

Keaktifan Belajar

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif

Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif *Make a Match* yaitu teknik yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu

keunggulan teknik *Make a Match* yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik tersebut dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia (Isjoni, 2010). Menurut Suprijono (2009), hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam model pembelajaran kooperatif *Make a Match* yaitu kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan dan kartu lainnya yang berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Pemasangan kartu-kartu tersebut, dilaksanakan dalam suatu permainan. Jadi, model pembelajaran kooperatif *Make a Match* merupakan suatu prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan mencari dan memasang kartu pertanyaan dan jawaban dalam suatu permainan.

METODE PENELITIAN

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti mengambil lokasi penelitian di SMP Negeri 4 Kota Madiun, yang beralamat di Jl. Abdul Rakhman Saleh no. 3 Kota Madiun. Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan pada bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober 2018 pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019.

Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-B SMP Negeri 4 Madiun Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 29 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah metode observasi, angket, tes dan dokumentasi. Prosedur penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan oleh peneliti direncanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan interpretasi serta analisis dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

Pengisian angket minat belajar dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Seni Budaya sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *Make a Match*. Angket minat belajar terdiri dari 16 butir pernyataan, dalam bentuk pilihan ganda. Setiap butir pernyataan terdapat 4 pilihan jawaban. Nilai

tertinggi dari pilihan yaitu 4, sedangkan nilai terendah dari pilihan adalah 1. Hasil perolehan data angket minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Seni Budaya dapat dilihat pada tabel berikut.

1. Data Minat Belajar Siswa

Data hasil angket minat belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I

Indikator	Skor Perolehan	%	Kategori
Perasaan senang	173	43,25	Sedang
Perhatian	167	41,75	Sedang
Keterarikan	207	51,75	Sedang
Keterlibatan siswa	188	47,00	Sedang
Rata-rata	735	39,60	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil angket minat siswa terhadap pembelajaran Seni Budaya menunjukkan 39,60% dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil angket minat belajar yang menunjukkan minat siswa rendah terhadap Seni Budaya, maka sangat besar kesempatan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa untuk mencapai tujuan yang maksimal.

2. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus I adalah sebagai berikut :

Pertemuan I : Siswa memperhatikan penjelasan guru, skor 58 rata-rata 2,00. Siswa bekerjasama dalam kelompok, skor 59 rata-rata 2,03. Siswa mampu mencari pasangan dalam model pembelajaran *make a match*, skor 58 rata-rata 2,00. Siswa mempresentasikan hasil kelompok, skor 60 rata-rata 2,07. Siswa aktif bertanya dan mengemukakan pendapat, skor 70 rata-rata 2,41. Siswa menyimpulkan materi pelajaran, skor 61 rata-rata 2,10. Jumlah skor yang diperoleh 366. Rata-rata skor 52,59. Termasuk dalam kategori sedang.

Pertemuan 2 : Siswa memperhatikan penjelasan guru, skor 66 rata-rata 2,28. Siswa bekerjasama dalam kelompok, skor 63 rata-rata 2,17. Siswa mampu mencari pasangan dalam model pembelajaran *make a match*, skor 62 rata-rata 2,14. Siswa mempresentasikan hasil kelompok, skor 61 rata-rata 2,10. Siswa aktif bertanya dan mengemukakan pendapat, skor 71 rata-rata 2,45.

Siswa menyimpulkan materi pelajaran, skor 60 rata-rata 2,07. Jumlah skor yang diperoleh 378. Rata-rata skor 54,31. Termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan data di atas, aktivitas siswa dalam model pembelajaran kooperatif *Make a Match* mendapat dengan rata-rata 53,45 dan termasuk dalam kategori sedang.

Siklus II

1. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Data hasil observasi berupa pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut:

Pertemuan I : Siswa memperhatikan penjelasan guru, skor 74 rata-rata 2,55. Siswa bekerjasama dalam kelompok, skor 75 rata-rata 2,59. Siswa mampu mencari pasangan dalam model pembelajaran *make a match*, skor 78 rata-rata 2,69. Siswa mempresentasikan hasil kelompok, skor 74 rata-rata 2,55. Siswa aktif bertanya dan mengemukakan pendapat, skor 76 rata-rata 2,62. Siswa menyimpulkan materi pelajaran, skor 77 rata-rata 2,66. Jumlah skor yang diperoleh 454. Rata-rata skor 65,23. Termasuk dalam kategori tinggi.

Pertemuan 2: Siswa memperhatikan penjelasan guru, skor 93 rata-rata 3,21. Siswa bekerjasama dalam kelompok, skor 86 rata-rata 2,97. Siswa mampu mencari pasangan dalam model pembelajaran *make a match*, skor 87 rata-rata 3,00. Siswa mempresentasikan hasil kelompok, skor 90 rata-rata 3,10. Siswa aktif bertanya dan mengemukakan pendapat, skor 92 rata-rata 3,17. Siswa menyimpulkan materi pelajaran, skor 97 rata-rata 3,34. Jumlah skor yang diperoleh 545. Rata-rata skor 78,30. Termasuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan data di atas, aktivitas siswa dalam model pembelajaran kooperatif *Make a Match* mendapat dengan rata-rata 71,76 dan termasuk dalam kategori tinggi.

2. Data Minat Belajar Siswa

Data hasil angket minat belajar siswa siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II

Indikator	Skor Perolehan	%	Kategori
Perasaan senang	279	69,75	Tinggi
Perhatian	276	69,00	Tinggi

Ketertarikan	276	69,00	Tinggi
Keterlibatan siswa	284	71,00	Tinggi
Rata-rata	1115	60,08	Tinggi

Hasil angket minat siswa siklus II menunjukkan adanya minat yang sangat tinggi pada semua aspek yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, keterlibatan siswa. Bila dihitung secara keseluruhan, minat siswa terhadap pembelajaran Seni Budaya mencapai 60,08% dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil angket yang menunjukkan minat siswa yang tinggi, maka terlihat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data hasil pelak-sanaan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* pada siswa kelas VII-B SMP Negeri 4 Madiun didapat disimpulkan telah memenuhi semua aspek indikator keberhasilan.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* pada materi ragam hias flora dan fauna terbukti bahwa penelitian sudah sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti, sehingga penelitian ini dikatakan berhasil. Keberhasilan tersebut dilihat dari tercapainya seluruh indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti baik dari minat belajar siswa dan aktivitas belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran Seni Budaya. Hal ini terlihat dari perolehan hasil angket minat pratindakan sebesar 39,60%, kemudian menjadi 60,08% pascatindakan. Minat belajar siswa yang tergolong rendah pada pratindakan menjadi tinggi pada pascatindakan. Ketertarikan seseorang terhadap kegiatan belajar yang dapat dilihat dari adanya perasaan senang, perhatian, ketertarikan, keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Minat seseorang terhadap sesuatu bukan semata-mata merupakan bawaan sejak lahir, melainkan lebih banyak didapat dari pengalangan orang tersebut. Jika pengalaman siswa terhadap suatu kegiatan selalu menimbulkan hasil yang sesuai dengan harapannya, maka minat siswa terhadap kegiatan tersebut akan meningkat.

Meningkatnya minat belajar siswa terhadap

pelajaran Seni Budaya menjadikan aktivitas belajar siswa ikut meningkat. Terlihat dari perolehan hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 53,45 menjadi 71,76 pada siklus II. Pada siklus II semua aspek aktivitas siswa yang diamati meningkat dibanding siklus I dari kategori sedang meningkat menjadi tinggi. Rousseau (dalam Sadirman, 2011) mengemukakan bahwa segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri. Bekerja sendiri dalam artian berusaha membuat diri sendiri dari yang tidak bisa agar menjadi bisa dengan melakukan sesuatu bersama teman sekelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif *Make a Match* ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Oleh karena itu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang diterapkan karena terbukti dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Adapun proses peningkatan pembelajaran secara rinci disimpulkan sebagai berikut :

1. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa terhadap pembelajaran Seni Budaya sebelum dilaksanakannya pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* sebesar 39,60%. Minat belajar siswa terhadap pembelajaran Seni Budaya sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* tergolong rendah. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* pada pem-

belajaran Seni Budaya berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil perolehan angket minat belajar siswa sebesar 60,08%. Terjadi peningkatan pada minat belajar siswa sebesar 20,48%.

2. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada siklus I hanya mencapai 53,45. Pada siklus II terlihat siswa lebih aktif ketika pembelajaran. Perolehan nilai aktivitas belajar siswa pada siklus II sebesar 71,76 dan telah mencapai kategori aktivitas belajar tinggi. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan pada aktivitas belajar siswa sebesar 18,31.

Saran

1. Guru hendaknya lebih menyiapkan siswa agar semua siswa siap dalam mengikuti pelajaran, tidak berbicara sendiri dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang disampaikan kepada siswa yang berbicara sendiri sehingga perhatian seluruh siswa dalam mengikuti pelajaran tetap terjaga dan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.
2. Hendaknya model pembelajaran kooperatif *Make a Match* tidak hanya diterapkan dalam pembelajaran Seni Budaya saja melainkan pada mata pelajaran lainnya. Hal ini dikarenakan selain dapat meningkatkan minat dan aktivitas siswa, model ini juga dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Model pembelajaran kooperatif *Make a Match* hendaknya dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif untuk melaksanakan pembelajaran inovatif, agar siswa merasa senang dan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Jogjakarta: Pustaka Pelajar

Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Slavin E Robert. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya

Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

DAFTAR PUSTAKA

Djamarah, Syaiful Bahri. 2008: *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Isjoni. 2011. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta

Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*.