



## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* PADA SISWA KELAS VIIC UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PRAKARYA ASPEK PENGOLAHAN DI SMP NEGERI 1 KOTA TERNATE**

**Rusmin Kadir**

Guru SMP Negeri 1 Kota Ternate; Jl. Jln A.I.S Nasution No.26, Gamalama,  
Ternate Tengah, Kota Ternate, Maluku Utara, 97721  
e-mail: [\\*rusminkadir@gmail.com](mailto:*rusminkadir@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran prakarya aspek pengolahan yang dilakukan pada Oktober hingga Desember 2015 di SMP Negeri 1 Kota Ternate. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Kota Ternate berjumlah 32 siswa. Model pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, pemahaman, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan mempunyai dampak yang baik terhadap aktivitas siswa diantaranya; siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran; sebagai contoh nyatanya terjadinya interaksi antara guru dengan siswa; adanya kerjasama yang baik pada setiap siswa dalam memecahkan masalah; siswa mulai mempunyai keberanian untuk mengutarakan pendapatnya pada saat presentasi dan bertanya kepada guru; interaksi antara guru dengan siswa terjalin dengan sangat baik serta siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. 2) pembelajaran teori mata pelajaran prakarya aspek pengolahan dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VII C Hasil penelitian siklus I menunjukkan hasil *pre test* dengan prosentase ketuntasan 6,25% dengan rata-rata 6,62, pada hasil *post test* menunjukkan prosentase ketuntasan 78,12% dengan rata-rata 7,89. Pada *pre test* siklus II menunjukkan hasil 15,62% dengan rata-rata 7,25, sedangkan hasil *post test* menunjukkan prosentase ketuntasan 96,87% dengan rata-rata 8,62. Prosentase peningkatan pada siklus I adalah 71,87% dan siklus II mencapai 81,25%.

**Kata kunci:** *Pemahaman, Prakarya Aspek Pengolahan, Model Make a Match*

### 1. PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Tujuan pendidikan dapat dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan serta mampu membentuk tingkah laku yang sesuai dengan tujuan pendidikan, sedangkan hasil belajar merupakan hasil dari usaha belajar yang telah

dilaksanakan oleh siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah “perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa” (Sudjana, 2005:37).

Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator guna tercapainya tujuan dari proses belajar mengajar yang diinginkan, salah satu tujuannya adalah untuk peningkatan pemahaman pada materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru sebagai fasilitator adalah untuk memfasilitasi proses pembelajaran, menetapkan materi apa yang akan disampaikan kepada siswa, metode pembelajaran seperti apa yang akan digunakan, bagaimana penyampaiannya, apa hasil yang ingin dicapai, dan selanjutnya membantu dan mengarahkan siswa untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran sangatlah berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mendorong siswa untuk dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Model merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan (Djamarah dan Zain, 2006).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Make a Match*. Model pembelajaran *Make a Match* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Dalam model pembelajaran ini, siswa belajar sambil bermain yaitu memberikan peluang siswa belajar secara santai dengan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama yang baik, persaingan yang sportif dan keterlibatan belajar.

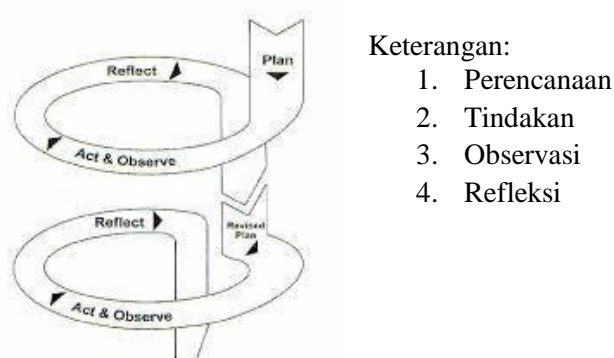
Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini difokuskan pada pelaksanaan proses pembelajaran teori pada mata pelajaran prakarya aspek pengolahan dengan menggunakan model *Make a Match* kelas VII SMP Negeri 1 Kota Ternate dan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran prakarya aspek pengolahan khususnya pada materi pengolahan pangan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayuran kelas VII di SMP Negeri 1 Kota Ternate.

Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. (Wasty Soemanto, 2006:104). Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994:67). Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran dengan tipe *Make a Match* lahir sebagai alternatif lain untuk mengefektifkan proses pembelajaran di sekolah dan dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan pada tingkatan kelas (Miftahul Huda, 2012: 135).

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang paling efisien dan efektif pada situasi yang alamiah (bukan eksperimen). *Action research* mempunyai asumsi bahwa pengetahuan dapat dibangun dari pengalaman, khususnya pengalaman yang diperoleh melalui tindakan (*action*). Dengan adanya asumsi tersebut, maka akan memberikan peluang untuk meningkatkan kemampuannya melalui tindakan-tindakan penelitian. Peneliti yang melakukan penelitian tindakan diasumsikan telah mempunyai keahlian untuk mengubah kondisi, perilaku dan kemampuan subjek (siswa) yang menjadi sasaran penelitian (Endang Mulyatiningsih, 2011).

Pada pelaksanaan penelitian tindakan, desain penelitian sangat diperlukan untuk penelitian yang matang sesuai yang direncanakan. Berikut adalah desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini.



Keterangan:

1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

Gambar 1. Desain penelitian dalam bentuk Siklus

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kota Ternate dan dilaksanakan pada Oktober hingga Desember 2015. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kota Ternate yang menempuh mata pelajaran prakarya aspek pengolahan dengan jumlah 32. Dalam penelitian ini menggunakan model spiral atau siklus Kemmis dan Taggart (1988) yang terdiri dari dua siklus, dan masing-masing menggunakan 4 komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dalam spiral yang selalu terkait (Endang Mulyatiningsih, 2011).

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data atau informasi yang menggunakan alat atau instrumen pengumpul data (Endang Mulyatiningsih, 2011). Penelitian ini menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2009:29). Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dari hasil observasi pembelajaran di kelas dan hasil tes pemahaman siswa. Hasil tes tersebut merupakan data kuantitatif yang tersaji dalam bentuk angka-angka sehingga dapat dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Sedangkan hasil observasi kelas merupakan data kualitatif yang tersaji dalam bentuk kumpulan kata-kata atau kalimat. Oleh karena itu, teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kualitatif.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

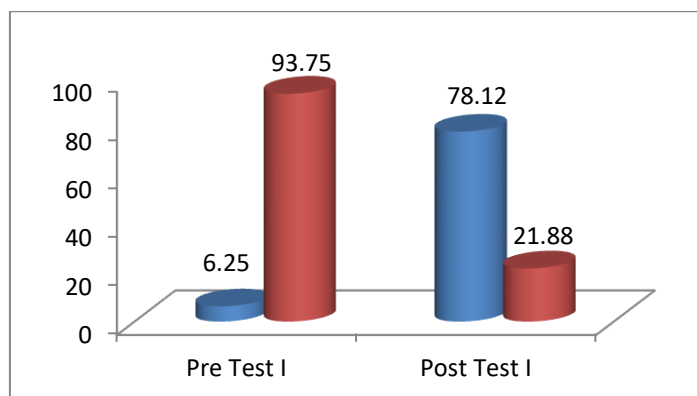
Aktivitas siswa mulai mengalami peningkatan. Siswa berperan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match*. Setiap kelompok sangat bersemangat dan saling bekerja sama untuk berdiskusi agar bisa mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang benar. Keaktifan siswa juga terlihat pada saat siswa bertanya, mengutarakan pendapat dan mempresentasikan hasil di depan kelas. Terjadilah interaksi dua arah diantara guru dengan siswa, sehingga pembelajaran dapat terlihat lebih hidup. Akan tetapi terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match*.

Pada pelaksanaan siklus I diadakan dua test, yang pertama diadakan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan yang kedua diadakan *post test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah adanya penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Adapun peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM dari hasil *pre test* siklus I dan *post test* siklus I dapat dijelaskan pada tabel dan diagram dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Tes Pemahaman Pengolahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji Siklus I

Klasifikasi Ketuntasan	Pre test Siklus I		Post test Siklus I	
	F	%	F	%
Tuntas	2	6,25	25	78,12
Belum Tuntas	30	93,75	7	21,88
Rata-rata	6,62		7,89	

Berdasarkan hasil tes pemahaman pada tabel diatas, dapat dideskripsikan bahwa hasil *pre test* siklus I terdapat 2 siswa atau 6,25% yang tuntas atau sudah memenuhi KKM dan terdapat 30 siswa atau 93,75% siswa yang belum tuntas atau belum memenuhi KKM. Sedangkan setelah adanya penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada hasil *post test* siklus I terdapat 25 siswa atau 78,12% yang tuntas dan terdapat 7 siswa atau 21,88% yang belum tuntas atau belum memenuhi KKM. Hal ini berarti sebanyak 78,12% dari total jumlah siswa mendapatkan nilai  $\geq 78,00$ . Sedangkan pada siklus I rata-rata hasil tes pemahaman menunjukkan 6,62 untuk *pre test* dan 7,89 untuk *post test*.



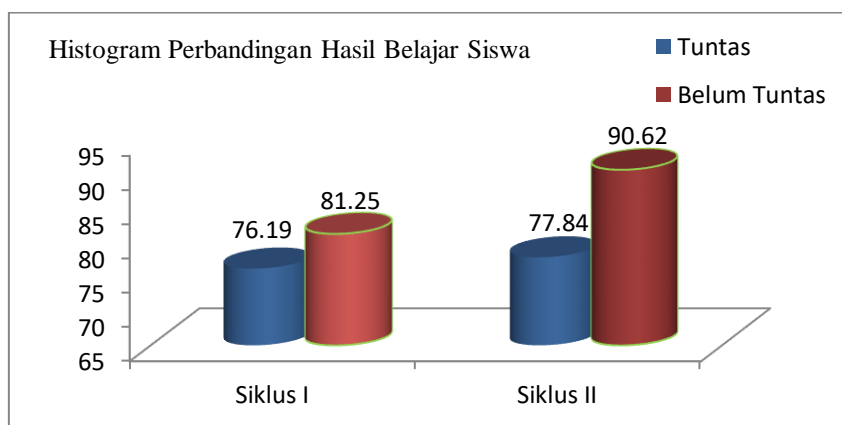
Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil *Pre test* dan *Post test* pada Siklus I

Pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* pada penelitian siklus II memberikan perbedaan dengan penelitian siklus I. Pada pelaksanaan siklus II permainan diadakan secara berkompetisi antar kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama yang baik antar siswa serta untuk meningkatkan pemahaman masing-masing siswa terhadap materi yang diajarkan. Pada permainan siklus II ini terdapat batasan waktu agar siswa dapat belajar menghargai waktu dan dapat melatih kedisiplinan. Dengan dibuat kompetisi seperti ini, siswa terlihat tidak bosan dan sangat antusias dengan permainan tersebut.

Tabel 2. Hasil Tes Pemahaman Pengolahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji Siklus II.

Klasifikasi Ketuntasan	Pre test Siklus I		Post test Siklus I	
	F	%	F	%
Tuntas	5	15,62	31	96,87
Belum Tuntas	27	84,38	1	3,13
Rata-rata	7,25		8,62	

Berdasarkan hasil tes pemahaman pada tabel di atas, dapat dideskripsikan bahwa hasil *pre test* siklus II terdapat 5 siswa atau 15,62% yang tuntas atau sudah memenuhi KKM dan terdapat 27 siswa atau 84,38% siswa belum tuntas atau belum memenuhi KKM. Sedangkan setelah adanya penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada hasil *post test* siklus II terdapat 31 atau 96,87% siswa yang tuntas atau yang sudah memenuhi KKM dan terdapat 1 siswa atau 3,13% siswa yang belum tuntas atau yang belum memenuhi KKM. Hal ini berarti sebanyak 96,87% dari total jumlah siswa mendapatkan nilai  $\geq 78,00$ . Sedangkan pada siklus II rata-rata hasil tes pemahaman menunjukkan 7,25 untuk *pre test* dan 8,62 untuk *post test*.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil *Pre test* dan *Post test* pada Materi Pengolahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji Siklus II

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa sudah adanya penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada materi pelajaran Pengolahan Buah dan Sayur Menjadi Makanan Cepat Saji, terjadi peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM dari hasil *pre test* siklus II sebanyak 15,62% dan *post test* siklus II sebanyak 96,87%. Hal ini mungkin terlihat peningkatan yang sedikit, namun dibandingkan siklus I, pada siklus II sudah memberikan hasil yang meningkat dengan baik.

### PEMBAHASAN SIKLUS I

Pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* penelitian siklus I dilaksanakan dengan menggunakan materi Pengolahan Buah dan Sayur menjadi Makanan Cepat Saji. Media yang digunakan pada pembelajaran siklus I adalah *handout* dan kartu *Make a Match* yang berfungsi untuk permainan menjodohkan kartu. Penyampaian dalam pembelajaran Prakarya Aspek Pengolahan dalam siklus I menggunakan metode ceramah dan presentasi dari siswa saat siswa telah melakukan permainan menjodohkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban. Namun dalam permainan siklus I, guru tetap memberikan penghargaan kepada kelompok yang sudah berhasil menyelesaikan dengan cepat dan tepat. Kelompok yang berhasil meraih penilaian terbaik antara lain, juara pertama dimenangkan oleh kelompok I, juara kedua dimenangkan oleh kelompok II, dan juara ketiga dimenangkan oleh kelompok IV.

Pada saat pelaksanaan siklus I diadakan dua test, yang pertama diadakan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan yang kedua diadakan *post test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah adanya penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Setelah adanya penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan, terjadi peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM 71,87% dari hasil *pre test* siklus I sebanyak 6,25% dan *post test* siklus I sebanyak 78,12%. Pemahaman siswa meningkat pada siklus I, rata-rata nilai *pre test* siklus I yaitu 6,62 dan *post test* siklus I mencapai 7,89. Hasil *pre test* dan *post test* siklus I mengalami peningkatan

dikarenakan siswa lebih bisa memahami materi pembelajaran dengan bantuan model pembelajaran *Make a Match*. Dari hasil tersebut, sudah terlihat bahwa terdapat peningkatan yang cukup bagus pada siklus I, namun peneliti ingin mengetahui lebih dalam tingkat pemahaman pada siswa kelas VII C di SMP Negeri 1 Kota Ternate. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan dari siklus I menuju siklus II.

Penerapan model *Make a Match* pada siklus berikutnya dibuat dua jenis permainan untuk lebih memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih menyenangkan. Dengan adanya kekurangan yang ada, penelitian tindakan kelas masih belum sepenuhnya sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dan peningkatan serta melanjutkan materi untuk penelitian tindakan kelas siklus II.

#### PEMBAHASAN SIKLUS II

Pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* penelitian siklus II dilaksanakan dengan menggunakan materi Teknik Olah dan Kemasan Makanan Cepat Saji. Pada saat pelaksanaan siklus II diadakan dua test, yang pertama yaitu *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan yang kedua adalah *post test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah adanya penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan, terjadi peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM sebanyak 81,25% dari hasil *pre test* siklus II sebanyak 15,62% dan *post test* siklus II sebanyak 96,87% untuk *post test*. Dari hasil tersebut, peningkatan hasil penelitian tindakan kelas siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dari kriteria keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80%. Dalam siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dikarenakan antara siswa dengan guru sudah mengalami interaksi yang baik dan siswa sudah bisa beradaptasi dengan baik terhadap model pembelajaran *Make a Match* yang sudah diterapkan, sehingga hasil yang diperoleh siswa pada *pre test* dan *post test* siklus II dapat meningkat dengan sangat baik.

Secara keseluruhan siswa mempunyai kesan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match* adalah pembelajaran yang kreatif, menarik, dan menyenangkan. Hambatan yang terdapat pada siklus I sudah teratasi dengan baik, dan pada siklus II terlihat tidak mempunyai hambatan yang berarti.

#### 4. KESIMPULAN

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* memberikan perbedaan dengan pembelajaran yang sudah ada. Dengan model pembelajaran *Make a Match*, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, adanya kerjasama yang baik pada setiap siswa dalam memecahkan masalah, siswa mulai mempunyai keberanian untuk mengutarakan pendapatnya melalui kegiatan presentasi, terjadinya komunikasi dua arah antara guru dengan siswa sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih baik, dan siswa lebih antusias selama kegiatan pembelajaran dengan adanya suasana belajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta
- Curran, Lorna. 1994. *Lessons for Little Ones: Language Arts: Cooperative Learning Lessons. Kagan Cooperative Learning*
- Ditjen POM. 2001. *Kebijakan Nasional. Pengembangan Obat Tradisional*. Jakarta: Departemen Kesehatan RI
- Djamarah, S.B. & Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Heinich, Robert, et.al. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning (5 ed)*. New Jersey: Simon & Schuster Company Englewood Cliffs
- Huda, Miftahul. 2012. *Metode, Teknik, Struktur dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Jakarta: Nusa Media
- Sudjono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka Sugiyanto.  
2013. *Prakarya untuk SMP/MTS Kelas VII*. Yogyakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Sy & Erliany Syaodih. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Refika Aditama
- Tim Pengembang MKDP. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Winkel, W. S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo