Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 3(8), 2023, 730–740
ISSN: 2797-3174 (online)
DOI: 10.17977/um065v3i82023p730-740

Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Puzzle untuk Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Materi Alat Pembayaran Non Tunai

Syavelia Anggi Pramesti[1*], Lilik Sri Hariani[1], Veri Yulena Widjiastuti[2]
[1]Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No.48, Malang, Jawa Timur, 65148, Indonesia
[2]SMAN 2 Malang, Jl. Laksamana Martadinata No.84, Malang, Jawa Timur, 65118, Indonesia
*Penulis korespondensi, Surel: syavelia.anggi@gmail.com

Abstract

This research is undermined because in the learning activities students are less active and the learning outcomes are still less. This is because teachers do not apply the appropriate learning methods for each student. The research aims to enhance student engagement or learning activity and learning outcomes during learning activities in the classroom. In research, this class action is carried out up to two cycles with a make-a-match learning model. Each cycle lasts for one meeting and three hours of teaching. Planning, implementation, observation/observation, and reflection are phases that will be carried out. Class X IPS 2 State High School 2 Malang is a research subject with a number of students as many as 36. Observation, tests, and documentation are data collection methods used in research. As a result of pre-cycle learning activeness research, the percentage of activeness was 40 percent, experienced an increase in cycle I by 55 percent, then again increased in Cycle II by 75 percent. For student study outcomes the percentage of accuracy in the pre-cycle amounted to 27.8 percent, then in cycle I increased to 66.7 percent, and in the cycle II the percentual accuration increased by 86.1 percent. Thus, it can be concluded that the use of the model make a match can improve the activity and learning outcomes of students on non-cash payments materials.

Keywords: make a match; puzzle; student activeness; learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena dalam kegiatan belajar siswa kurang aktif dan hasil belajar masih kurang. Hal ini terjadi karena guru tidak menerapkan metode pembelajaran yang sesuai untuk setiap siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa atau keaktifan belajar dan hasil belajar selama kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan hingga dua siklus dengan model pembelajaran make-a-match. Setiap siklusnya berlangsung selama satu pertemuan dan tiga jam pengajaran. Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi merupakan tahapan yang akan dilakukan. Kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Malang menjadi subjek penelitian dengan jumlah siswa sebanyak 36. Observasi/pengamatan, tes, dan dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Sebagai hasil dari penelitian keaktifan belajar pra-siklus, persentase keaktifan sebesar 40 persen, mengalami peningkatan di siklus I dengan persentase 55 persen, kemudian meningkat lagi di siklus II dengan persentase 75 persen. Untuk hasil belajar siswa persentase ketuntasan di pra-siklus sebesar 27,8 persen, kemudian di siklus I meningkat menjadi 66,7 persen, dan pada siklus II persentase ketuntasan meningkat menjadi sebesar 86,1 persen. Dengan demikian dapat disimpulan bahwa penggunaan model make a match dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi alat pembayaran non tunai mata pelajaran ekonomi.

Kata kunci: *make a match, puzzle*; keaktifan siswa; hasil belajar

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan dalam pendidikan, dimana dengan kegiatan belajar diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan dalam

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

berbagai bentuk perubahan seperti tingkah laku, kemampuan dalam berfikir, bersosial, dan juga mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Dalam peningkatan pendidikan di Indonesia dilakukan melalui Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar sangat dibutuhkannya peran guru dan siswa. Di mana tanggung jawab guru adalah untuk memfasilitasi pembentukan suasana mengajar dan belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mencapai hasil yang maksimum. Sementara tugas siswa adalah untuk secara aktif terlibat dalam menanggapi, belajar dan mengeksplorasi konten atau informasi.

Mata Pelajaran Ekonomi adalah salah satu elemen dari topik sosial yang mempelajari perilaku individu dan kelompok di mana ada banyak informasi yang konseptual, pemahaman, dan pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu membutuhkan pengetahuan yang lebih dalam. Bagi siswa di jurusan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas), mata pelajaran Ekonomi kurang disukai dan diminati oleh mereka. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran ekonomi di sekolah kurang atraktif atau menyenangkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Tentu saja guru telah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Akan tetapi, pada kenyataannya masih terdapat siswa yang tidak aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar dan juga hasil belajarnya masih kurang.

Keaktifan berasal dari kata dasar aktif yang diberi awalan ke dan juga akhiran an Keaktifan adalah transformasi sebuah kata dari sebuah kata kerja ke sebuah kata sifat, yaitu, dari istilah aktivitas menjadi keaktifan. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, aktivitas atau keaktifan menunjukkan tindakan atau aktivitas. Keaktifan belajar adalah kegiatan siswa yang mendorong kesuksesan mereka dalam kelas atau di luar kelas, (Ulun, 2013:12). Maka dari itu, keaktifan belajar adalah upaya siswa untuk mencapai tujuan belajar mereka dengan menggunakan berbagai kegiatan, seperti pembelajaran tatap muka dan online, untuk meningkatkan kemampuan mereka.

Menurut Sudjana (2016), ada beberapa indikator pembelajaran yang dapat diamati, yaitu: (1) siswa berpartisipasi dalam tugas belajar selama kegiatan berlangsung; (2) siswa ingin berpartisipasi dalam pemecahan masalah saat belajar; dan (3) siswa ingin bertanya kepada teman atau guru jika mereka tidak mengerti apa yang mereka pelajari atau menghadapi kesulitan saat belajar, (4) siswa ingin mencoba menemukan informasi yang dapat dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi, (5) siswa terlibat dalam diskusi kelompok sesuai dengan instruksi guru, (6) siswa mampu mengevaluasi bakat mereka dan hasil yang diperoleh, (7) Siswa mempelajari cara memecahkan masalah, dan (8) Siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan pengetahuan mereka untuk menyelesaikan tugas atau masalah yang sedang mereka hadapi.

Hasil. belajar adalah kemampuan-kemampuan siswa yang didapatkan setelah melakukan proses kegiatan belajar mengajar dengan guru. Hasil belajar pada siswa tidak dapat langsung terlihat tanpa melakukan tindakan untuk melihat kemampuan yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ini juga merupakan sebuah perubahan yang mengakibatkan siswa memiliki perubahan baik pada perilaku, sikap dan kemampuan. Siswa dapat dikatakan telah berhasil dalam kegiatan pembelajaran yaitu dapat dilihat melalui hasil belajar yang telah mencapai nilai KKM.

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan yang saya lakukan di kelas X IPS 2 SMAN 2 Malang, terdapat permasalahan yang dijumpai, yaitu (1) Siswa tidak terlibat secara aktif pada saat kegiatan pembelajaran (2) Siswa.tidak menyukai mata pelajaran Ekonomi, (3) Kegiatan pembelajaran yang membosankan bagi siswa, (4) siswa sudah lelah dan tidak bersemangat karena pembelajaran dilaksanakan pada jam terakhir, dan (5) Penerapan model pembelajaran yang belum inovatif dan sesuai kebutuhan siswa. Untuk mengantisipasi permasalahan tersebut, selama proses pembelajaran guru harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga hasil belajar dan keaktifan belajar siswa meningkat. Agar mencapai tujuan pembelajaran, peneliti menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa menjadi aktif, kreatif, dan memahami konsep dengan mudah dari materi. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi belajar adalah model *make a match*.

Model *Make a Match* dirancang oleh Lorna Currant, yang merupakan sebuah model pembelajaran, di mana siswa mencari pasangan sambil mempelajari ide atau topik tertentu dalam konteks yang menyenangkan. Model ini dapat dengan mudah diterapkan ke semua mata pelajaran dan tingkat kelas yang berbeda. Model pembelajaran *Make a Match* adalah salah satu model pembelajaran kolaboratif yang mencari pasangan yang terkandung di dalamnya dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi ide, mempertimbangkan jawaban yang paling tepat dan keberadaan kompetisi dan persaingan dalam proses belajar. Dalam penerapannya, guru dapat membangun/mengembangkan model pembelajaran ini dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang ada. Salah satu contohnya adalah menggunakan media puzzle.

Media Puzzle adalah gambar yang dipisahkan menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk memoles pemikiran, mengembangkan kesabaran, dan membiasakan berbagi keterampilan, menurut (Rumakhit, 2017). Media Puzzle adalah penemuan atau varian media yang ada. Dengan menggunakan Puzzle media anak-anak dapat tertarik dan berpartisipasi selama proses belajar. Media puzzle yang digunakan oleh peneliti ini yaitu untuk mengatur/menyusun bagian-bagian gambar menjadi keseluruhan gambar. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam menggunakan media Puzzle dalam proses belajar menurut (Lucia, 2010), yaitu (1) Guru memberikan informasi kepada siswa bahwa mereka akan mengkompilasi teka-teki, (2) Kemudian Guru memberikan satu per satu amplop kepada siswa yang berisi potongan-potongan puzzle, (3) Kemudian siswa diberi waktu untuk memecahkan puzzle atau menyusun puzzle, (4) Siswa berikutnya diminta untuk menyelesaikan pertanyaan yang berada dalam gambaran keseluruhan dari teka-laki, (5) Guru meminta siswa untuk menjelaskan hasil pekerjaan di depan teman sekelas mereka.

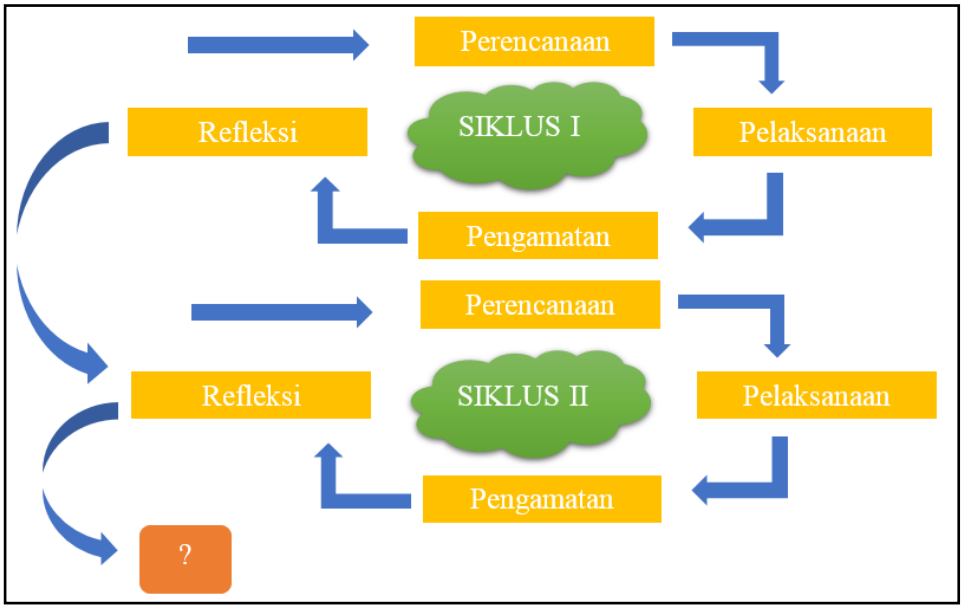
Beberapa penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajara *make a match*. Diantaranya oleh (Halidayani, 2018) pada penelitian yang dilakukannya di siklus I.keberhasilan hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 16 siswa dari 28 dengan presentasenya sebesar 57,1%, selanjutnya di siklus II meningkat menjadi 89,2% atau sebanyak 25 siswa yang tuntas dari 28 siswa, dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*. Sejalan dengan peneletian tersebut, (Ema Yunita, 2018) menerapkan model pembelajaran *make a match* juga untuk siswa di kelas IV, dimana pada siklus I keberhasilan persentase ketuntasan siswa sebesar 71,43%, dan selanjutnya di siklus II mengalami peningkatan juga yaitu persentase ketuntasannya menjadi 82,86%.

Berdasarkan permasalahan yang ada di kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Malang, hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih tidak optimal. Di mana perubahan masih diperlukan dalam implementasi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Salah satu pilihan yang dapat dilakukan untuk mengatasi tantangan ini adalah mengadopsi atau menggunakan model pembelajaran yang kreatif. Model *make a match* merupakan sebuah model pembelajaran yang di dalam proses kegiatan pembelajarannya lebih atraktif sehingga akan mencapai tujuan penelitian yang diharapkan, maka dari itu disusunlah hipotesis penelitian tindakan kelas. Hipotesis adalah jawaban awal untuk deskripsi masalah. Hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah bahwa dengan mengadopsi model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada materi Alat Pembayaran Non Tunai mata pelajaran Ekonomi Siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Malang Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris, yaitu Classrom Action Research, yang berarti belajar melalui melakukan tindakan yang dilakukan oleh guru di ruang kelas mereka sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan meningkatkan kinerja mereka sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Menurut (Totok Sukardiyono, 2015) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah pengamatan dengan menerapkan tindakan kelas reflektif dengan melakukan tindakan tertentu atau dengan menggunakan aturan sesuai dengan metodologi penelitian yang dilakukan dalam beberapa periode atau siklus untuk meningkatkan dan atau meningkatkan praktik pembelajaran yang dilakukan bersama-sama di kelas secara profesional sehingga peningkatan pemahaman atau kualitas tujuan dicapai sesuai dengan yang telah ditentukan sebelumnya. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru untuk melakukan praktik mereka dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Implementasi penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 (dua) siklus dan menggunakan dan menerapkan model spiral sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Kurt Lewin di (Mulyatiningsih, 2014: 243) yang terdiri dari perencanaan, pengamatan, tindakan, dan refleksi. Prosedur dilakukan secara bersamaan di setiap siklus. Prosedur penelitian menggunakan model spiral yang dikemukakan oleh Kurl Lewin seperti yang tersaji pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Bagan Model Spiral oleh Kurt Lewinn

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SMA Negeri 2 Malang. Waktu penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 2 (dua) bulan, terhitung mulai bulan Maret 2023 sampai dengan Mei 2023. Subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas X IPS 2. Jumlah siswa di kelas X IPS 2 berjumlah 36 (tiga puluh enam), dengan rincian 14 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Peneliti melakukan penelitian di kelas ini karena peneliti melaksanakan praktik mengajar atau PPL di kelas X IPS 2. Alasan dilakukannya penelitian ini yaitu dikarenakan pada kelas ini memiliki tingkat keaktifan dan hasil belajar yang rendah untuk mata pelajaran ekonomi. Sehingga objek penelitian yang dilakukan yaitu keaktifan dan hasil belajar siswa. Dari permasalahan yang ada kemudian peneliti mencari solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Peneliti menggunakan banyak strategi pengumpulan data, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Dalam penelitian tindakan kelas ini, analisis data akan dilakukan menggunakan metode analisis Miles (Sugiyono, 2018: 335), yang terdiri dari empat (empat) tahap yang harus dilakukan: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk analisis dalam penelitian ini. Data kuantitatif dipelajari melalui deskripsi perbandingan, yang membandingkan hasil perhitungan deskriptif dan statistik, seperti hasil persentase dalam satu siklus dengan yang berikutnya. Sementara data kualitatif dievaluasi oleh analisis kritis, yang mendeteksi aktivitas kinerja siswa selama proses pelaksanaan tindakan atau belajar dengan mengembangkan model match. Keaktifan siswa diobservasi dengan menggunakan kriteria pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Observasi Keaktifan Siswa

No	Kriteria	Skor
1..	Baik Sekali.	4..
2..	Baik.	3..
3..	Cukup.	2..
4..	Kurang.	1..

5..	Gagal.	0..

Sistem penelitian keaktifan belajar dari siswa yang digunakan dalam bentuk rubrik penilaian yaitu bahwa setiap 1 (satu) item indikator mendapatkan skor/nilai maksimum 4 (empat) poin. Skor maksimum dari seluruh kategori adalah 40 poin untuk setiap siklus. Indikator aktivitas yang diamati meliputi: (1) Siswa mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru, (2) Aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan tentang materi yang diajarkan oleh guru, (3) antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru, (4) Antusiasme untuk mengikuti pembelajaran, (6) Kemampuan siswa untuk melakukan/menyelesaikan tugas dari guru dalam waktu yang ditugaskan, (7) Menyajikan hasil diskusi di depan kelas, (8) Menanggapi umpan balik yang diberikan oleh guru, (9) Menyimpulkan pembelajaran, (10) Melakukan tes evaluasi atau ujian evaluasi. Menurut (Arikunto, 2017:130) terdapat indikator capaian penelitian keaktifan siswa yang dapat digunakan oleh peneliti, disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Indikator Capaian Penelitian Keaktifan Siswa.

Capaian.	**Kriteria.**
75%-100%.	Tinggi.
51%-74%.	Sedang.
25%-50%.	Rendah.
0%-24%.	Sangat Rendah.

Sumber: (Arikunto, 2017:130).

Indikator keberhasilan dalam implementasi penelitian ini dapat dikatakan sukses jika mereka telah memenuhi kesuksesan tindakan yaitu keaktifan belajar siswa dengan penerapan model *Make a Match* pada materi alat pembayaran non tunai mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 2 di SMA Negeri 2 Malang dengan persentase mencapai 80% atau memiliki kriteria tinggi dari jumlah siswa, yaitu 36 siswa. Dalam penelitian ini, proporsi keberhasilan tindakan akan diukur dari data pengamatan aktivitas siswa. Para peneliti akan menghitung pengamatan aktivitas siswa dengan menggunakan perhitungan persentase berikut.

$$\text{Persentase keberhasilan tindakan} = \frac{\sum Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{\sum Skor\ maksimal}\ x\ 100\% \quad (1)$$

Sumber: (Djamarah 2016: 6)

Sedangkan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *make a match*, dilihat dari ketuntas siswa dalam melakukan tes evaluasi. Ketuntasan siswa dapat dilihat dari hasil tes siswa yang memiliki nilai lebih dari KKM yaitu ≥ 75 untuk mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Malang dan sekurang-kurangnya memiliki 75% siswa yang tuntas sebagai syarat indikator keberhasilan penelitian. Keberhasilan penerapan model pembelajaran dapat dilihat dari hasil presentasi ketuntasan siswa setiap siklusnya. Untuk mengetahui persentase ketunasan siswa, peneliti menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$\text{Persentase (\%) Ketuntasan } = \frac{\sum Jumlah\ siswa\ yang\ tuntas}{\sum Jumlah\ siswa\ keseluruhan}\ x\ 100\% \quad (2)$$

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan bagaimana pembelajaran dari siklus I hingga siklus II yang sudah dilakukan, telah terjadi peningkatan baik dalam keaktifan dan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tindakan kegiatan mengajar dan belajar menggunakan model belajar yang cocok dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar. Untuk membuktikan hasil peningkatan yang telah terjadi, penelitiakan menampilkan dalam bentuk tabel hasil perbandingan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi alat pembayaran non tunai mata pelajaran ekonomi dengan penggunaan model pembelajaran *make a match.* Perbandingan keaktifan belajar siswa berdasarkan dari hasil observasi, disajikan pada Tabel 3 berikut.

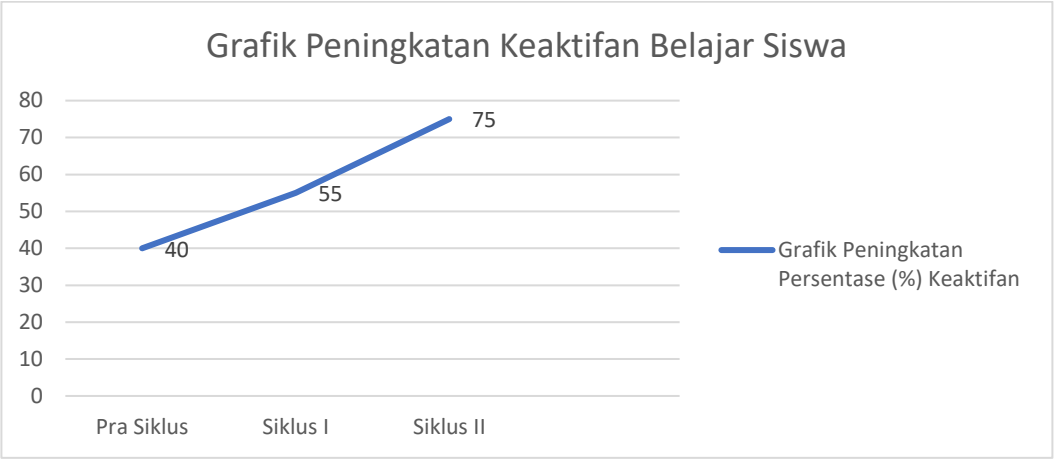
Tabel 3. Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa

No.	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah Skor yang diperoleh	16	22	30
2.	Persentase (%) Keaktifan	40%	55%	75%
3.	Kategori Keaktifan Belajar Siswa	Rendah	Sedang	Tinggi

Dalam tabel 3 (tiga) di atas, diketahui bahwa perbandingan yang terjadi dalam keaktifan belajar siswa setiap siklus. Pada masa pra-siklus ini tidak menggunakan model pembelajaran *make a match*, jumlah skor yang diperoleh dari hasil observasi yaitu 16, dengan persentase keaktifan sebesar 40%, dimana pada persentase tersebut masuk kedalam kategori 'Rendah' untuk keaktifan belajar siswanya. Kemudian pada siklus I peneliti telah menggunakan model pembelajaran *make a match* dan mengalami peningkatan untuk keaktifan belajar pada siswa. Di siklus I jumlah skor yang diperoleh yaitu sebanyak 22 dengan persentase keaktifan sebesar 55%, dimana masuk kedalam kategori keaktifan belaja siswa yang 'Sedang'. Namun, terlepas dari perbaikan saat ini, hasil yang diperoleh dalam siklus pertama masih tidak sesuai dengan indikator pencapaian yang dinyatakan. Hal ini terjadi karena masih ada beberapa hambatan dalam kegiatan belajar, yaitu siswa tidak memperhatikan instruksi guru, siswa tidak berkomunikasi dalam diskusi kelompok., dan juga masih banyak siswa yang ragu-ragu untuk mengajukan atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, modifikasi diperlukan di siklus kedua untuk memperluas kegiatan belajar siswa untuk mencapai kriteria keberhasilan.

Selanjutnya melaksanakan siklus II dengan model yang sama pada siklus I yaitu *make a match*. Akan tetapi, pada siklus ini saya mengembangkan model pembelajaran ini dengan menggunakan bantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 30 dengan persentase keaktifan sebesar 75% dan masuk kedalam kategori yang 'Tinggi' untuk keaktifan belajar siswanya. Kegiatan pembelajaran di siklus II ini mengalami peningkatan dan juga sesuai dengan indikator pencapaian yang telah ditetapkan. Hal ini dibuktikan oleh banyaknya siswa yang memperhatikan konten/materi pembelajaran yang disajikan oleh guru karena kegiatan belajar menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan berbantuan pada media *puzzle*, yang meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dimana penggunaan media *puzzle* ini lebih inovatif dan membuat suasana kelas lebih atraktif. Pada kegiatan pembelajaran selain belajar mengenai materi alat pembayaran non tunai siswa juga dapat bermain dengan menyusun potongan-potongan gambar untuk diidentifikasi dan di diskusikan dengan kelompok masing-masing. Siswa juga secara sukarela mengajukan diri untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Sehingga dapat diketahui bahwa keaktifan belajar siswa pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Untuk menggambarkan terjadinya peningkatan keaktifan belajar siswa, peneliti menyajikannya dalam grafik pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

Pada penelitian tindakan kelas ini tidak hanya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa saja, akan tetapi juga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi terutama di materi Alat Pembayaran Non Tunai. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, peneliti harus melakukan tes evaluasi berupa post test yang dilakukan setelah kegiatan inti pada pembelajaran dilakukan. Peneliti mengukur hasil belajar dengan melihat ketuntasan nilai yang diperoleh siswa dari kegiatan tes evaluasi. Dimana nilai yang diperoleh oleh siswa harus mencapai KKM yaitu ≥ 75. Untuk perbandingan hasil belajar siswa yang telah diperoleh pada tindakan pembelajaran, disajikan dalam bentuk Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

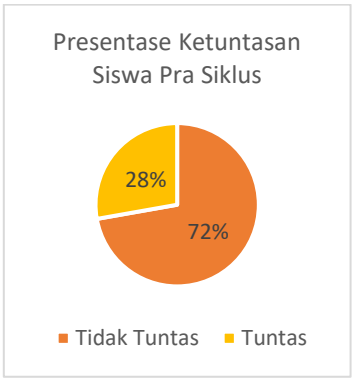
No.	Keterangan.	Pra Siklus.	Siklus I.	Siklus II.
1	Nilai Tertinggi.	88	90	100
2	Nilai Terendah.	16	45	60
3	Rata-Rata Nilai Kelas	61,08	75,86	83,69
4	Jumlah Siswa yang Tuntas (≥ 75)	10	24	31
5	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas (≤ 75)	26	12	5
6	Persentase Ketuntasan	27,8%	66,7%	86,1%
7	Persentase Ketidaktuntasan	72,2%	33,3%	13,9%

Dari tabel 4 diatas menggambarkan perbandingan hasil belajar siswa setiap siklusnya. Ketentuan indikator keberhasilan penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% siswa dari jumlah keseluruhan siswa yang ada di kelas memperoleh nilai ≥ 75 atau mencapai persentase ketuntasan belajar sebesar 75%. Pada pra siklus sebelum peneliti menggunakan model pembelajaran *make a match* diketahui bahwa siswa belum mencapai

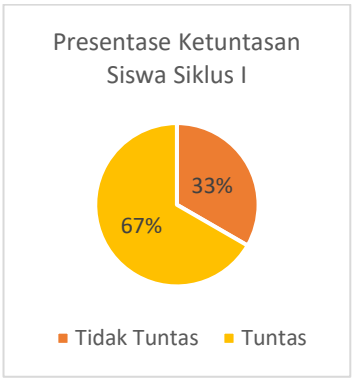
KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), dimana Nilai rata-rata siswa yaitu 61,08. Dengan perolehan nilai tertinggi 88 dan terendah 16. Di siklus ini juga persentase ketuntasan siswa hanya sebesar 27,8%, dimana jumlah siswa yang tuntas 10 siswa dan yang tidak tundas sebanyak 26 siswa. Jadi dari kondisi hasil belajar siswa yang ada selama pra siklus, peneliti mengambil tindakan untuk menggunakan model *make a match* dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa di siklus I.

Selanjutnya upaya meningkatkan hasil belajar siswa, pada siklus I peneliti telah menggunakan model pembelajaran *make a match*. Dari data tabel diatas diketahui bahwa dengan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus. Dimana rata-rata nilai siswa sudah mencapai KKM yang ditentukan yaitu sebesar 75,86 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 45. Akan tetapi untuk persentase ketuntasan belajar dari kesuluruhan siswa masih belum dapat dikatakan mencapai syarat indikator keberhasilan penelitian. Dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan hanya sebesar 66,7%, dengan jumlah siswa yang tuntas hanya 24 dan yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa. Kegiatan pembelajaran di siklus I guru sudah berusaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa namun ternyata masih ada siswa yang hasil belajarnya belum mencapai nilai KKM. Dikarenakan di siklus I belum mencapai syarat indikator keberhasilan dari penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran lagi di siklus II untuk mencapai syarat yang telah ditentukan.

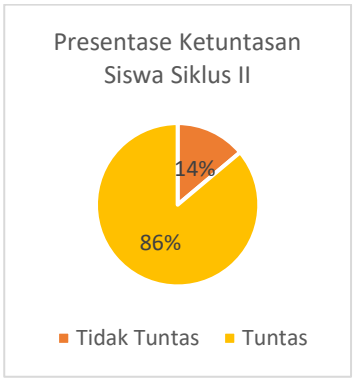
Pada siklus II peneliti berusaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetap dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Akan tetapi, di siklus ini peneliti mengembangkan model pembelajaran dengan berbantuan pada media *Puzzle*. Dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai syarat indikator keberhasilan penelitian. Dapat dilihat dari tabel 4, bahwa di siklus II ini siswa telah mencapai nilai rata-rata melebihi KKM yaitu 83,69 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Tentu saja masih belum semua siswa mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Namun pada persentase ketuntasan telah mencapai syarat indikator keberhasilan penelitian, dimana persentasenya sebesar 86,1% dari keseluruhan siswa di kelas. Siswa yang tuntas sebanyak 31 siswa dan untuk yang tidak tuntas hanya sebanyak 5 siswa. Persentase ketuntasan setiap siklusnya mengalami peningkatan, untuk mengetahui perbandingan persentase ketuntasan setiap siklusnya digambarkan ke dalam beberapa diagram lingkaran pada Gambar 3, Gambar 4 dan Gambar 5 berikut.



Gambar 3. Persentase Ketuntasan Pra Siklus

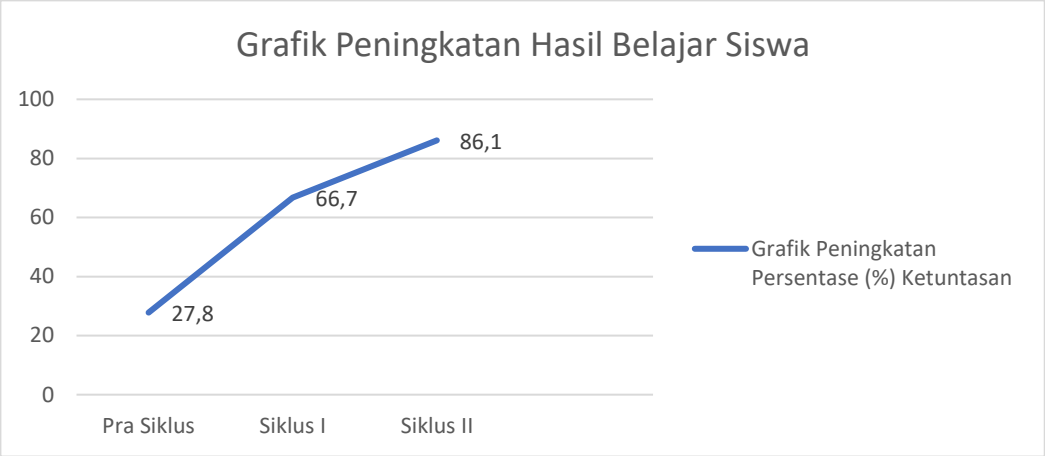


Gambar 4. Persentase Ketuntasan Siklus I



Gambar 5. Persentase Ketuntasan Siklus II

Sehingga dapat diketahui bahwa upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *make a match* berhasil, dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Untuk menggambarkan peningkatan yang terjadi pada hasil belajar siswa di materi alat pembayaran non tunai mata pelajaran ekonomi, peneliti menyajikannya pada grafik dalam Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas di kelas X IPS 2, data dari Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar dan hasil belajar siswa meningkat dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Ini dapat disebabkan oleh fakta bahwa sebagian besar siswa di kelas mampu memenuhi persyaratan indikator aktivitas belajar dan keberhasilan penelitian untuk ketuntasan belajar mereka. Dengan menggunakan atau menerapkan model pembelajaran *make a match* dapat menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Malang tahun pelajaran 2022/2023pada materi alat pembayaran non tunai mata pelajaran Ekonomi. Pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* dapat membuat pembelajaran menjadi atraktif dimana siswa antusias untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dan juga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Di sini guru hanya berfungsi sebagai fasilitator di mana membantu kegiatan belajar sehingga siswa secara aktif terlibat dalam melakukan kegiatan dalam proses kegiatan belajar.Keaktifan siswa dapat dilihat dari keinginan/antusias siswa untuk memperhatikan penjelasan guru mengenai materi, berani menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru, memberikan pertanyaan untuk materi yang tidak dipahami, berdiskusi kelompok, presentasi, merangkum, dan juga melakukan tes evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melakukan kegiatan belajar mengajar.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa: (1) Model pembelajaran *make a match* yang digunakan untuk materi alat pembayaran non tunai dan dikembangkan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Malang, (2) Hasilnya menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa yang dilakukan secara klasik dari tindakan pra-siklus ke tindakan siklus I dan siklus II. Pada tindakan pra-siklus, persentase kegiatan belajar siswa 40%, berada di kelompok "rendah"; pada tindakan siklus pertama, persentase kegiatan belajar siswa meningkat menjadi 55%, berada di kelompok "sedang"; dan pada

tindakan siklus kedua, persentase kegiatan belajar siswa 75% berada di kelompok " Temuan siklus II memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, (3) Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan adanya penggunaan model *make a match*, dimana setiap tindakan dimulai pada pra siklus ke siklus I dan ke siklus II. Dapat diketahui bahwa pada pra siklus persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 27,8%. Kemudian pada siklus I mengalami peningkatan untuk persentase ketuntasan belajar yaitu menjadi 66,7%. Dikarenakan pada siklus I belum memenuhi syarat ketentuan keberhasilan, maka peneliti melakukan tindakan untuk siklus II dengan persentase ketuntasan yaitu sebesar 86,1%. Dimana telah memenuhi syarat ketentuan indikator keberhasilan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada materi alat pembayaran non tunai mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Malang Tahun Pelajaran 2022/2023.

Daftar Rujukan

Arikunto, S., 2017. Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Djamarah, 2016. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta., Yogyakarta: UNY.

Halidayani. 2018. 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. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Lucia. 2010. *Belajar dengan Heboh*. Yogyakarta: G-Media

Prasetyo, Apri Dwi. dan Abduh, Muhammad. 2021. Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model *Discovery Learning* Di Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Suraarta

Rumakhit, Nur. 2010. Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan. *Jurnal Simkipedagogja*, vol 01 (2) : 6

Sudjana, N., 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung:Rosdikarya.

Sugiyono, 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukardiyono, Totok. 2015. Pengertian, Tujuan, Manfaat, Karakteristik, Prinsip dan Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta.

Ulun, 2013. Pembelajaran Aktif: Teori Dan Asesmen. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yunita, Ema. 2018. Penerapan Metode *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Membudayakan Selalu Berhemat Energi IV MIN 6 Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.