



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN TIK KELAS VII E SEMESTER II TAHUN
AJARAN 2011/2012 DI SMP NEGERI 2 KUBUTAMBAHAN**

Oleh

Komang Wahyu Sugiarsa, NIM 0815051047
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Email : wahyu_lampard_08@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) Mengetahui peningkatan hasil belajar TIK siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan melalui penerapan model pembelajaran *make a match*, (2) Mengetahui peningkatan aktivitas belajar TIK siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan melalui penerapan model pembelajaran *make a match*, dan (3) mengetahui respon siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan terhadap penerapan model pembelajaran *make a match* pada pelajaran TIK.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan tahun pelajaran 2011/2012 sebanyak 35 orang. Sedangkan objek penelitiannya adalah (1) hasil belajar siswa, (2) aktivitas belajar siswa, dan (3) respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *make a match* pada pelajaran TIK. Pengumpulan data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui metode tes dan observasi, untuk data aktivitas siswa dikumpulkan melalui metode observasi, dan data respon siswa dikumpulkan melalui angket. Data-data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I untuk nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 67 dan presentase ketuntasan klasikal siswa yaitu sebesar 71%, sedangkan pada siklus II menjadi 80 dan 91%. Nilai rata-rata ktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I sebesar 50 dan pada siklus II meningkat menjadi 61 pada siklus II. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran TIK berada pada kategori positif dengan rata-rata skor sebesar 84%.

Kata-kata kunci: *make a match*, hasil belajar, aktivitas belajar, Penelitian Tindakan Kelas, dan TIK.



**THE IMPLEMENTATION MAKE A MATCH MODELS IN TIK SUBJECT TO
IMPROVE THE LEARNING RESULTS AND STUDENS' LEARNING
ACTIVENESS OF CLASS VII E ACADEMIC YEAR 2011/2012 IN SMP
NEGERI 2 KUBUTAMBAHAN**

By

**Komang Wahyu Sugiarsa, NIM 0815051047
Information Technology Education Department
Email : wahyu_lampard_08@yahoo.com**

ABSTRACT

This research was aimed at (1) improving the students' learning results in TIK subject of class VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan through the implementation of make a match models (2) improving the students' learning activeness in TIK subject of class VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan through the implementation of make a match models (3) investigating the students' response of class VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan toward the implementation of make a match models in TIK subject.

The design of the research was a Classroom Action Research which consisted of two cycles. Each cycle consisted of four steps namely planning, action, observation and evaluation, and reflection. The subject of this research was the students of class VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan in academic year 2011/2012. The class consisted of 35 students. Meanwhile, the objects of this research were (1) students' learning results (2) students' learning activeness (3) students' response toward the implementation of make a match models in TIK subject. The data of students' learning results in TIK subject were collected through the test and observation, data of students' learning activeness in TIK subject were collected trough the observation, and the data of students' response were collected through questionnaire. The collected data was analyzed by using descriptive analysis.

Based on the analysis of data obtained, this research showed that the students' learning results got improvement. Cycle I, the mean of students' scores was 67 and the percentage of students' classical success was 71%, as for cycle 2, the mean of students' scores was 80 and the percentage of students' classical success was 91%. The students' learning activeness got improvement, in cycle I the mean of students' scores was 50 and for cycle 2, the mean of students' scores was 61. The students' responses toward the implementation of make a match models in TIK subject come in positive category with a mean of 84%.

Key words: make a match, learning results, learnings activeness, Classroom Action Research, and TIK



1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas masyarakat atau SDM. Hal ini sesuai dengan pendapat Gaffar (Ala, 1996:48) bahwa peningkatan kualitas SDM dapat dibina dan dikembangkan melalui proses pendidikan. Setiawan (2004:1) menyatakan bahwa penguasaan bahasa dan komputer merupakan kriteria utama yang umum dijadikan syarat untuk memasuki dunia kerja (di Indonesia dan di seluruh dunia). Dengan adanya komputer yang telah merambah segala bidang kehidupan manusia, maka merupakan tanggung jawab yang besar bagi sistem pendidikan untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan komputer bagi para siswa. Tujuan dari penguasaan bahasa dan komputer adalah untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan salah satu guru TIK di SMP Negeri 2 Kubutambahan, permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran TIK yang terjadi adalah kurang memadainya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Hanya ada 15 perangkat komputer yang sehari-hari digunakan melakukan kegiatan praktek. Aktivitas pembelajaran siswa monoton, karena setiap siswa tidak mendapat perhatian yang sama. Sulit untuk membagi perhatian guru terhadap setiap siswa, karena tidak semua siswa dapat melakukan kegiatan praktek secara langsung. Sehingga. Melihat kondisi proses pembelajaran yang tidak kondusif dan guru kelelahan menghadapi siswa, upaya yang dilakukan salah satunya dengan pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* diharapkan kegiatan pembelajaran lebih kondusif, sederhana, bermakna, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ciri utama *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal dalam waktu tertentu. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pelajaran TIK dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*

2. Model Pembelajaran *Make a match*

Teknik belajar mengajar mencari pasangan (*make a match*) adalah salah satu metode dalam model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Agus Suprijono (2010:95) menyebutkan bahwa hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Langkah berikutnya adalah guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai. Dan posisi kelompok pertama dan kelompok kedua diatur berhadapan, dan kelompok penilai bisa diatur posisinya dibelah kiri atau sebelah kanan kelompok pertama sehingga membentuk huruf U. Kartu soal pembelajaran *make a match* bisa dilihat pada Gambar 2.2 sebagai berikut.

No	Kartu Pertanyaan	Kartu Jawaban
1		Bold Untuk Menebalkan Huruf yang Terdeteksi
2		Save Untuk Menyimpan File
3		Cut Untuk Memindahkan File

Gambar 2.2 Kartu Soal Pembelajaran *Make a Match*

3. HASIL BELAJAR

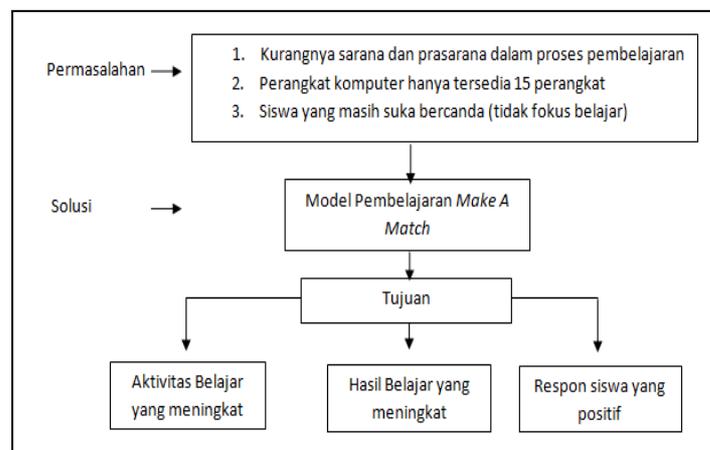
Hasil belajar menurut Sardiman (2004: 58) adalah : (a) hasil belajar adalah tingkah laku sebagai hasil pengalaman, (b) hasil belajar adalah dilakukan dengan mengamati, menirukan, mencoba, mendengarkan, mengikuti petunjuk dan pengarahan, dan (c) hasil belajar adalah perubahan penampilan sebagai hasil praktik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3) hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evolusi dari guru dan merupakan

hasil dari tindakan belajar dan tindakan mengajar. Benjamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

4. AKTIVITAS BELAJAR

(Hamalik,2004) menyatakan bahwa Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas sendiri kepada siswa. Siswa belajar dan beraktivitas sendiri memperoleh pengalaman, pengetahuan dan tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilannya yang bermakna, sehingga aktivitas belajar siswa merupakan dasar untuk mencapai hasil belajar yang lebih maksimal.

5. KERANGKA KONSEPTUAL



Gambar 5.1 Kerangka Berpikir Pembelajaran *Make a Match*

Dalam landasan teori, Vygotsky yang menekankan peranan sosiokultural dalam membangun atau mengkonstruksi pengetahuan, Vygotsky mengasumsikan bahwa siswa akan lebih mudah mengkonstruksi pengetahuannya, lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit, jika mendiskusikan dengan temannya. Atas dasar itu, pneliti mencoba mewujudkannya dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*.

6. HIPOTESIS TINDAKAN

1. Hasil belajar TIK siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan meningkat melalui penerapan model pembelajaran *make a match*.
2. Aktivitas belajar TIK siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan meningkat melalui penerapan model pembelajaran *make a match*.
3. Respon siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan positif melalui penerapan model pembelajaran *make a match*.

7. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah.



Gambar 7.1 Rangkaian Penelitian Tindakan Kelas Diadaptasi dari pendapat Kemmis dan Mc. Taggard (dimodifikasi dari Arikunto, 2008).

Tabel 7.1. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Waktu
1	Hasil Belajar Siswa	<i>Post Test</i> , <i>Pre test</i> , Observasi Afektif, dan Psikomotor	Tes Pilihan Ganda/Essay, lembar observasi	Pada Akhir siklus
2	Aktivitas Belajar Siswa	Observasi	Lembar Observasi	Setiap Pertemuan
3	Respon Siswa	Angket	Angket	Pada Pertemuan Terakhir

Data hasil belajar siswa sebagai akibat dari penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran TIK dikumpulkan dalam penelitian ini akan dianalisis dengan teknik sebagai berikut.

1) Hasil Belajar

a) Rata-rata skor hasil belajar

Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tugas-tugas, *pre test*, *post test*, dan *ulangan harian*. Nilai akhir hasil belajar siswa diperoleh dari :

$$\text{Nilai} = \frac{(3 \times \text{Nilai Tugas} + \text{Pre Test}) + (4 \times \text{Nilai post test}) + (3 \times \text{Nilai Afektif} + \text{Psikomotor})}{10}$$

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

..... (8.1)

Keterangan :

- \bar{X} = rata-rata kelas
- $\sum X$ = jumlah seluruh skor siswa
- N = banyaknya siswa

b) Daya Serap (DS)

Untuk mengetahui daya serap siswa dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$DS = \frac{\text{Nilai yang dicapai siswa}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100 \%$$

Kriteria: siswa dikatakan tuntas jika $DS \geq 75 \%$ (Candiasa,2010)
 (8.2)

c) Ketuntasan Klasikal (KK)

Untuk mengetahui ketuntasan klasikal dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$KK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas (nilai} \geq 65)}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \%$$

Kriteria : suatu kelas dikatakan tuntas jika mencapai $KK \geq 85\%$ (Candiasa,2010)
 (8.3)

2) Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dianalisis dengan statistik deskriptif. Dalam penelitian ini menggunakan 10 indikator dimana jika indikator tersebut teramati akan diberikan skor (1) dan jika tidak teramati akan diberikan skor (0). Berdasarkan hal tersebut maka dapat ditentukan skor tertinggi ideal adalah 10 dan terendah adalah 0. Dengan demikian dapat dihitung mean idealnya adalah 5 dan simpangan baku idealnya 1,66. Skor aktivitas belajar siswa dikonversi kedalam skala 100, sehingga dapat ditentukan dengan rumus sebagai berikut

$$X = \frac{\text{skor siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

..... (8.4)

Keterangan:

x = skor aktivitas siswa

Aktivitas belajar terhadap model pembelajaran *make a match* yang diterapkan dapat diketahui berdasarkan Tabel 7.1 dan 7.2 berikut.

Tabel 7. 1 Kategori Aktivitas Siswa (Candiasa, 2010)

No	Kriteria Kualifikasi	Kategori
1	$\bar{X} \geq Mi + 1,8 Sdi$	Sangat Aktif
2	$Mi + 1,8 Sdi > \bar{X} \geq Mi + 0,6 Sdi$	Aktif
3	$Mi + 0,6 Sdi > \bar{X} \geq Mi - 0,6 Sdi$	Cukup Aktif
4	$Mi - 0,6 Sdi > \bar{X} \geq Mi - 1,8 Sdi$	Kurang Aktif
5	$\bar{X} < Mi - 1,8 Sdi$	Sangat Kurang Aktif

Tabel 7.2 Pedoman Penggolongan Aktivitas Belajar Siswa (Candiasa, 2010)

No	Kriteria Kualifikasi	Kategori
1	$\bar{X} \geq 80$	Sangat Aktif
2	$80 > \bar{X} \geq 60$	Aktif
3	$60 > \bar{X} \geq 40$	Cukup Aktif
4	$40 > \bar{X} \geq 20$	Kurang Aktif
5	$\bar{X} < 20$	Sangat Kurang Aktif

3) Respon Siswa

Respon siswa terhadap Model Pembelajaran *Make A Match* dikumpulkan dengan menggunakan angket respon siswa. Angket yang digunakan adalah skala Likert dengan pilihan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), sedangkan untuk respon negatif pemberian skor terbalik dengan item positif.

Tabel 7. 3 Kriteria Pemberian Skor Respon Siswa (dimodifikasi dari Candiasa,2010)

Kategori	Nilai Item	
	Positif	Negatif
SS	4	0
S	3	1
R	2	2
TS	1	3
STS	0	4

Untuk mencari skor rata-rata atau mean (\bar{X}) dapat dilakukan dengan rumus pada persamaan.

$$\boxed{\bar{X} = \frac{\sum X}{N}} \dots\dots\dots(3.6)$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata – rata respon siswa

$\sum X$ = Jumlah skor respon siswa

N = Banyaknya siswa

Untuk mencari mean ideal (MI) dan standar deviasi ideal (SDI) dapat dilakukan dengan rumus (Candiasa,2010) sebagai berikut.

$$MI = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

$$SDI = \frac{1}{3} (MI)$$

Respon siswa terhadap model pembelajaran *make a match* yang diterapkan dapat diketahui berdasarkan Tabel 7.4 sebagai berikut.

Tabel 7.4 Kategori Respon Siswa (Candiasa, 2010)

No	Kriteria Kualifikasi	Kategori
1	$\bar{X} \geq Mi + 1,8 Sdi$	Sangat Positif
2	$Mi + 1,8 Sdi > \bar{X} \geq Mi + 0,6 Sdi$	Positif
3	$Mi + 0,6 Sdi > \bar{X} \geq Mi - 0,6 Sdi$	Cukup Positif
4	$Mi - 0,6 Sdi > \bar{X} \geq Mi - 1,8 Sdi$	Negatif
5	$\bar{X} < Mi - 1,8 Sdi$	Sangat Negatif

Angket respon siswa dalam penelitian ini terdiri dari 20 item. Masing-masing item memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 4. Sehingga skor terendah ideal adalah 0 dan skor tertinggi ideal adalah 80. Dengan demikian dapat dihitung mean idealnya adalah 40 dan simpangan baku idealnya 13.33, sehingga kriteria penggolongan respon siswa dapat dilihat dalam Tabel 7.5.

Tabel 7.5 Pedoman Penggolongan Respon Siswa (Candiasa, 2010)

No	Kriteria Kualifikasi	Kategori
1	$\bar{X} \geq 64$	Sangat Positif
2	$64 > \bar{X} \geq 48$	Positif
3	$48 > \bar{X} \geq 32$	Cukup Positif
4	$32 > \bar{X} \geq 16$	Negatif
5	$\bar{X} < 16$	Sangat Negatif

Skor rata-rata (\bar{X}) respon siswa yang diperoleh terhadap penerapan model pembelajaran *make a match* telah ditetapkan seperti pada tabel diatas. Dengan demikian dapat ditentukan kategori respon siswa. Kriteria keberhasilan untuk respon belajar siswa adalah jika dari analisis diperoleh skor rata-rata respon belajar siswa minimal berkategori positif.

8. HASIL PENELITIAN

8.1 Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tes dan observasi hasil belajar siswa siklus I, diperoleh hasil seperti Tabel 8.1.

Tabel 8.1 Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Keterangan	Hasil Belajar Siklus I
1.	Rata-rata kelas	67
2.	Banyak siswa yang tuntas	25 Orang
3.	Banyak siswa yang tidak tuntas	10 Orang
4.	Ketuntasan Klaksikal	71%

Sedangkan untuk siklus II, berdasarkan hasil tes dan observasi hasil belajar siswa siklus II diperoleh hasil seperti Tabel 8.2 berikut.

Tabel 8.2 Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Keterangan	Hasil Belajar Siklus II
1.	Rata-rata kelas	80
2.	Banyak siswa yang tuntas	32 Orang
3.	Banyak siswa yang tidak tuntas	3 Orang
4.	Ketuntasan Klaksikal	91 %

8.2 Aktivitas Belajar

Berdasarkan hasil pengamatan, siswa menunjukkan peningkatan aktivitas belajar.

Tabel 8. 3 Perkembangan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Kategori	Siklus I			Rata-rata
	Siklus I-1	Siklus I-2	Siklus I-3	Siklus I
	Persentase %	Persentase %	Persentase %	Persentase %
Sangat Aktif	9%	9%	9%	9%
Aktif	23%	24%	29%	25%
Cukup Aktif	63%	65%	63%	63%
Kurang Aktif	6%	3%	0%	3%
Sangat Kurang Aktif	0%	0%	0%	0%
Rata-rata Nilai Siswa	49	51	51	50
Kategori	Cukup Aktif	Cukup Aktif	Cukup Aktif	Cukup Aktif

Sedangkan untuk data aktivitas belajar siswa siklus II dapat dilihat pada Tabel 8.4.

Tabel 8.4 Perkembangan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Kategori	Siklus II		Rata-rata
	Siklus II-1	Siklus II-2	Siklus II
	Persentase %	Persentase %	Persentase %
Sangat Aktif	11%	14%	13%
Aktif	37%	16%	27%
Cukup Aktif	49%	20%	35%
Kurang Aktif	3%	0%	2%
Sangat Kurang Aktif	0%	0%	0 %
Rata-rata Nilai Siswa	57	63	60
Kategori	Cukup Aktif	Aktif	Aktif

8.3 Respon Siswa

Berdasarkan analisis data respon siswa diperoleh nilai rata-rata respon siswa sebesar 84% dengan kategori positif. Hasil respon siswa pada masing-masing kategori yang ditetapkan disajikan pada tabel berikut.

Table 8.5 Hasil Respon Siswa terhadap model pembelajaran *make a match*

No	Kriteria	Kategori	Respon Siswa	
			Jumlah Siswa	Persentase
1	$90 \leq \bar{X}$	Sangat Positif	7	20%
2	$90 > \bar{X} \geq 70$	Positif	28	80%
3	$70 > \bar{X} \geq 50$	Cukup Positif	0	0%
4	$50 > \bar{X} \geq 30$	Kurang	0	0%
5	$\bar{X} < 30$	Sangat Kurang	0	0%
6	Rata-rata Respon Siswa		84	84%

9. PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I, menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas secara individu dan belum tercapai ketuntasan klasikal yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 67 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 25 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 10 orang serta ketuntasan klasikalnya 71%. Penelitian dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata siswa mencapai lebih besar atau sama dengan 75 dan ketuntasan klasikalnya mencapai 85 %. Kriteria keberhasilan penelitian dalam hal



meningkatkan hasil belajar siswa belum dapat tercapai dalam tindakan siklus I. Berdasarkan perbaikan yang dilakukan terhadap kendala-kendala dan kekurangan dalam siklus I, maka pada siklus II nilai hasil belajar dan aktivitas belajar siswa meningkat.

Berdasarkan analisis perkembangan aktivitas belajar siswa pada siklus I, menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap pertemuannya. Nilai aktivitas belajar siswa yang dicapai pada siklus I masih berada pada kategori cukup aktif yaitu sebesar 50, sedangkan penelitian dikatakan berhasil jika nilai aktivitas belajar siswa berada pada kategori minimal aktif. Kriteria keberhasilan penelitian dalam hal meningkatkan aktivitas belajar siswa belum dapat tercapai dalam tindakan siklus I. Berdasarkan perbaikan yang dilakukan terhadap kekurangan pada siklus I, maka pada siklus II diperoleh peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa. Hal itu ditunjukkan dengan nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 50, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 61. Secara umum aktivitas belajar siswa sudah berada pada kategori aktif.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil belajar yang telah ditunjukkan siswa pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan dalam penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan tahun ajaran 2011/2012.

Respon yang diberikan siswa terhadap penerapan model pembelajaran *make a match* pada pelajaran TIK tergolong positif, yaitu sebesar 84%. Hal tersebut berarti bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* pada pelajaran TIK mampu menciptakan suatu suasana yang kondusif dalam belajar, dan siswa tidak merasa jenuh karena siswa belajar sambil bermain dengan menggunakan kartu yang disesuaikan dengan materi pelajaran, serta siswa lebih termotivasi untuk belajar.

10. PENUTUP

a. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Penerapan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran TIK dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan

tahun ajaran 2011/2012. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan antara nilai hasil belajar siswa pada siklus I dengan siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 67 dan ketuntasan klasikal 71%, sedangkan pada siklus II meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 80 dan ketuntasan klasikal 91%.

- 2) Penerapan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran TIK dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan tahun ajaran 2011/2012. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan antara nilai aktivitas belajar siswa pada siklus I dengan siklus II. Nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 50 dengan kriteria cukup aktif, sedangkan pada siklus II meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 60 dengan kriteria aktif.
- 3) Respon yang diberikan siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Kubutambahan tahun ajaran 2011/2012 terhadap penerapan model pembelajaran *make a match* berada pada kategori positif dengan nilai rata-rata sebesar 84%.

b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut.

- 1) Saran untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian sejenis agar memberikan pekerjaan rumah terkait materi yang akan dibeikan pada pertemuan berikutnya.
- 2) Saran untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian sejenis agar memperhatikan kedisiplinan dengan tidak melanggar norma-norma yang ada. Peneliti harus menciptakan suasana yang harmonis dan kondusif, sehingga siswa tidak merasa bosan atau jenuh dalam mengikuti pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Candiasa, I Made. 2010. Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha
- Dimiyati dan Mudijono. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Direktorat Pendidikan Dasar. 1997. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Depdikbud.
- Dimiyati dan Moerdjino. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2004. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta. Rineka Cipta Suharsimi
- Arikunto, dkk. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Grafika Offset.
- Sardiman. 2004. Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2006. Interaksi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.