

## Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Tipe Make A Match Di Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 17 Makassar

**Nurainun Hamida; M. Ridwan Said Ahmad**

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Sosiologi Universitas Negeri Makassar; Bidang Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Pendidikan Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar

Email: [nurainunhamida966@gmail.com](mailto:nurainunhamida966@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas XII IPS 2 SMA Negeri 17 Makassar melalui penerapan metode Make A Match dalam pembelajaran materi perubahan sosial. Metode ini dipilih karena kemampuannya untuk mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa, sehingga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada Siklus 1, pengenalan materi dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil, di mana mereka diberi kartu berisi pertanyaan dan jawaban. Hasil observasi menunjukkan bahwa 70% siswa aktif berpartisipasi, meskipun masih terdapat siswa yang kurang percaya diri. Rata-rata nilai kelas meningkat dari 65 menjadi 75, namun interaksi dalam diskusi kelompok perlu ditingkatkan. Refleksi menunjukkan perlunya strategi tambahan untuk meningkatkan keterlibatan siswa yang lebih pasif. Siklus 2 dilaksanakan dengan mengadopsi umpan balik dari Siklus 1. Dengan penyesuaian dalam pengelolaan kelompok dan metode pengajaran, keaktifan siswa meningkat menjadi 85%. Diskusi kelompok berlangsung lebih interaktif, dan rata-rata nilai kelas meningkat lagi menjadi 87, dengan 90% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan ini menegaskan bahwa metode Make A Match tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga pemahaman siswa terhadap materi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan metode Make A Match terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merekomendasikan penerapan metode interaktif yang lebih variatif di masa mendatang untuk terus meningkatkan kepercayaan diri siswa dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Make A Match, keaktifan belajar, perubahan sosial, siswa, penelitian tindakan kelas.*

### A. PENDAHULUAN

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Dalam pendidikan formal, keaktifan belajar merujuk pada sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, baik melalui tanya jawab, diskusi, maupun kolaborasi dengan teman sejawat. Namun, tantangan yang sering dihadapi di kelas adalah kurangnya keaktifan

siswa dalam pembelajaran. Kondisi ini juga dialami di kelas XII IPS 2 SMA Negeri 17 Makassar, di mana siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, salah satunya adalah metode *Make a Match*.

Metode *Make a Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada interaksi antar siswa dalam kegiatan belajar. Metode ini melibatkan aktivitas mencari pasangan kartu yang sesuai, yang dapat berupa pertanyaan dengan jawaban atau konsep yang saling berkaitan. Menurut Sudjana (2005), pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif di antara siswa dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri maupun kelompok.

Selain itu, menurut Slavin (1995), pembelajaran kooperatif seperti *Make a Match* dapat meningkatkan pemahaman siswa karena mereka dituntut untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk saling bertukar pengetahuan dan memperkuat konsep yang mereka pelajari. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Hamalik (2001) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang interaktif akan membantu siswa lebih mudah memahami materi karena mereka secara langsung terlibat dalam proses belajar.

Pembelajaran *Make a Match* juga mendukung teori belajar konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky. Menurut teori ini, pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa dalam lingkungan belajar. Dengan kata lain, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif. Vygotsky (1978) menekankan bahwa kolaborasi dan interaksi dengan teman sebaya dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Dengan menerapkan metode *Make a Match* di kelas XII IPS 2 SMA Negeri 17 Makassar, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam belajar, meningkatkan motivasi mereka, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Model pembelajaran ini tidak hanya memfasilitasi keaktifan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMA Negeri 17 Makassar dengan judul “Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Tipe Make A Match Di Kelas XII 2 Sma Negeri 17 Makassar” Penelitian dilakukan pada 29 Juli-30 Agustus 2024. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, setiap siklus memiliki empat tahapan dasar yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, pengamatan, evaluasi dan refleksi tiap siklusnya.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII SMA Negeri 17 Makassar sebanyak 36 orang. Materi yang akan diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif adalah Perubahan sosial dan Globalisasi pada siklus 1 dan 2 maka disempurnakan di siklus berikutnya. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yang tiap siklusnya terdiri atas:

### a. Siklus 1

1. Perencanaan : Menyusun Modul ajar menggunakan tipe model *Make a match*
2. Pelaksanaan : Guru melaksanakan pembelajaran dengan *Make a match*. Siswa diminta berpasangan mencari jawaban yang sesuai dari kartu yang mereka miliki
3. Observasi : Dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, mencatat keaktifan mereka dalam kegiatan diskusi dan kolaborasi.
4. Refleksi : Menganalisis hasil siklus 1 untuk mengetahui apa yang harus diperbaiki dalam siklus selanjutnya.

### b. Siklus 2

1. Perencanaan : Menyesuaikan strategi dari hasil refleksi siklus 1
2. Pelaksanaan : Pembelajaran dengan modifikasi Make A Match untuk meningkatkan partisipasi siswa yang kurang aktif di siklus 1.
3. Observasi : Memperhatikan kembali tingkat keaktifan siswa dan mengukur hasil belajar mereka.
4. Refleksi : Mengevaluasi hasil pembelajaran di siklus 2
  - Instrumen penelitian
    1. Lembar observasi : Untuk mengamati keaktifan siswa selama proses pembelajaran.
    2. Tes hasil belajar : Digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
    3. Angket dan wawancara : Digunakan untuk menggali persepsi siswa terhadap penerapan tipe model *Make a Match*.
      - Teknik pengumpulan data
        1. Observasi : Dilakukan untuk mengamati keaktifan siswa selama proses pembelajaran
        2. Angket : Diberikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penerapan metode *Make a match*
        3. Dokumentasi : Pengumpulan data seperti foto atau video kegiatan pembelajaran

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Siklus 1

Kegiatan siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2024 dan 7 Agustus 2024 (4 jam pelajaran). Sub materi yang diajarkan adalah Perubahan sosial.

##### a. Pelaksanaan pembelajaran siklus 1

Pada siklus pertama, metode *Make A Match* diterapkan dalam proses pembelajaran di Kelas XII 2 SMA Negeri 17 Makassar. Pembelajaran dimulai dengan guru memberikan materi singkat terkait topik yang dibahas. Setelah itu, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, dan setiap kelompok diberikan kartu yang berisi soal atau jawaban. Tugas siswa adalah mencocokkan kartu yang berisi soal dengan kartu jawaban yang sesuai melalui interaksi antar kelompok. Aktivitas ini dilakukan selama 2 jam pelajaran.

##### b. Hasil observasi keaktifan peserta didik

Berdasarkan lembar observasi yang digunakan untuk mengukur keaktifan siswa selama siklus 1, diperoleh data sebagai berikut:

- Aspek partisipasi diskusi
  - 60% siswa aktif dalam memberikan pendapat dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Namun, 40% siswa masih cenderung pasif, hanya mengikuti diskusi tanpa berpartisipasi secara signifikan.
- Aspek keberanian bertanya dan menjawab
  - 50% siswa menunjukkan keberanian untuk bertanya atau menjawab pertanyaan yang diajukan guru maupun teman kelompoknya. Sementara itu, sisanya masih tampak ragu-ragu atau cenderung menunggu peran teman lain.
- Aspek keterlibatan dalam permainan *Make a match*
  - 70% siswa terlibat aktif dalam mencari pasangan kartu, tetapi ada beberapa siswa yang kurang antusias dan cenderung bergantung pada anggota kelompok lain.

##### c. Hasil Angket

Dari hasil angket yang dibagikan kepada siswa terkait penerapan metode *Make A Match*, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa merasa bahwa metode ini menarik dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Namun, ada beberapa catatan dari siswa yang merasa kesulitan dalam memahami konsep pelajaran karena terfokus pada kegiatan permainan.

- Respon positif

65% siswa merasa senang dengan metode *Make A Match* karena memberikan suasana belajar yang berbeda dan lebih menyenangkan.

- Respon negatif  
35% siswa menyatakan masih bingung dengan cara kerja metode ini, terutama dalam mencocokkan kartu dengan tepat.

d. Pembahasan siklus 1

Berdasarkan hasil observasi dan angket pada siklus 1, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Make A Match* cukup berhasil dalam meningkatkan keaktifan siswa, meskipun masih ada beberapa kendala. Sebagian besar siswa terlihat lebih aktif dalam berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Namun, ada beberapa siswa yang masih pasif dan belum maksimal dalam berpartisipasi.

Keberhasilan metode ini terlihat pada peningkatan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Permainan *Make A Match* berhasil menarik minat siswa, tetapi beberapa siswa masih merasa kurang nyaman dengan metode ini karena lebih terbiasa dengan cara pembelajaran yang konvensional. Selain itu, kurangnya pemahaman sebagian siswa terhadap konsep materi menyebabkan mereka cenderung terfokus pada permainan daripada pemahaman konten.

e. Refleksi siklus 1

Berdasarkan hasil siklus pertama, beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk siklus berikutnya antara lain:

- Penekanan materi awal  
Guru perlu memberikan penjelasan yang lebih mendalam dan memastikan siswa memahami materi sebelum melaksanakan permainan *Make A Match*.
- Pengarahan kelompok  
Diperlukan bimbingan lebih lanjut kepada kelompok-kelompok yang kurang aktif agar semua siswa terlibat secara merata dalam aktivitas.
- Pengaturan waktu  
Waktu permainan perlu diatur lebih efisien sehingga ada keseimbangan antara pemahaman materi dan aktivitas permainan.

Siklus 1 dari penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Make A Match* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas XII IPS 2 SMA Negeri 17 Makassar. Meskipun 70% siswa berpartisipasi aktif, masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri dan terlibat. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 65 menjadi 75, dengan 70% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ini menandakan adanya kemajuan dalam pemahaman materi perubahan sosial. Untuk perbaikan di siklus berikutnya, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dan menyesuaikan metode pembelajaran agar lebih interaktif. Secara keseluruhan, metode *Make A Match* menunjukkan potensi positif dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran selanjutnya.

Pada Siklus 1 penelitian tindakan kelas ini, penerapan metode *Make A Match* bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas XII IPS 2 SMA Negeri 17 Makassar. Proses dimulai dengan pengenalan materi perubahan sosial, di mana siswa diberikan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Meskipun 70% siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan, beberapa siswa masih menghadapi tantangan terkait kepercayaan diri dan cenderung pasif. Hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun siswa menunjukkan minat, interaksi dalam diskusi kelompok belum optimal. Rata-rata nilai kelas meningkat dari 65 menjadi 75, yang menandakan adanya kemajuan dalam pemahaman materi. Namun, refleksi dari siklus ini mengindikasikan perlunya strategi untuk meningkatkan kolaborasi dan kepercayaan diri siswa agar pembelajaran lebih efektif di siklus selanjutnya. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun ada tantangan, metode *Make A Match* memiliki potensi besar untuk meningkatkan keaktifan siswa.

## 2. Siklus 2

Kegiatan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus dan 21 Agustus 2024 (4 jam pelajaran). Sub materi yang diajarkan adalah Perubahan Sosial.

- a. Rencana tindakan
  - Tujuan umum : Meningkatkan keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran
  - Tujuan khusus :
    1. Siswa dapat memahami konsep perubahan sosial dengan baik
    2. Siswa terlibat aktif dalam diskusi dan kolaborasi
  - Metode pembelajaran : tipe *make a match* , yaitu peserta didik mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban yang sesuai
- b. Pelaksanaan
  - Tahap persiapan :
    1. Menyusun kartu soal dan jawaban terkait perubahan sosial
    2. Mempersiapkan ruang kelas agar mendukung interaksi siswa
  - Tahap pelaksanaan :
    1. Pengantar : Penjelasan singkat mengenai perubahan sosial.
    2. Aktivitas *Make A Match* :
      - Siswa dibagi menjadi kelompok.
      - Setiap siswa mendapatkan kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban.
      - Siswa berkeliling kelas untuk mencari pasangan yang tepat.
    3. Diskusi : Setiap kelompok mendiskusikan hasil pencocokan dan memberikan penjelasan.
    4. Penutup : Menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- c. Data observasi
  - Aktivitas Siswa:
    - 85% siswa aktif mencari pasangan kartu.
    - 80% siswa terlibat dalam diskusi kelompok.
  - Observasi Guru:
    - Siswa menunjukkan antusiasme dan rasa ingin tahu yang tinggi.
    - Munculnya pertanyaan kritis dari siswa mengenai materi.
- d. Refleksi
  1. Keberhasilan:
    - Penerapan metode Make A Match berhasil meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.
    - Diskusi kelompok memperkuat pemahaman siswa tentang perubahan sosial.
  2. Tantangan:
    - Beberapa siswa masih kurang percaya diri dalam berpartisipasi.
    - Perlu lebih banyak waktu untuk persiapan.
  3. Saran:
    - Mengadakan sesi latihan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa.
    - Melanjutkan penggunaan metode interaktif dalam pembelajaran selanjutnya.

Siklus 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keaktifan dan hasil belajar siswa. Metode Make A Match terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran perubahan sosial. Penelitian tindakan kelas ini mengindikasikan bahwa penerapan metode Make A Match berhasil meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa di kelas XII IPS 2 SMA Negeri 17 Makassar. Dengan 85% siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan dan rata-rata nilai kelas naik dari 70 menjadi 87, metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Meskipun ada tantangan terkait kepercayaan diri beberapa siswa, refleksi menunjukkan adanya potensi untuk perbaikan di masa depan. Secara keseluruhan, penggunaan metode interaktif seperti Make A Match sangat dianjurkan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran.

Pada Siklus 2, penerapan metode Make A Match di kelas XII IPS 2 SMA Negeri 17 Makassar menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Setelah melakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari Siklus 1, keaktifan siswa meningkat secara signifikan, dengan 85% siswa terlibat aktif dalam kegiatan. Proses pembelajaran dimulai dengan penjelasan singkat tentang materi perubahan sosial, diikuti dengan aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban. Diskusi

kelompok menjadi lebih dinamis, di mana siswa saling berbagi pemahaman dan membahas konsep secara kritis. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 87, dan 90% siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ini mencerminkan peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap materi. Meskipun kepercayaan diri siswa yang lebih pasif masih perlu diperhatikan, keberhasilan metode *Make A Match* dalam mendorong interaksi dan kolaborasi antarsiswa menunjukkan efektivitas pendekatan ini. Kesimpulannya, Siklus 2 membuktikan bahwa metode interaktif dapat secara substansial meningkatkan keaktifan belajar siswa, serta memberikan dasar yang kuat untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

#### D. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya dari kedua siklus penelitian tindakan kelas mengenai penerapan metode *Make A Match* di kelas XII IPS 2 SMA Negeri 17 Makassar, terdapat peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar siswa. Pada Siklus 1, meskipun 70% siswa berpartisipasi aktif dan rata-rata nilai meningkat dari 65 menjadi 75, masih ada tantangan terkait kepercayaan diri siswa. Pada Siklus 2, penerapan metode yang sama menunjukkan hasil yang lebih baik, dengan 85% siswa aktif dan rata-rata nilai kelas meningkat lebih jauh menjadi 87, serta 90% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kesimpulannya, metode *Make A Match* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, dengan saran untuk terus mengembangkan kepercayaan diri siswa dan menerapkan pendekatan interaktif dalam pembelajaran ke depan. Secara keseluruhan, penerapan metode *Make A Match* dalam pembelajaran materi perubahan sosial terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Untuk siklus selanjutnya, penting untuk terus memperbaiki pendekatan dan mendukung siswa agar semua dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. 10th ed. New York: McGraw-Hill.
- [2] Depdiknas. (2006). *Kurikulum 2006: Panduan Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- [3] Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1979). *Principles of Instructional Design*. 2nd ed. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- [4] Hamzah, B. (2017). "Penerapan Metode *Make A Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 123-134.
- [5] Haryanto, D. (2020). *Metode Pembelajaran Interaktif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [6] Slavin, R. E. (2011). *Educational Psychology: Theory and Practice*. 10th ed. Boston: Pearson.
- [7] Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- [8] Supriyono, S. (2019). "Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 56-67.
- [9] Uno, H. B. (2017). *Model Pembelajaran Praktis: Mengembangkan Kreativitas Siswa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [10] Zulkifli, Z. (2021). "Efektivitas Metode *Make A Match* dalam Pembelajaran Sejarah." *Jurnal Sejarah dan Pendidikan*, 6(1), 45-58.