



## Improving Participation and Learning Result Through Make A Match Model of IPS Lessons

Syarifuddin<sup>1</sup>, Mas'Ati Ruhin Hasan<sup>2</sup>, Hamka Hasan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Dinas Pendidikan Kabupaten Maros, <sup>1</sup>Guru SMPN 22 Bantimurung Maros, <sup>2</sup>Guru SMPN 23 Simbang Maros, <sup>3</sup>Guru SMPN 18 Lau Maros

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

(Received: 06-Agustus -2018; Reviewed: 25-Agustus-2018; Accepted: 05-September-2018; Published: 20-September-2018)



©2017 –UGJ Program Studi Pendidikan Geografi Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah license CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

### ABSTRACT

*The purpose of this reseach is to increase the students' participation and learning result of Class VIII.c SMP Negeri 23 Simbang on IPS subjects. This type of research was a classroom action research. Data collection techniques used students' participant observation sheets, evaluation of learning outcomes, documentation, and field notes. The research was hold in 2 cycles with the main subject was population. Each cycle included four stages: (i) planning (ii) implementation of action (iii) observation (iv) reflection. Data were analyzed by using qualitative and quantitative descriptive analysis. The result of the research shows that the students' participations had increased classically from the beginning of the cycle I until the end of cycle II, ranging from 50% to 80.8% passed the the criteria of 75% as the high category that had been established. While the students' learning result classically also increased from 57.7% at the beginning of the first cycle to 84.6% at the end of cycle II, it means that the result has passed the classical learning completion that was defined by 80% as the high category. It can be concluded that the implementation of the Make a Match learning model can improve the students' participation and learning result of class VIII.c SMP Negeri 23 Simbang on Social Studies subjects.*

**Keywords:** *Make a match; participation; learning outcomes*

### ABSTRAK

*Penelitian bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik Kelas VIII.c SMP Negeri 23 Simbang pada mata pelajaran IPS. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi partisipasi peserta didik, lembar evaluasi hasil belajar, dokumentasi, dan catatan lapangan. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan materi pokok kependudukan. Setiap siklus meliputi 4 tahap: (i) perencanaan (ii) pelaksanaan tindakan (iii) observasi (iv) refleksi. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan partisipasi peserta didik secara klasikal diawal siklus I sampai diakhir siklus II mengalami peningkatan, mulai dari angka 50% sampai dengan 80,8% melewati syarat keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% dengan kategori tinggi. Sedangkan hasil belajar peserta didik secara klasikal juga mengalami peningkatan dari angka 57,7% diawal siklus I menjadi 84,6% diakhir siklus II, artinya sudah melewati syarat ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan yaitu 80%*

dengan kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII.c SMP Negeri 23 Simbang pada mata pelajaran IPS.

**Kata Kunci:** Make a match; partisipasi; hasil belajar.

## PENDAHULUAN

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor berhasilnya pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga guru perlu memperhatikan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan kurikulum yang berlaku. Model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif menjadi pilihan model pembelajaran yang mendukung Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang memiliki prinsip pembelajaran berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreatifitas peserta didik, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan belajar melalui berbuat (*learning by doing*) (Wina Sanjaya, 2008).

Dalam implementasi pembelajaran IPS banyak guru yang lebih menekankan aspek pengetahuan, dengan kegiatan belajar yang masih berpusat pada guru, dan mengarahkan bahan berupa informasi yang tidak mengembangkan ketrampilan berpikir, nilai serta hanya membentuk budaya menghafal dan bukan berfikir kritis.

Dalam pelaksanaannya pembelajaran IPS juga sangat menjemukan karena penyajiannya bersifat monoton dan ekspositoris sehingga peserta didik kurang antusias dan mengakibatkan pelajaran kurang menarik. Berbagai upaya telah dilakukan oleh guru pengajar IPS, berbagai metode pembelajaran juga telah diteliti guna mendorong prestasi belajar peserta didik. Namun tidak semua usaha tersebut membuahkan hasil yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas VIII.c dan guru pengampu mata pelajaran IPS pada bulan Maret 2018, diperoleh beberapa informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas VIII.c, diantaranya: pembelajaran IPS di kelas VIII.c sebagian besar menggunakan metode ceramah dan Penugasan. Guru belum pernah menerapkan

model pembelajaran yang berbeda selain ceramah dan penugasan dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang berbagai model pembelajaran yang dapat dilakukan di kelas. Selama pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, interaksi terjadi satu arah dimana peserta didik hanya sebagai pendengar dan guru yang lebih banyak berbicara. Hanya sebagian peserta didik yang aktif mendengarkan informasi dari guru, yang lain mengobrol dengan teman sebelahnya, dan ada pula yang menyandarkan kepala di atas meja karena mengantuk. Sedangkan pada metode penugasan, tampak hanya beberapa peserta didik yang mampu mengerjakan tugasnya secara mandiri sedangkan yang lainnya tampak asyik menyontek pekerjaan temannya.

Pada kenyataannya perolehan rata-rata nilai ulangan harian 1(satu) dan 2(dua) peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 23 Simbang kelas VIII.c hanya 23,1% (6 peserta didik) saja yang melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 76,9% (20 peserta didik) mendapatkan nilai dibawah KKM dan nilai rata-rata di kelas tersebut hanya 61,68. Dibanding dengan kelas VIII lainnya, kelas VIII.c adalah kelas yang paling rendah nilai rata-rata kelasnya.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik kelas VIII.c di SMP Negeri 23 Simbang dalam proses pembelajaran IPS, perlu penggunaan model pembelajaran yang tepat, yang dapat membangkitkan minat, keaktifan, dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang terpusat kepada guru (*teacher centered*) harus diubah menjadi pembelajaran yang terpusat kepada peserta didik (*student centered*). Artinya, pembelajaran terfokus pada penguasaan peserta didik atas materi dan penciptaan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, sehingga memudahkan peserta didik memahami pelajaran yang disajikan oleh guru. Keaktifan dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran akan memberikan pengaruh yang besar untuk

menjaga kelangsungan belajar peserta didik dalam tingkat kesungguhan belajar yang tinggi.

Sesuai dengan uraian permasalahan tersebut, diterapkan suatu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS yaitu pembelajaran model kooperatif *make a match*. Model pembelajaran *make a match* dipilih karena model pembelajaran ini dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

#### 1. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif ialah metode kelas praktis yang dapat digunakan guru dalam setiap pertemuan untuk membantu peserta didik belajar dalam kelompok- dalam pembelajaran dan hasil belajar peserta didik (Nur, 2005). Hakikat dari pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang didesain untuk melatih keterampilan sosial, kecakapan akademis, dan interpersonal skill (Riyanto, 2010).

#### 2. Model *Make a match*

Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang mengutamakan kemampuan berinteraksi disamping bekerja sama, serta berpikir cepat dalam rangka penanaman kemampuan sosial melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007). Sedangkan menurut Suyatno (2009), model pembelajaran *make and match* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan kartu jawaban yang disediakan oleh guru kemudian peserta didik mencari pasangan kartunya.

Langkah-langkah pembelajaran *Make a match* :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi soal atau permasalahan dan jawaban.
2. Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu.
3. Setiap peserta didik mencari pasangan

yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.

4. Peserta didik bisa juga bergabung dengan dua atau tiga peserta didik lain yang memegang kartu yang cocok.
5. Peserta didik mendiskusikan penyelesaian tugas tersebut secara bersama- sama.
6. Peserta didik mempresentasikan hasil kelompoknya.

## METODE

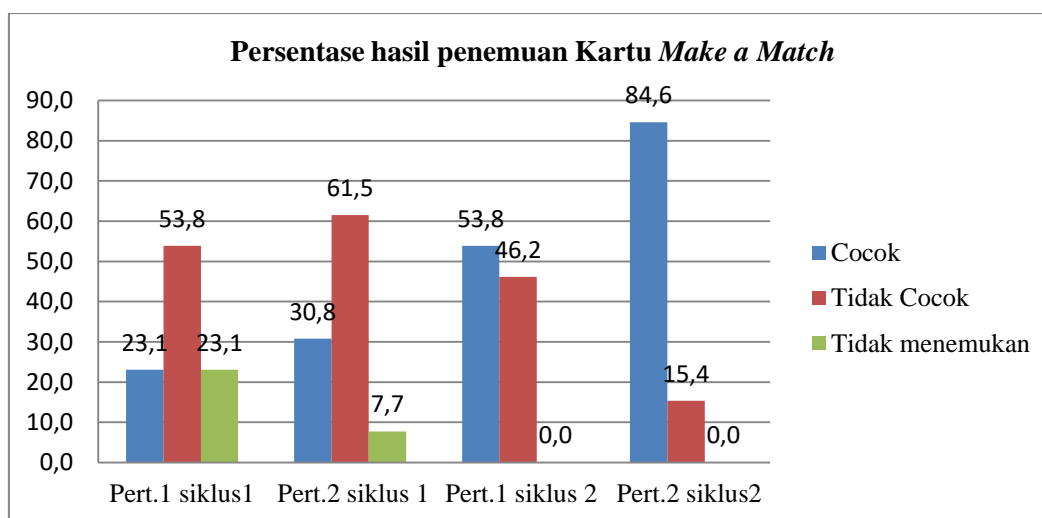
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas mengadopsi model kemmis dan Mc. Taggart yang merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin (Herawati Susilo, dkk. 2008). Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII.c SMP Negeri 23 Simbang yang terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. yang berjumlah 26 orang peserta didik. Metode pengumpulan data pada penelitian ini, meliputi beberapa cara yaitu, observasi menggunakan lembar observasi, angket dan tes hasil belajar. Faktor-faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil penemuan kartu *Make a match*, aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, hasil belajar peserta didik dan tanggapan peserta didik dalam pembelajaran dengan *Make a Match*. Analisa data yang digunakan adalah analisa data kuantitatif dan data kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil Penemuan kartu peserta didik siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 1 dan gambar 1.

**Tabel 1.** Persentase Hasil Penemuan Kartu *Make A Match* Pada Siklus I Dan II

Indikator	Siklus 1				Siklus 2			
	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	jumlah (pasangan)	%	jumlah (pasangan)	%	jumlah (pasangan)	%	jumlah (pasangan)	%
Cocok	3	23,1	4	30,8	7	53,8	11	84,6
Tidak cocok	7	53,8	8	61,5	6	46,2	2	15,4
Tidak menemukan	3	23,1	1	7,7	0	0,0	0	0,0

**Gambar 1.** Persentase Hasil Penemuan Kartu *Make A Match* Pada Siklus 1 Dan 2

Berdasarkan tabel 1, maka diketahui bahwa pada siklus I pertemuan pertama terdapat 53,8% memegang kartu yang tidak cocok dengan pasangannya dan hanya 23,1% yang memegang kartu yang cocok dengan pasangannya. Pada pertemuan kedua siklus I jumlah pemegang kartu yang cocok naik menjadi 30,8% begitu juga dengan pasangan yang tidak cocok sedangkan yang tidak menemukan pasangan kartunya turun dari 23,1% menjadi 7,7 %. Pada siklus II tampak pemegang kartu yang cocok terus mengalami kenaikan hingga mencapai 84,6% di pertemuan kedua, sedangkan pemegang kartu yang tidak cocok semakin berkurang hingga sampai 15,4% bahkan di siklus II tidak lagi ditemukan peserta didik yang tidak menemukan pasangan kartunya.

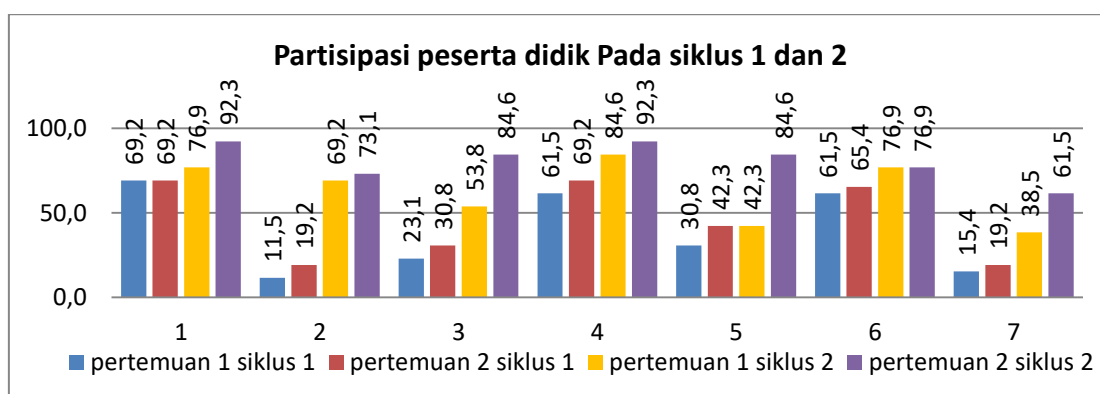
Semakin tingginya persentase pemegang kartu yang cocok menandakan bahwa peserta didik semakin memahami materi tentang kependudukan yang diajarkan.

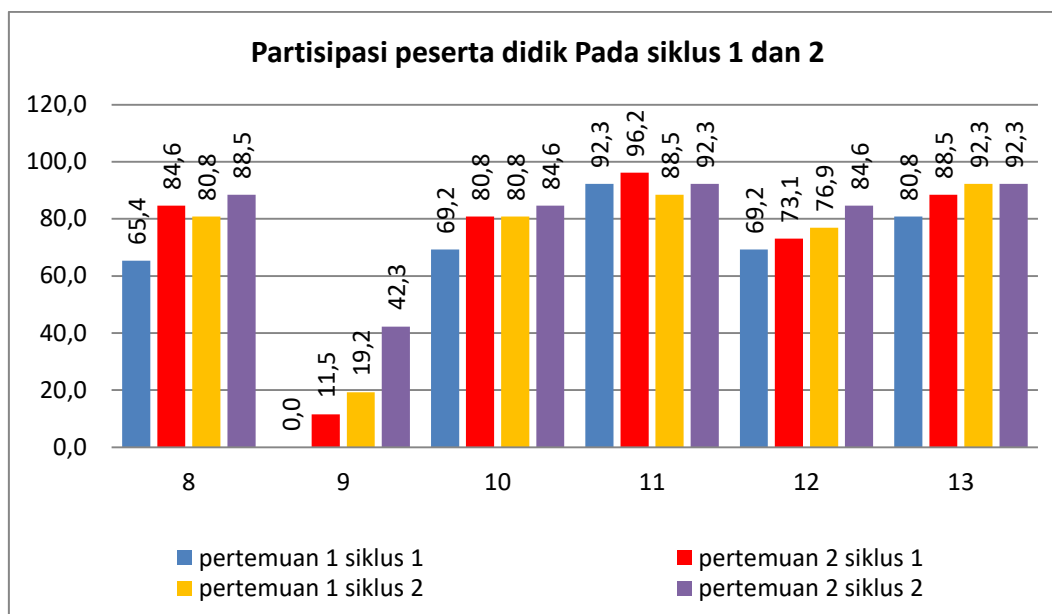
Disamping pengarahan tentang cara memainkan kartu yang dilakukan oleh peneliti yang semakin jelas, juga karena peserta didik semakin memahami dan merasa senang sehingga termotivasi dengan model pembelajaran yang diterapkan. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama 4 pertemuan tersebut, memberikan pengaruh positif bagi peserta didik dalam hal tanggung jawab dalam pembelajaran melalui kartu yang dipegangnya karena menuntunnya untuk bisa bertanggung jawab, fokus dalam mencari materi yang cocok dengan kartunya sehingga tidak ada lagi kesempatan untuk bermain-main dengan temannya karena dibatasi dengan waktu dan akan merasa ada beban moral jika salah.

Data hasil analisis penilaian observasi partisipasi peserta didik siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 2, gambar 2.1 dan 2.2.

**Tabel 2.** Persentase Partisipasi Peserta didik Siklus I dan Siklus II

No	Sub Indikator Partisipasi peserta didik	Siklus 1		Siklus 2	
		pert.1 %	pert. 2 %	pert. 1 %	pert. 2 %
1	Memperhatikan penjelasan guru	69.2	69.2	76.9	92.3
2	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	11.5	19.2	69.2	73.1
3	Ketepatan mencari pasangan kartu	23.1	30.8	53.8	84.6
4	Interaksi yang baik saat Mencari pasangan kartu	61.5	69.2	84.6	92.3
5	Tepat waktu dalam mencari Pasangan kartu	30.8	42.3	42.3	84.6
6	Kerjasama yang baik Saat presentase	61.5	65.4	76.9	76.9
7	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	15.4	19.2	38.5	61.5
8	Memperhatikan saat guru /peserta didik lain mengajukan pertanyaan	65.4	84.6	80.8	88.5
9	Memberikan pertanyaan, jawaban atau tanggapan	0.0	11.5	19.2	42.3
10	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	69.2	80.8	80.8	84.6
11	Menjaga kondusivitas Selama pembelajaranberlangsung	92.3	96.2	88.5	92.3
12	Mentaati peraturan Pembelajaran Menggunakann model Make A Match	69.2	73.1	76.9	84.6
13	Antusias mengikuti pembelajaran	80.8	88.5	92.3	92.3
Rata-rata tingkat partisipasi peserta didik dalam PBM		<b>50.0</b>	<b>57.7</b>	<b>67.8</b>	<b>80.8</b>

**Gambar 2.1.** Partisipasi Peserta didik pada Siklus I dan II Sub Indikator 1-7



**Gambar 2.2.** Partisipasi Peserta didik pada Siklus I dan II Sub Indikator 8 - 13

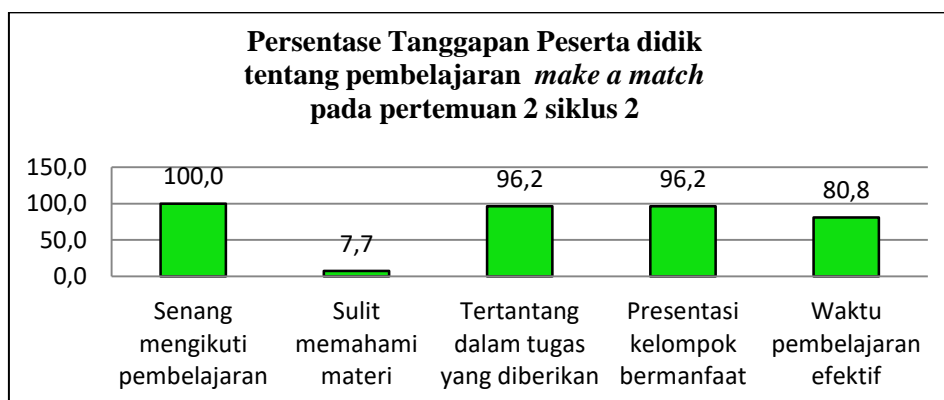
Berdasarkan tabel 2, gambar 2.1 dan 2.2, diketahui bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran selama perjalanan siklus terus mengalami peningkatan keaktifan. Pada siklus I pertemuan pertama berada pada angka 50% artinya masih dalam kategori rendah, meningkat pada pertemuan kedua menjadi 57,7%. Pada siklus II pertemuan pertama berada pada angka 67,8% namun belum dinyatakan berhasil karena belum mencapai syarat keberhasilan yang ditentukan yaitu 75%. Sehingga dilanjutkan dengan pertemuan kedua di siklus II sehingga mencapai 80,8 % artinya masuk dalam kategori tinggi.

Peningkatan indikator partisipasi peserta didik sebagaimana yang ditetapkan oleh Paul D. Dierich (2011) yang terdiri atas 13 (tiga belas) indikator, yaitu memperhatikan penjelasan guru, mencatat materi penting yang disampaikan guru, ketepatan mencari pasangan kartu, interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu, tepat waktu dalam mencari pasangan kartu, kerjasama yang baik saat presentase, penguasaan materi yang baik saat presentasi, memperhatikan saat guru

/peserta didik lain mengajukan pertanyaan, memberikan pertanyaan, jawaban atau tanggapan, memperhatikan saat kelompok lain presentasi, menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung, mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model *make a match*, antusias mengikuti pembelajaran. Menandakan bahwa peserta didik semakin aktif dalam pembelajaran. Aktifitas peserta didik yang tidak diharapkan mulai berkurang dari pertemuan ke pertemuan. Partisipasi peserta didik yang terus meningkat terjadi karena peserta didik terus disibukkan dengan proses pembelajaran yang menurut mereka sangat menyenangkan karena mereka merasa bahwa model ini memberikan nuansa permainan yang tanpa disadari bagi mereka akan memotivasi diri mereka sendiri untuk memahami materi yang disampaikan, melupakan kebiasaan buruk mereka dalam pembelajaran, merasa rugi jika tidak terlibat dan merasa malu jika tertinggal. Hal tersebut terlihat pada tabel 3 dan grafik 3 mengenai tanggapan peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan model *make a match*.

**Tabel 3.** Tanggapan Peserta didik terhadap pembelajaran *Make a Match*

No	Sub Indikator Tanggapan peserta didik	Jumlah peserta didik	%
1	Senang mengikuti pembelajaran	26	100,0
2	Sulit memahami materi	2	7,7
3	Tertantang dalam tugas yang diberikan	25	96,2
4	Presentasi kelompok bermanfaat	25	96,2
5	Waktu pembelajaran efektif	21	80,8

**Gambar 3.**

Persentase Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran dengan Model *Make A Match*

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 4 mengenai Tanggapan Peserta didik terhadap pembelajaran *Make a Match*, 100% peserta didik menyatakan senang mengikuti pembelajaran, 7,7% merasa sulit memahami materi, 96,2 % merasa tertantang dengan tugas yang diberikan, 96,2 % menyatakan bahwa dengan adanya presentase kelompok sangat bermanfaat dan 80,8 menyatakan waktu pembelajaran sangat efektif. Dengan

melihat hasil dari penemuan kartu berpasangan, partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dan tanggapan peserta didik dalam pembelajaran memberikan semangat dan kepuasan tersendiri bagi guru dalam menerapkan pembelajaran dengan *model make a match*.

Analisis data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 4 tentang hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II.

**Tabel 4.** Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I Dan II

Indikator	Siklus 1		Siklus 2	
	Pert.1	Pert.2	Pert.1	Pert.2
Rata-rata kelas	66,2	68,1	69,4	78,3
Nilai tertinggi	78	87	88	88
Nilai terendah	38	40	42	60
Jumlah <71	11	9	7	4
Jumlah $\geq$ 71	15	17	19	22
% Ketuntasan	57,7	65,4	73,1	84,6

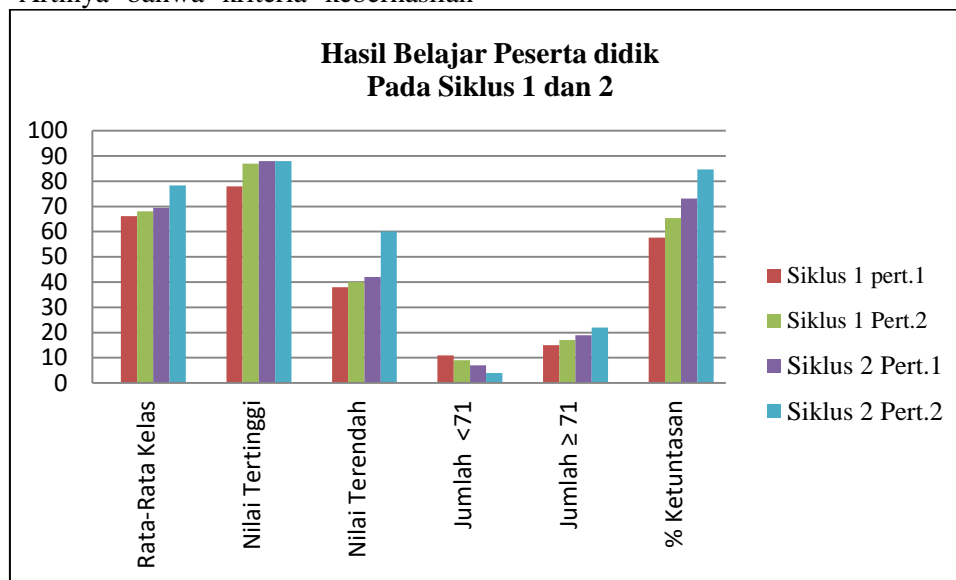
Pada pertemuan pertama siklus I, rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik adalah 66,2%. Nilai tersebut belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 71 artinya memenuhi kriteria penelitian. Sedangkan dilihat dari persentase jumlah peserta didik yang telah mencapai KKM, hanya 15 peserta didik dari 26 jumlah peserta didik. Jika dipersentasekan, 20 peserta didik yang memenuhi KKM mencapai 57,7%. Masih

belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu minimal 80% dari jumlah total peserta didik kelas VIII.c. Jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKM pada pertemuan kedua siklus 1 adalah 17 peserta didik atau 65,4% dengan kategori sedang.

Untuk pertemuan pertama siklus II, rata-rata kelas meningkat menjadi 69,9 dan persentase ketuntasan telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian baru mencapai 73,1%

atau berjumlah 19 dari 26 peserta didik kelas VIII.c. Pada pertemuan kedua siklus II menunjukkan persentase ketuntasan belajar peserta didik sudah 84,6% dengan kategori tinggi. Artinya bahwa kriteria keberhasilan

penelitian sudah tercapai pada pertemuan kedua siklus II ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 4.**

Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus 1 dan Siklus 2

Kenaikan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya: saat kegiatan pembelajaran pada siklus II, materi lebih mudah dipahami dibandingkan siklus I. Selain itu, peserta didik sudah terbiasa membaca materi sebelum pembelajaran, sehingga mereka lebih matang dalam mengerjakan soal evaluasi. Saat presentasi, masing-masing peserta didik sudah memiliki kesadaran yang tinggi untuk memperhatikan rekan-rekannya yang sedang melaksanakan presentasi dan ingin terlibat langsung untuk mengoreksi benar tidaknya kesesuaian antara kartu pertanyaan dan jawaban milik temannya. Dengan demikian, secara tidak langsung semua peserta didik ikut menjawab dan mengetahui kesesuaian 16 pasangan kartu pertanyaan dan jawaban dengan benar. Maka berdasarkan analisis data tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 23 Simbang kabupaten Maros.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik kelas VIII.c SMP Negeri 23 Simbang pada mata pelajaran IPS. Peningkatan partisipasi tersebut dapat dilihat dari kenaikan rata-rata persentase sub indikator partisipasi peserta didik dari pertemuan pertama siklus I sampai dengan pertemuan kedua siklus II. Pada pertemuan pertama siklus I, rata-rata persentase sub indikator partisipasi peserta didik sebanyak 50%, meningkat pada pertemuan kedua menjadi 57,7%. Pada pertemuan pertama siklus II, rata-rata persentase sub indikator partisipasi naik menjadi 67,8% dan kembali meningkat pada pertemuan kedua menjadi 80,8%. Rata-rata sub indikator partisipasi peserta didik pada siklus I mencapai 53,8% dan meningkat pada siklus II menjadi 74,2%. Peningkatan rata-rata sub indikator siklus I ke siklus II adalah 20,4%.



Peningkatan partisipasi peserta didik kelas VIII.c SMP Negeri 23 Simbang juga diikuti dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Peningkatan hasil belajar peserta didik tersebut dapat dilihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas dari awal, siklus I dan siklus II. Nilai awal peserta didik rata-rata 61,7. Pada pertemuan pertama siklus I, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 66,2 sedangkan pada pertemuan kedua di siklus I meningkat menjadi 68,1 dan kembali meningkat menjadi 69,4 pada pertemuan pertama siklus II. Pada pertemuan kedua siklus kedua sudah mencapai KKM, yaitu 78,3. Dimana kenaikan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik juga diikuti kenaikan persentase jumlah peserta didik yang mencapai KKM. Dari nilai rata-rata ulangan harian peserta didik, terdapat 20% yang diatas KKM. Pada pertemuan pertama siklus I jumlah peserta didik yang telah mencapai KKM meningkat menjadi 57,7%. Sedangkan pada pertemuan kedua siklus I mencapai 65,4%. Pada pertemuan pertama I siklus II mengalami kenaikan meski belum mencapai keberhasilan yaitu 73,1%. Pada pertemuan kedua siklus II sudah mencapai tahap keberhasilan, yaitu sebanyak 84,6%.

#### Saran

Berdasarkan hasil analisis data, dapat dibuktikan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII.c SMP Negeri 23 Simbang pada mata pelajaran IPS. Hal tersebut dibuktikan dari hasil perolehan data partisipasi dan hasil belajar peserta didik yang menunjukkan peningkatan pada tiap siklusnya. Pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match* perlu diterapkan sebagai variasi pembelajaran yang dapat dilaksanakan di kelas. Namun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan model pembelajaran *make a match* adalah Guru harus lebih pintar dalam memilih variasi model pembelajaran di kelas agar peserta didik tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran. Tidak hanya menyampaikan materi melalui ceramah dan tanya jawab namun juga perlu melibatkan peserta didik agar kemampuan peserta didik lebih terasah dan lebih berani tampil di depan umum.

Guru harus pintar mengalokasikan waktu selama pelaksanaan *make a match* agar semua kegiatan dapat terlaksana dalam setiap pertemuannya.

Guru dapat memberikan variasi lain dalam model pembelajaran *make a match* agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, sebagai contoh memberikan penghargaan berupa tambahan nilai kepada pasangan yang paling cepat dan paling tepat dalam mencari pasangan kartu.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abdul, Aziz Wahab. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Nur, Mohamad. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : UNESA.
- Paul D. Dierich. 2011. *Classroom Management For Secondary Teachers*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inofatif*. (Sidoarjo: Masmmedia Buana Pusaka)
- Susilo, Herawati, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Bayu Media.

*Editor In Chief*

**Rosmini Maru**

[rosminimaru@unm.ac.id](mailto:rosminimaru@unm.ac.id)

*Publisher*

**Geography Education, Postgraduate Program, Universitas Negeri Makassar**

Jl. Bonto Langkasa Gunungsari Baru Makassar, 90222 Kampus PPs UNM Makassar Gedung AB ruang 01 , Indonesia  
Email : [ugj@unm.ac.id](mailto:ugj@unm.ac.id)

*Info Berlangganan Jurnal*

**085299874629 / Ihsan**