

**PENINGKATAN BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A
MATCH PADA MAHASISWA POLITEKNIK
TANJUNGBALAI (POLTAN)
SUMATERA UTARA**

Zulhairani¹, Hidayatullah², Mhd. Ihsan³

^{1,2}Politeknik Tanjungbalai (POLTAN), Tanjungbalai

³Universitas Prima Indonesia (UNPRI), Sumatera Utara

e-mail: ¹airaks2108@gmail.com, ²dayatscorpio2@gmail.com,

³mhdihsan1207@gmail.com

***Abstract** : This study was designed to improve student learning engagement using the Make a Match cooperative learning model for students at Tanjungbalai Polytechnic. The learning engagement in this study focused on physical and mental engagement. This study employed Classroom Action Research (CAR), where the lecturer acted as the learning implementer while the researcher acted as the observer. The design of the study employed the Kemmis and Mc. Taggart model. This study was conducted in the even semester. The subjects were students at Tanjungbalai Polytechnic. The object of the study was the participants' learning engagement, and data collection techniques used observation and interviews. The data were analyzed descriptively and presented in tables and graphs. The results showed an increase in student learning engagement in siklus I, reaching 80.10% (good category), and then in siklus II, increasing to 90.10% (very good category). This represents a 9.54% increase. Therefore, the use of the Make a Match cooperative learning model in courses at Tanjungbalai Polytechnic is*

***Keywords:** Learning Activities, Make and Match Learning Model, Tanjungbalai Polytechnic (POLTAN) Students*

Abstrak : Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match pada mahasiswa Politeknik Tanjungbalai, keaktifan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu keaktifan fisik dan keaktifan mental. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana dosen sebagai pelaksana pembelajaran sedangkan peneliti sebagai pengamat. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap. Subjek penelitian ini adalah peserta mahasiswa Politeknik Tanjungbalai. Objek penelitian adalah keaktifan belajar peserta dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk table dan grafik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar mahasiswa pada siklus I sebesar 80,10% (kategori baik), kemudian pada siklus II meningkat menjadi 90,10% (kategori sangat baik). Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 9,54%. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam mata kuliah di Politeknik Tanjungbalai

Kata kunci: Kegiatan Belajar, Model Pembelajaran Make And Match, Mahasiswa Politeknik Tanjungbalai (POLTAN)

PENDAHULUAN

Dalam mencerdaskan kehidupan

bangsa khususnya bagi mahasiswa perlunya pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting bagi kehidupan manusia guna mempersiapkan generasi yang mampu bersaing di abad 21 ini. Pendidikan adalah sebuah proses yang akan terus dialami oleh manusia sepanjang hidupnya dari sejak dalam kandungan sampai meninggal dunia. Proses pendidikan yang berkualitas tidak hanya memberikan bekal pada anak didik berupa ilmu pengetahuan semata, tetapi hal yang lebih penting yaitu membentuk karakter anak. Anak diharapkan mampu menjadi seorang manusia dewasa yang dapat berinteraksi dengan baik dengan lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial. Pendidikan harus direncanakan secara baik agar proses pembelajaran terlaksana secara optimal. Selain itu, keterlibatan peserta didik di dalam kelas perlu diperhatikan. Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, akan jauh lebih bermakna jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang hanya didominasi oleh dosen.

Keaktifan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran diperlukan agar komunikasi yang terjalin antara dosen dan peserta didik tidak hanya bersifat satu arah. Peserta didik akan merasa tertarik dan tidak bosan ketika dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik antusias mengikuti pembelajaran karena bisa terlibat secara langsung dalam mencari pengetahuannya. Keterlibatan peserta didik secara aktif akan membuat sebuah proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Proses pembelajaran yang bermakna dapat diciptakan dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model 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.

Berdasarkan uraian diatas, perlu adanya solusi untuk mengatasi masalah

tersebut, yaitu penggunaan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran. Untuk mewujudkan sebuah pembelajaran di kelas yang bermakna dan menyenangkan maka dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Seorang dosen hendaknya mampu memberikan pembelajaran sosial yang baik kepada peserta didiknya agar materi pembelajaran dapat diterima dan dipahami peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk merancang pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match.

Model pembelajaran kooperatif tipe make a match merupakan salah satu pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan permainan kartu. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match mengutamakan penanaman keterampilan sosial pada anak, dapat melatih anak berpikir cepat dan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, serta mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal tersebut mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas karena peserta didik melakukan aktivitas fisik ketika mencari pasangan kartu sehingga peserta didik menjadi senang dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran tersebut juga sesuai dengan karakteristik peserta dasar yang selalu bergerak.

Dengan keunggulan pada model belajar kooperatif dengan tipe make a match, mampu menjadikan mahasiswa di dalam kegiatan belajar dengan diskusi yang ada di model pembelajaran kooperatif tipe make a match sehingga memudahkan mahasiswa paham materi lalu bisa meningkatkan hasil belajarnya pada mata kuliah komputer dan jaringan dasar

TINJAUAN PUSTAKA

Model make a match merupakan kegiatan pembelajaran sambil bermain. mahasiswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, lebih bersemangat dan tidak membosankan. Penerapan model ini dimulai dengan teknik, yaitu mahasiswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktu yang telah di sepakati masiswa dan dosen. Setelah itu, mahasiswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin oleh dosen.

Pertanyaan dengan mencocokkan kartu, membuat pembelajaran lebih menarik dan melibatkan mahasiswa dalam pembelajarannya dengan antusias. model pembelajaran make a match menekankan mahasiswa untuk melakukan kerjasama antar mahasiswa agar dapat mengembangkan pengetahuan Mahasiswa melalui belajar sambil bermain.

Model make a match merupakan kegiatan pembelajaran sambil bermain. mahasiswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, lebih bersemangat dan tidak membosankan. Penerapan model ini dimulai dengan teknik, yaitu mahasiswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktu yang telah di sepakati mahasiswa dan dosen. Setelah itu, mahasiswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin oleh dosen. Pembelajaran model make a match mengutamakan kemampuan sosial mahasiswa. Dapat terlihat dari kemampuan bekerja sama, berinteraksi antar mahasiswa dan dosen, kemampuan berpikir cepat melalui kegiatan permainan mencari pasangan kartu. Tujuan pembelajaran make a match untuk mengajarkan supaya mahasiswa terlatih lebih awas dan pemahamannya lebih kuat terhadap sebuah materi pelajaran, berpikir dan menghafal dengan cepat sambil menguraikan serta bersosialisasi. Manfaat model make a match bagi mahasiswa, diantaranya yaitu mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian mahasiswa

Bentuk penelitian ini adalah

penelitian tindakan kelas (PTK), PTK adalah Penelitian tindakan (action research) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, bukan pada input kelas (silabus, materi dan lain-lain) ataupun output (hasil belajar) PTK khusus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus. Penelitian ini dilakukan di Politeknik Tanjungbalai. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas dosen dan mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi aktivitas dosen dan mahasiswa dan teknik tes hasil belajar. Untuk mengukur presentase aktivitas dosen dan mahasiswa setiap pertemuannya digunakan rumus :

$$\frac{F}{N}P = x 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Jumlah Aktifitas yang di proleh

N : Jumlah Maksimal

Adapun pengkategorian data aktivitas dosen dan mahasiswa, dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 pengkategorian data aktivitas dosen dan mahasiswa

Interval	Kategori
91-100	Sangat Baik
71-90	Baik
61-70	Cukup
Kurang dari 60	Kurang

Hasil Belajar

Menentukan nilai hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} X 100$$

Keterangan :

S : Nilai yang diharapkan

R : Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N : Skor maximum dari tes tersebut

Nilai rata-rata Kelas

Dalam menentukan nilai rata-rata kelas dengan menggunakan rumus berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

M : Nilai rata-rata kelas

X : Jumlah nilai Mahasiswa

N : Banyaknya Mahasiswa

Peningkatan hasil belajar mahasiswa

Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan rumus :

$$P = \frac{POSTRET - BASRate}{BASE RATE} \times 100$$

Keterangan

P : Peresentase Peningkatan

Postret : Nilai sesudah diberi Tindakan

Baserate : Nilai sebelum diberi Tindakan

Ketuntasan Klasikal kelas itu dikatakan tuntas

Adapun rumus yang dipergunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$KK = \frac{js}{ss} \times 100$$

Keterangan

KK : Ketuntasan Klasikal

JM : Jumlah Mahasiswa yang tuntas

SS : Jumlah mahasiswa keseluruhan

METODE

Metode penelitian merupakan suatu cara atau jalan untuk memperoleh kembali pemecahan terhadap segala permasalahan. Di dalam penelitian dikenal adanya beberapa macam teori untuk menerapkan salah satu kriteria metode yang relevan terhadap permasalahan tertentu.

Pada tahapan penelitian ini penulis membagi tahapan ke dalam beberapa bagian, yaitu:

1. Tahapan pengumpulan data
2. Tahapan Analisis
3. Tahapan Perancangan
4. Tahapan Implementasi
5. Tahapan Pengujian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ativitas Dosen

Aktivitas dosen dalam pengamatan ini terdiri dari dua kali pertemuan untuk tiap siklusnya. Berdasarkan hasil observasi yang pengamat lakukan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2 penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match*

Aspek	Siklus I	
	Pertemuan 1	Pertemuan II
Jumlah Skor	18	12
Presentase	45%	55%
Kategori	Kurang Cukup	

Tabel 2

Aspek	Siklus II	
	Pertemuan 1	Pertemuan II
Jumlah Skor	36	46
Presentase	75%	98%
Kategori	Baik Sekali	

Aktivitas dosen pada pertemuan pertama siklus I adalah 45% dikategorikan kurang, pada pertemuan kedua siklus I 55% ini dikategorikan cukup, hal ini dikarenakan dosen belum maksimal dalam membimbing dan memperhatikan mahasiswa dalam berdiskusi.

Pada pertemuan pertama siklus II 75% dikategorikan baik dan pada pertemuan kedua siklus II 98% dikategorikan baik sekali, ini dikarenakan dosen sudah memberikan penguatan terhadap materi yang dipelajari sehingga diskusi berjalan dengan tertib.

Aktivitas Siswa

Aktivitas mahasiswa yang diperoleh selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* di kelas terdiri dari empat pertemuan dan dua kali ulangan harian, siklus satu terdiri dari dua pertemuan dan siklus ke II terdiri dari dua kali pertemuan. Kemudian data tersebut diolah dan dibahas dalam bentuk tabel 3 berikut ini:

Tabel 3 Aktivitas mahasiswa yang diperoleh selama proses pembelajaran

Aspek	Siklus I	
	Pertemuan I	Pertemuan II
Jumlah Skor	10	25
Presentase	35%	65%
Kategori	Kurang	Cukup

Tabel 3

Aspek	Siklus II	
	Pertemuan I	Pertemuan II
Jumlah Skor	25	40
Presentase	70%	90%
Kategori	Baik Sekali	Baik

Aktivitas mahasiswa pada pertemuan pertama siklus I adalah 35% dikategorikan kurang, pada pertemuan kedua siklus I 65% ini dikategorikan cukup, ini dikarenakan dalam membentuk kelompok mahasiswa masih banyak yang susah diatur dan jalan-jalan di kelas. Pada pertemuan pertama siklus II 70% dikategorikan baik dan pada pertemuan kedua siklus II 90% dikategorikan baik sekali, ini dikarenakan mahasiswa sudah

serius dan terbiasa serta memperhatikan dengan sungguh-sungguh

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar mahasiswa pada siklus I sebesar 80,10% (kategori baik), kemudian pada siklus II meningkat menjadi 90,10% (kategori sangat baik). Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 9,54%. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam mata kuliah di Politeknik Tanjungbalai

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Belajar. Yogyakarta
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta. Bandung
- Miftahul Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Pustaka Belajar. Yogyakarta
- Purwaning Galih dan Darisman. 2015. *Bahasa Indonesia*, Yudistira. Bogor
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. PT. Rajagrafindo Persada. Depok
- Slavin. 2011. *Cooperative Learning Teori. Riset dan Praktik*. Nusa Media. Bandung
- Suharsimi Arikunto dkk. 2009 *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara. Jakarta