

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE AND MATCH* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS VIII - A SMPN 6 SUMENEP

Yani Fadariyah

SMP Negeri 6 Sumenep

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

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *a make a match* berbantuan media audio visual pada mata pelajaran IPA kelas VIII-A SMPN 6 SUMENEP. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan yang digunakan merupakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang bersifat deskriptif dan tanpa menggunakan analisis statistik. Subjek penelitian yang diteliti adalah siswa SMP Negeri 6 Sumenep kelas VIII-A semester ganjil tahun 2017/2018 yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan lembar observasi motivasi belajar siswa. Hasil motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual menggunakan media kartu yang dibagikan. Selama pembelajaran dan pembentukan kelompok mencari pasangan membuat siswa aktif dan bersemangat sehingga motivasi belajarnya meningkat, hal ini terlihat dari persentase pada siklus 1 motivasi belajar siswa masih dalam kategori sedang (57%). Pada siklus II mengalami peningkatan sehingga meningkat menjadi kategori baik (76,5%).

**Kata kunci:** motivasi belajar, model *make a match*, media audio visual

### Abstract

This study aims to increase student motivation, by using the cooperative learning model type *a make a match* assisted by audio visual media in sciences subjects class VIII-A SMPN 6 SUMENEP. This type of research is a classroom action research (CAR) with the approach used is a qualitative and quantitative approach that is descriptive and without using statistical analysis. The research subjects studied were SMP Negeri 6 Sumenep students in class VIII-A in the odd semester of 2017/2018 with 23 students consisting of 12 female students and 11 male students. Data collection instruments were carried out using sheets of the implementation of learning activities and observation sheets of student motivation. The results of student learning motivation in science subjects using the *make a match* type of cooperative learning model assisted by audio-visual media using card media distributed during learning and group formation to find partners makes students active and enthusiastic so that their motivation to learn increases. This can be seen from the percentage in cycle 1 students' learning motivation is still in the moderate category (57%). In cycle II it has increased, so it rises to the good category (76.5%).

**Keywords:** learning motivation, model *make a match*, audio visual media

### Pendahuluan

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model yang dilandasi teori konstruktivisme. Pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar yaitu suatu pendekatan dimana siswa secara individu menemukan sendiri informasi dan mengolahnya dalam struktur kognitifnya. Pembelajaran menggunakan model kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan pembagian kelompok secara heterogen (Rusman, 2010:202).

Karakteristik dari model pembelajaran kooperatif menurut Rahman, (2010:207) adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran secara tim
- b. Didasarkan pada manajemen kooperatif
- c. Kemauan untuk bekerja sama
- d. Keterampilan bekerja sama

Ada beberapa variasi jenis model pembelajaran kooperatif meskipun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif tidak berubah, salah satunya model *make a match*. Menurut Suyitno (2014) model *make a match* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dengan cara siswa mencari pasangan kartu soal atau jawaban yang tepat dan diberikan batasan waktu, siswa yang menemukan pasangan dari kartunya sebelum batas waktu akan mendapatkan poin dan pasangan siswa yang terbentuk menunjukkan serta membacakan kartunya baik itu kartu soal atau jawaban di depan kelas. Model ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain yaitu dengan mencocokkan atau mencari pasangan kartu dengan siswa lain. Dengan menggunakan model ini siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran serta siswa juga dapat mempunyai sebuah pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Langkah-langkah pembelajaran tipe *make a match* menurut Shoimin (2014: 98) adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi review (satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban)
2. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point, jika siswa tidak dapat mencocokkan kartu akan mendapat hukuman yang telah disepakati bersama
6. Siswa yang sudah menemukan pasangan kartunya kemudian membacakan isi kartu di depan kelas
7. Guru bersama siswa membuat kesimpulan

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Miftahul (2013: 253-254) yakni sebagai berikut :

1. Kelebihan :
  - a. dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik karena ada unsur permainan metode ini menyenangkan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar
  - b. efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
  - c. efektif melatih kedisiplinan siswa belajar menghargai waktu untuk belajar
2. Kekurangan :
  - a. Jika metode ini tidak dipersiapkan dengan baik , akan banyak waktu yang terbuang
  - b. Pada awal penerapan metode ini ,banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya
  - c. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik ,akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan
  - d. Guru harus hati – hati dan bijaksana dalam memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan
  - e. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.
  - f. Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata

medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah alat-alat atau sarana yang digunakan oleh seorang sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan informasi

kepada penerima yaitu siswa sehingga pesan dan informasi yang hendak disampaikan dapat tersampaikan dengan tepat dalam proses belajar mengajar .

Tujuan dari penggunaan sebuah media dalam proses belajar mengajar selain sebagai penyalur pesan dan informasi kepada penerima sehingga dapat merangsang stimulus kepada siswa untuk berpikir, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa dalam proses belajar. Fungsi dari media adalah sebagai alat bantu bagi seorang guru untuk mentransfer ilmu kepada peserta didik agar tujuan dari proses mengajar dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan suatu proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, media dalam pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya (Arsyad, 2009: 15).

Menurut Rohani (1997:67) media audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Hermawan, 2016). Sedangkan menurut Media audio visual merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam kegiatan pembelajaran. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini dapat berupa pesan verbal ataupun nonverbal yang mengandalkan penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh dari media audio visual adalah video, film, dll.

Berhasil tidaknya suatu proses belajar mengajar salah satunya dapat ditentukan oleh motivasi belajar siswa. Setiap siswa pada dasarnya memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda dalam belajar. Orang yang termotivasi dapat dilihat dari ciri-ciri yang ada pada diri orang tersebut. Menurut Sudjana (2009), motivasi siswa dapat dilihat dari beberapa hal, yaitu: (1) minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran. (2) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya. (3) Tanggungjawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya. (4) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru. (5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make and match* berbantuan media *audio visual* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII-A SMP Negeri 6 Sumenep?
2. Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make and match* berbantuan media *audio visual* kelas VIII-A SMP Negeri 6 Sumenep?

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis-McTaggart. Pada penelitian ini dilaksanakan 2 siklus yang tiap siklusnya terdiri dari empat komponen yaitu ; 1) Perencanaan Tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi, 4) Analisis dan Refleksi. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang bersifat deskriptif dan tanpa menggunakan analisis statistik.

Subjek penelitian yang diteliti adalah siswa SMP Negeri 6 Sumenep di kelas VIII-A semester ganjil tahun 2017/2018 dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 6 Sumenep pada kelas VIII-A. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017-2018 yaitu sekitar bulan September sampai November 2017. Penelitian ini dimulai dengan pemberian surat izin penelitian di SMP Negeri 6 Sumenep pada bulan September sampai kegiatan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada bulan November selanjutnya adalah tahapan pengolahan data yang sudah diperoleh pada saat pelaksanaan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa non-test yaitu lembar observasi keterlaksanaan RPP dan lembar observasi motivasi belajar siswa. Instrumen Non Tes yang dimaksud adalah :

a. Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran adalah keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make and match* berbantuan media audio visual.

b. Lembar Observasi Motivasi belajar

Motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make and match* berbantuan media audio visual. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan 2 jenis instrumen, yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar observasi motivasi belajar siswa.

#### 1. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Hasil pengamatan lembar keterlaksanaan pembelajaran setiap pertemuan dianalisis untuk mengetahui kriteria keterlaksanaan pembelajaran. Lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti berupa *checklist* yang berisi jawaban YA dan TIDAK. Skor yang diperoleh dari hasil pengamatan dianalisis dengan menggunakan rumus 3.1.

$$\text{Keterlaksanaan Pembelajaran} = \frac{\text{Total nilai yang didapat}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100\% \quad (3.1)$$

Adapun kriteria keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh pada tabel 3.2

**Tabel 3.2 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran**

No	Presentasi (%)	Kategori
1	$\geq 80 \%$	Sangat Baik
2	60 % - 79,9 %	Baik
3	40 % - 59,9 %	Cukup
4	20 % - 9,9 %	Kurang
5	0% - 19,9 %	Sangat Kurang

(Arikunto dalam Illah, 2012)

Hasil data pengamatan antar observer dilakukan uji reliabilitas antar pengamat menggunakan rumus Borich (dalam Trianto, 2010:240) sebagai berikut:

$$SPt : \frac{SP1 + SP2}{2}$$

Keterangan :

SPt : Skor Pengamat total SP1

: Skor Pengamat 1

SP2 : Skor Pengamat 2

Selanjutnya hasil dari kedua pengamat akan menghasilkan skor pengamat total berdasarkan rumus di atas yang kemudian untuk menghitung persentase keterlaksanaan pembelajaran digunakan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ keterlaksanaan} : \frac{\sum \text{Total Nilai Dari Pengamat}}{\sum \text{Total Nilai Yang Diharapkan}} \times 100 \%$$

(Sudjana, 2011:133)

## 2. Lembar observasi motivasi Siswa

Pengamatan pada penelitian ini adalah pengamatan secara langsung selama proses pembelajaran dari kegiatan awal sampai akhir yang dibantu oleh 2 orang observer, untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Lembar pengamatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar observasi motivasi Siswa. Adapun kisi-kisi instrumen lembar observasi motivasi siswa yang akan digunakan pada tabel 3.3

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi motivasi belajar

Aspek motivasi	Indikator
Keaktifan	1. Siswa mau mengajukan pertanyaan kepada guru apabila ada petunjuk yang kurang dimengerti
	2. Siswa mau berdiskusi dan bekerja sama dengan temannya dalam mengerjakan tugas
	3. Siswa mau mencatat apa yang telah dipelajari
Keantusiasan	1. Mau mendengarkan dan memperhatikan petunjuk dan penjelasan guru
	2. Mau mengemukakan ide-idenya
	3. Mau menjawab pertanyaan yang
	dilontarkan oleh guru
	4. Berusaha secepatnya untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru
Keceriaan	1. Kelihatan berseri-seri dalam belajar yang ditandai dengan wajah tidak cemberut dan tersenyum
	2. Tidak mengantuk selama kegiatan belajar yang ditandai dengan tidak meletakkan kepala dimeja

Teknik Penskoran:

$$\text{Nilai Motivasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \dots \dots \dots (3.4)$$

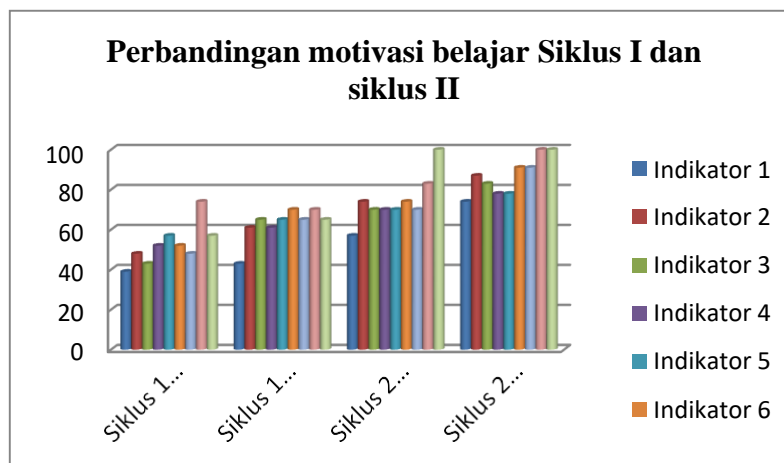
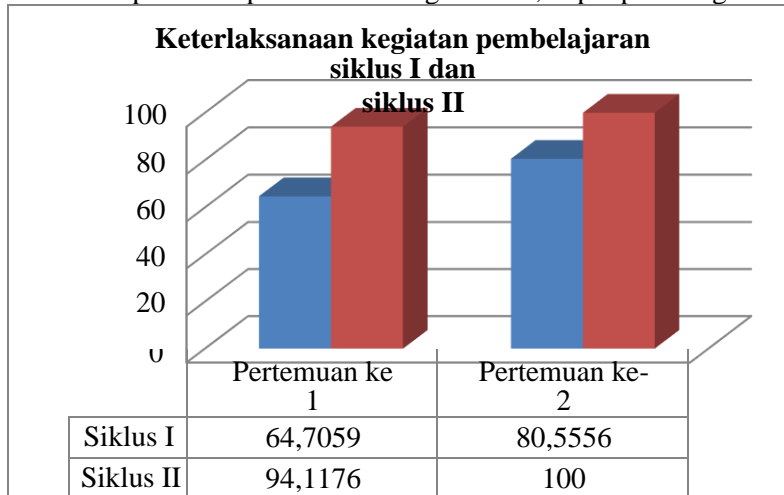


Tabel 3.5. Kriteria Motivasi

Persentase	Kriteria
84%-100%	Sangat baik
68%-83%	Baik
52%-67%	Sedang
36%-51%	Rendah
0%-35%	Sangat rendah

## Hasil dan Pembahasan

Adapun hasil pelaksanaan kegiatan ini, dapat penulis gambarkan dalam bentuk grafik berikut ini :



Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 6 Sumenep kelas VIII-

A yaitu

1. Keterlaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang berlangsung pada siklus I, dan II mencapai kriteria sangat baik sesuai dengan kriteria keterlaksanaan pembelajaran (Arikunto dalam Illah, 2012). Pada siklus 1 pertemuan, yaitu 64,7% mengalami peningkatan pada pertemuan 2 yaitu 80,5%. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 100%. Hal itu berarti keterlaksanaan RPP model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan audio visual sudah berhasil diterapkan.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan minat diketahui didasarkan hasil observasi motivasi belajar pada siklus 1 rata-rata motivasi siswa adalah 57% dengan kategori sedang, kemudian pada siklus II rata-rata motivasi siswa adalah 76,5% dengan kategori baik. Seluruh bahasan di atas bertitik tolak dengan pendidikan nilai dan pendidikan karakter merupakan praktik dari pendidikan yang berkearifan dan berkeadaban sebagaimana tujuan pendidikan yang lebih didasarkan kepada pengayaan tata nilai dan penguatan karakter ke-Bhinneka-an, ke-Bangsaan ke-Indonesia-an sejak di Sekolah Dasar (Ridwan, 2013, 2016, 2017a, 2017b, 2018a dan 2018b).

## Kesimpulan

Capaian simpulan dari penelitian adalah, bahwa perencanaan penerapan layanan orientasi pada materi tata krama pergaulan dalam upaya pemahaman dan pengembangan sosial siswa SMP Negeri 1



Sumenep. Pelaksanaan penerapan layanan orientasi pada materi tata krama pergaulan dalam upaya pemahaman dan pengembangan sosial siswa SMP Negeri 1 Sumenep Tahun Pelajaran 2019-2020 berjalan dengan lancar. Hasil analisis secara kelompok/kelas penerapan layanan orientasi pada materi tata krama pergaulan dalam upaya pemahaman dan pengembangan sosial siswa SMP Negeri 1 Sumenep Tahun Pelajaran 2019-2020 telah dicapai dengan baik pada siklus ke III.

### Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. (2009) *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. Arsyad, Azhar. (2013) *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pembelajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Usman, Mohammad, Uzer dan Lilis Setiawati,. 1997. *Upaya Optimalisasi kegiatan belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran :Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Soemanto, Wasty. 2012. *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Uno, Hamzah B. 2013. *Teori Motivasi & Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Achyanadia, Septy. 2013. *Hubungan Kebiasaan Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ciseeng*. Jurnal Teknologi Pendidikan. (online). Vol.2, No.2
- Bambang Lestari, Sarjan N. Husain Dan Amram Rede. 2015. *Penerapan Pembelajaran Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Biologi Di Kelas Viii A Smp Gkst Imanuel Palu*. Jurnal Sains Dan Teknologi Tadulako. (Online). Vol.4, No.1
- Illah, Ato. 2012. *Penerapan Model Inkuiri Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*. Jurnal Tarbawi. (Online). Vol. 1 No. 2 (Online). Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa. Edisi 1 Hal 1-14
- Iwan Dan Lestari Ni Putu Puspa. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Pada Materi Ekosistem*. Jurnal Nalar Pendidikan. (Online). Vol.3, No.2
- Ridwan, M. and Wahdian, A., 2017. *Structure, Function and Value The Tradition of Oral Literature in Sumenep Madura*. ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture, 1(1), pp.252-273.
- Ridwan, M., 2017. *Tradisi Nyanyian Anak Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar*. Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, 26(1), pp.49-61.
- Ridwan, M., 2018. *Learning of local environmental wisdom in oral literature of madurese traditional song in sumenep*. ISCE: Journal of Innovative Studies on Character and Education, 2(1), pp.93-103.
- Ridwan, M., 2018. *Literature Syi'ir Madura As A Legenskap Of Strengthening Characters In Elementary School*. ISCE: Journal of Innovative Studies on Character and Education, 2(2), pp.332-339.
- Sukitman, Tri dan Ridwan, M. 2016. *Implementasi Pendidikan Nilai (Living Values Education) Dalam Pembelajaran Ips (Studi Terhadap Pembentukan Karakter Anak Di Tingkat Sekolah Dasar) Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 1

- Sartika, Erma Yuni, M. Arifuddin Jamal, Suyidno 2014. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika. (Online). Vol.2, No.3
- Ridwan, M. 2013). *Konsep Pendidikan Futurologi Meritokrasi*. Jurnal Pelopor STKIP PGRI Sumenep.
- Ridwan, M. 2016. *Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Sumenep Madura*. Prosiding Seminar Nasional Prodi PGSD dan Prodi BK FKIP UAD. ISBN: 978-602-70296-8-2.