



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 3277-3289

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 13 Medan

Rahmita Firda Zain^{1✉}, Sapta Kesuma², Yusnita Muslim³

Universitas Islam Sumatera Utara

Email: rahmimitazain@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran Make A Match di SMAN 13 Medan. Subjek penelitian adalah siswa kelas X.3 berjumlah 36 orang. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif Make A Match efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan keaktifan belajar siswa, di mana pada siklus I, 52,2% siswa mencapai tingkat keaktifan belajar, persentase ini meningkat menjadi 79% pada siklus II. Skor tersebut meningkat sebesar 26,5%. Rata-rata skor hasil observasi siswa pada siklus I dan siklus II sebesar 71,6%. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berpotensi meningkatkan aktivitas belajar siswa Pendidikan Pancasila siswa di kelas X.3 SMA Negeri 13 Medan untuk Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: *Aktivitas Belajar Siswa, Make A Match*

Abstract

This research aims to increase student learning activities with the Make A Match learning model at SMAN 13 Medan. The research subjects were 36 class X.3 students. Data was collected through observation using observation sheets and documentation. The data analysis technique used is quantitative descriptive. The research results show that the Make A Match cooperative learning model is effective in increasing student activity. This is evidenced by the increase in student learning activity, where in cycle I, 52.2% of students reached the level of active learning, this percentage increased to 79% in cycle II. The score increased by 26.5%. The average score of student observations in cycle I and cycle II was 71.6%. Based on this explanation, it can be concluded that the Make A Match type cooperative learning model has the potential to increase the learning activities of PPKn students in class X.3 of SMA Negeri 13 Medan for the 2024/2025 academic year.

Keywords: *Student Learning Activities, Make A Match*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya manusia untuk memperluas wawasan dan mengembangkan sikap, nilai, dan perilaku yang diinginkan. Pendidikan juga dianggap sebagai kebutuhan penting karena membantu seseorang menentukan jalan dan makna hidup mereka sesuai dengan standar masyarakat.. Hampir semua orang terlibat dalam proses pendidikan, baik sebagai penerima maupun pelaksana. Di rumah, anak-anak mendapatkan bimbingan dan pengajaran dari orang tua mereka, sedangkan di sekolah, siswa dibimbing oleh guru. Pendidikan memiliki peran krusial dalam meningkatkan martabat dan kualitas hidup seseorang. Keberhasilan pendidikan, khususnya di lingkungan sekolah, sangat bergantung pada proses pembelajaran yang berlangsung, yang mana keberhasilan proses ini sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam menyampaikan materi ajar. Pembelajaran akan berhasil jika guru dapat menjalankan perannya sebagai pendidik, fasilitator, motivator, dan inovator dengan baik, artinya keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada profesionalisme guru, (Sakirman, S.2023).

Keberhasilan proses pembelajaran di kelas dalam mencapai tujuan yang sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan untuk mendorong minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Jika guru melakukannya dengan baik, proses pembelajaran akan berjalan lancar. Belajar melibatkan pemikiran, analisis, ingatan, dan penarikan kesimpulan. Proses ini bisa menjadi sarana perubahan, baik secara lahir maupun batin, menuju kemajuan atau perbaikan. Pemilihan strategi ini dilakukan dengan memilih metode pembelajaran yang sesuai. Metode-metode yang digunakan di kelas harus bervariasi untuk mencegah kebosanan dan menjaga

motivasi siswa. Pendekatan yang berfokus pada siswa dan metode pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan siswa. Semakin tinggi tingkat keaktifan siswa, semakin besar pula pemahaman mereka terhadap materi, yang akan dapat meningkatkan hasil belajar (Murdaningrum, M. I., 2021).

Aktivitas belajar adalah kumpulan tindakan yang dilakukan bersama oleh siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Latihan lebih ditekankan pada siswa, karena gerakan aktif siswa selama pembelajaran dapat menciptakan situasi belajar yang lebih efektif dan signifikan. Kontribusi siswa dalam aktivitas pembelajaran, baik dalam konteks nyata maupun dengan penggunaan gadget, sangat penting untuk kemajuan hasil belajar. Pengalaman belajar tidak terbatas hanya pada kelas. Dengan memfokuskan pada pembelajaran yang substantif, sistem berpikir siswa dapat berkembang secara alami, mengarah pada pencapaian keberhasilan belajar yang sesungguhnya. Selama proses mengajar dan belajar, pendidik harus mampu memilih dan mengawasi pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki keterampilan dan konsistensi dalam melaksanakan tugasnya. Dengan latihan pembelajaran yang efektif, tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Guru harus membuat kelas menyenangkan, menggunakan media dan strategi pembelajaran yang tepat, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, (Rini, T. P. W., 2023).

Oleh karena itu, seorang guru modern diharapkan memiliki keterampilan dan kemahiran, mampu menggunakan berbagai metode dan model pembelajaran secara efektif dan benar. Menyadari hal ini, sudah saatnya bagi para guru untuk meninggalkan praktik-praktik yang usang, terutama model pembelajaran yang berpusat pada guru, yang kini dianggap sudah ketinggalan zaman. Guru yang hanya mengajar dengan metode ceramah di depan kelas, sambil tetap bertanggung jawab untuk memotivasi, membimbing, mengarahkan, dan menilai siswa, dapat berdampak negatif pada siswa mereka. Pendekatan semacam ini dapat membuat siswa menjadi pasif, hanya menerima informasi dari guru tanpa kesempatan untuk berkreasi, belajar mandiri, atau menemukan sendiri, (Letriani, 2021). Solusi untuk masalah ini adalah guru harus siap untuk melakukan perubahan. Salah satu bentuk inovasi dan kreativitas yang dimaksud adalah penerapan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif oleh guru di dalam kelas. Pendekatan ini bertujuan untuk membuat proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih enerjik, menarik, dan penuh semangat, yang pada akhirnya menghasilkan hasil yang lebih baik, lebih menyenangkan, dan membanggakan baik bagi siswa maupun guru, serta meningkatkan kualitas dan reputasi sekolah sebagai lembaga pendidikan, (Faizal, R., 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan pada kelas X.3 SMA Negeri 13 Medan tahun ajaran 2024/2025, ditemukan bahwa siswa cenderung menunjukkan sikap yang pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa dalam berpartisipasi dan berinteraksi hampir tidak berkembang. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, rendahnya kontribusi untuk bertanya atau menyampaikan pendapat, serta kurangnya keterlibatan mereka dalam tugas-tugas kelompok maupun individu. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengevaluasi metode dan pendekatan pembelajaran yang digunakan, guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan merangsang siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Tanpa adanya perubahan, dikhawatirkan perkembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan berkomunikasi siswa akan terhambat, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar dan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa sering kali menunjukkan kurangnya antusiasme terhadap mata pelajaran tersebut. Banyak siswa yang tidak memperhatikan dengan seksama guru saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, beberapa berbicara sendiri, bermain dengan ponsel, atau bahkan tertidur di kelas. Jika kondisi ini dibiarkan terus berlanjut, hal ini akan berakibat pada rendahnya prestasi belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, guru perlu mengubah model pembelajaran yang digunakan.

Inovasi model pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan membuat siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadikan pengalaman belajar lebih sukses, lebih berkualitas, dan membantu mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, model pembelajaran kolaboratif dengan metode *Make A Match* menjanjikan sebagai solusi untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan yang menyenangkan dengan mencari pasangan soal sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu (Huda, 2015).

Berdasarkan hal tersebut, penulis bermaksud meneliti pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*. Model ini merupakan pendekatan pembelajaran di mana siswa mencari pasangan kartu yaitu antara kartu soal dan kartu jawaban, yang berisi konsep atau fakta, dalam waktu ditentukan. Menurut Riyanti dan Abdullah (2018), model *Make A Match* dilakukan secara berkelompok, membantu siswa memahami materi dalam suasana yang menyenangkan dengan bantuan media kartu. Kesimpulannya, model ini membangun suasana

pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan karena memungkinkan siswa belajar sambil bermain.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sangat berbeda dari model pembelajaran kelas yang konvensional. Pada model *Make A Match*, siswa didorong untuk belajar secara aktif dan bertanggung jawab menyelesaikan pencocokan terhadap soal yang diberikan dengan jawaban yang tersedia. Melalui pendekatan ini, siswa menjadi lebih terlibat dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru, yang pada akhirnya melatih kemampuan berpikir kritis mereka. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat memberikan pengalaman berharga bagi siswa, membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka melalui kegiatan yang melibatkan pemahaman mendalam dan analisis kritis.

Berdasarkan masalah yang dihadapi di kelas, peneliti berniat melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mencari solusi terhadap tantangan sehari-hari dalam proses pembelajaran, serta untuk mendapatkan rekomendasi agar pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan aktivitas belajar siswa meningkat. Untuk itu, peneliti mengangkat topik penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 13 Medan".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. PTK merupakan upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi masalah yang terjadi di kelas. Berdasarkan pernyataan ini, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama PTK adalah memperbaiki kondisi kelas atau meningkatkan kualitas pembelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, PTK juga berfungsi untuk mengidentifikasi akar penyebab masalah yang terjadi di kelas dan mengembangkan kemampuan serta potensi guru. Penelitian ini menerapkan model dari Kemmis dan McTaggart, yang melibatkan beberapa tahapan, yaitu: mengidentifikasi fokus masalah, merencanakan tindakan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi dan pengumpulan data, serta melakukan refleksi (Salim et al., 2015).

Pada tahap identifikasi fokus masalah, peneliti menemukan bahwa siswa kurang antusias dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, memiliki inisiatif rendah untuk bertanya atau menyampaikan pendapat, serta minim terlibat dalam tugas kelompok maupun individu. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk

mengevaluasi metode dan pendekatan pembelajaran yang digunakan, agar tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya, pada tahap observasi dan pengumpulan data, peneliti menilai lembar observasi, melakukan wawancara dan dokumentasi. Tahap terakhir adalah refleksi, yang bertujuan untuk mengevaluasi kekurangan atau efektivitas penerapan penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X.3 di SMA Negeri 13 Medan, yang terdiri dari total 36 siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama semester 1 pada tahun ajaran 2024/2025. Persentase digunakan untuk mengevaluasi peningkatan aktivitas belajar siswa serta untuk membandingkan kemajuan dari siklus I ke siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh penulis sebagai peneliti berlangsung dari Siklus I hingga Siklus II, dimulai pada bulan Juli hingga September 2024. Data yang akan disampaikan dalam deskripsi ini berasal dari temuan di lapangan yang berkaitan dengan peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X.3 SMA Negeri 13 Medan. Peningkatan ini dicapai melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Pada tahap perencanaan Siklus 1, dilakukan beberapa kegiatan, antara lain menyusun materi pembelajaran, menyusun modul ajar, membuat kartu-kartu yang digunakan model pembelajaran *Make A Match*, menyiapkan media presentasi, mempersiapkan lembar observasi aktivitas, serta melakukan dokumentasi. Kegiatan awal mencakup persiapan fisik dan mental siswa, serta memberikan gambaran umum untuk membantu mereka memahami tujuan pembelajaran. Peneliti juga menjelaskan bahwa pembelajaran akan menggunakan model *Make A Match*, dengan penjelasan rinci mengenai metode tersebut. Siswa dibagi secara acak menjadi lima kelompok, masing-masing terdiri dari 7 hingga 8 anggota. Peneliti kemudian membagikan paket kartu soal dan jawaban yang sama kepada setiap kelompok.

Pada tahap kegiatan inti, peneliti memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari melalui sesi tanya jawab untuk mengeksplorasi pengetahuan siswa. Beberapa siswa mulai bertanya dan memberikan respons, namun masih ada beberapa yang kurang memperhatikan dan beberapa siswa lainnya menanggapi pertanyaan peneliti dengan kurang serius. Selanjutnya, guru melakukan *Make A Match* dengan membagi siswa dalam lima kelompok. Setiap kelompok diberikan kartu soal sebanyak 20 soal dan juga

kartu jawaban sebanyak 20 kartu. Siswa bekerjasama dengan kelompok untuk mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban dan ditempelkan di kertas yang telah disediakan. Peneliti memberikan waktu lima belas menit untuk setiap kelompok menyelesaikan tugas yang diberikan. Setelah masing-masing kelompok selesai. Perwakilan kelompok menempelkan kertas yang telah ditempel kartu-kartu di papan tulis. Kelompok yang menyelesaikan dengan cepat dari waktu yang diberikan, dan memperoleh nilai tertinggi akan mendapat hadiah dari peneliti. Setelah masing-masing kelompok sudah selesai, maka selanjutnya memeriksa jawaban setiap kelompok secara bersama-sama. Kegiatan penutup diisi dengan evaluasi individu, diikuti oleh penarikan kesimpulan yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan peneliti. Pembelajaran diakhiri dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

Observasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa yang telah dipersiapkan oleh peneliti sebagai panduan. Hasil observasi mengenai aktivitas belajar siswa pada siklus I tercatat dalam lembar pengamatan tersebut. Dari hasil pengamatan ini, diperoleh gambaran mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 1.1 Hasil observasi Siklus I

No	Indikator Aktivitas Belajar	SIKLUS 1	
		Jumlah Siswa	Presentase
1	Menyimak materi pembelajaran	31	86.1%
2	Menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru	9	25.0%
3	Mampu memahami materi yang disajikan guru	21	58.3%
4	Merespon kegiatan tanya jawab terkait materi yang dipaparkan oleh guru.	8	22.2%
5	Menyimak penjelasan guru tentang langkah- langkah permainan <i>Make A Match</i>	28	77.8%
6	Bekerjasama dalam kelompok kooperatif untuk mencari pasangan kartu yang diperoleh	25	69.4%
7	Terlibat aktif dalam kegiatan <i>Make A Match</i>	24	66.7%
8	Memperhatikan penjelasan siswa lain pada saat presentasi	15	41.7%

9	Memberikan tanggapan terkait hasil presentasi	9	25.0%
Rata-Rata			52.5%

Tabel 1.2. Kriteria Presentase

Nilai	Kriteria
$80\% < SA \leq 100\%$	Sangat Baik
$70\% < SA \leq 79\%$	Baik
$60\% < SA \leq 69\%$	Cukup Baik
$\leq 60\%$	Kurang Baik

Sumber : Kemendikbud (2014:93)

Berdasarkan tabel tersebut terlihat untuk indikator siswa menyimak materi pembelajaran berjumlah 86,1%, pada indikator menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru berjumlah 25%, indikator siswa mampu memahami materi yang disajikan guru berjumlah 58,3%, indikator siswa merespon kegiatan tanya jawab terkait materi yang dipaparkan oleh guru 22,2%, indikator siswa menyimak penjelasan guru tentang langkah-langkah permainan *Make A Match* berjumlah 77,8%, indikator siswa berdiskusi dalam kelompok kooperatif untuk mencari pasangan kartu sebanyak 69,4%, dan indikator terlibat aktif dalam kegiatan *Make A Match* berjumlah 66,7%, Indikator memperhatikan penjelasan siswa lain pada saat presentasi berjumlah 41,7%, pada indikator memberikan tanggapan terkait hasil presentasi berjumlah 25%. Rata-rata aktivitas siswa mencapai 52,5% dari total keseluruhan siswa. Hasil dari aktivitas belajar ini dapat dilihat secara jelas pada grafik berikut



Gambar. 1.1 Grafik presentase Aktivitas Siswa Siklus I

Grafik di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran Pendidikan masih tergolong rendah. Indikator merespon kegiatan tanya jawab terkait materi yang disampaikan oleh guru mencapai tingkat capaian terendah sebesar 22,2%, dan indikator menyimak materi pembelajaran dari guru mencapai tingkat capaian tertinggi sebesar 86,1%. Penjelasan guru tentang langkah-langkah permainan *Make A Match* dianggap baik, dan indikator lainnya masih di bawah 70%. Adapun rata-rata keseluruhan presentase indikator yaitu 52,5% yang termasuk dalam kategori kurang baik. Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa penerapan model *Make A Match* mampu meningkatkan keaktifan siswa, meskipun hasilnya belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan penelitian ke siklus II untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Dokumentasi Siklus I



Gambar 1. Kartu jawaban dan kartu soal



Gambar 2. Pelaksanaan *Make A Match*

Pada tahap perencanaan Siklus II, dilakukan beberapa kegiatan yaitu penyusunan materi pembelajaran, penyusunan modul ajar, pembuatan kartu soal dan jawaban sebagai pendukung model *Make A Match*, revisi media pembelajaran, persiapan lembar observasi aktivitas. Kegiatan pendahuluan dimulai dengan persiapan fisik dan mental siswa untuk menerima pembelajaran, penjelasan tentang tujuan pembelajaran, penjelasan mengenai model *Make A Match*, pembagian kelompok, dan distribusi kartu. Pada tahap inti, peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari melalui sesi tanya jawab untuk mengeksplorasi pengetahuan siswa. Beberapa siswa mulai bertanya dan memberikan tanggapan. Tahapan pelaksanaan *Make A Match* tidak jauh berbeda dengan siklus I. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar dalam pembelajaran dibandingkan dengan siklus I. Hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I dapat diperoleh dari lembar pengamatan, yang menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan kontekstual sebagai berikut.

Tabel. 1.1 Hasil observasi Siklus II

No	Indikator Aktivitas Belajar	SIKLUS II	
		Jumlah Siswa	Presentase
1	Menyimak materi pembelajaran	33	91.7%
2	Menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru	16	44.4%
3	Mampu memahami materi yang disajikan guru	30	83.3%
4	Merespon kegiatan tanya jawab terkait materi yang dipaparkan oleh guru.	18	50.0%
5	Menyimak penjelasan guru tentang langkah- langkah permainan <i>Make A Match</i>	34	94.4%
6	Bekerjasama dalam kelompok kooperatif untuk mencari pasangan kartu yang diperoleh	34	94.4%
7	Terlibat aktif dalam kegiatan <i>Make A Match</i>	34	94.4%
8	Memperhatikan penjelasan siswa lain pada saat presentasi	35	97.2%
9	Memberikan tanggapan terkait hasil presentasi	22	61.1%
Rata-Rata			79.01%

Berdasarkan tabel diatas terlihat untuk indikator pertama siswa menyimak materi pembelajaran berjumlah 91,7 %, pada indikator menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru berjumlah 44,4%, indikator siswa mampu memahami materi yang disajikan guru berjumlah 83,3%, indikator siswa merespon kegiatan tanya jawab terkait materi yang dipaparkan oleh guru 50,0%, indikator siswa menyimak penjelasan guru tentang langkah-langkah permainan *Make A Match* berjumlah 94,4%, indikator siswa bekerjasama dalam kelompok kooperatif untuk mencari pasangan kartu berjumlah 94,4%, dan indikator terlibat aktif dalam kegiatan *Make A Match* berjumlah 94,4%, Indikator memperhatikan penjelasan siswa lain pada saat presentasi berjumlah 97,2%, pada indikator memberikan tanggapan terkait hasil presentasi berjumlah 61,1%. Rata-rata aktivitas siswa berjumlah 79% dari keseluruhan siswa. Hasil aktivitas belajar siswa ini dapat dilihat dengan jelas pada grafik berikut.

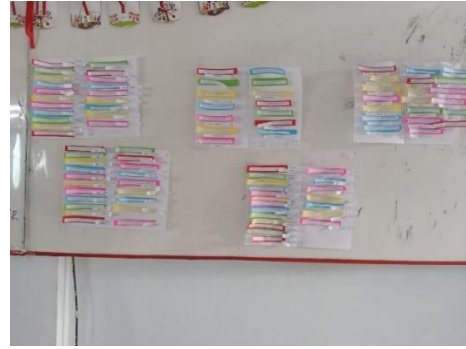


Grafik 1.2 Presentase Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa aktivitas siswa masih tergolong rendah. Indikator menanggapi pertanyaan guru memiliki capaian terendah sebesar 44,4%, dan indikator memperhatikan penjelasan siswa lain saat presentasi memiliki capaian tertinggi sebesar 97,2%. Indikator menyimak penjelasan guru tentang langkah- langkah permainan *Make A Match* sudah dalam kategori sangat baik yaitu 94,4%. Adapun rata-rata keseluruhan presentase indikator yaitu 79% yang termasuk dalam kategori Baik dan sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat diketahui bahwa penerapan model *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Secara keseluruhan, ketika model pembelajaran kooperatif *Make A Match* diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X.3, aktivitas belajar rata-rata siswa pada siklus I meningkat dari 52,2% menjadi 79%. Peningkatan terjadi sebesar 26,5% dalam aktivitas belajar siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti, bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I belum terarah dengan baik di sebabkan oleh siswa yang belum terbiasa dengan langkah-langkah pembelajaran. Pada siklus II, siswa telah terbiasa dengan langkah-langkah pembelajaran ini, sehingga mereka lebih antusias dan terarah dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Siswa yang terlibat aktif menjadi meningkat, yaitu sebanyak 94,4%. Dari sebelumnya di siklus I sebanyak 41,7%.

Dokumentasi Siklus II



SIMPULAN

Berdasarkan data penelitian yang dipaparkan, terlihat peningkatan aktivitas siswa, tahap siklus I dengan rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 52,5%, kemudian meningkat pada siklus II sebesar 79%. Peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 26,5%. Peningkatan ini terjadi karena peserta didik merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang dianggap lebih mudah dan menyenangkan. Kenaikan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran ini berdampak signifikan aktivitas belajar siswa. Kesimpulan yang dapat diambil adalah model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas X.3 di SMAN 13 Medan tahun ajaran 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Faizal, R. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Di Kelas Viii Uptd Smp Negeri 3 Kec. Akabiluru Tahun Pelajaran 2020/2021. *Inovasi Pendidikan*, 8(2).
- Huda Miftahul. 2014. Model – Model Pengajaran Dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Letriani, N. K. O. (2021). *Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match* (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Murdaningrum, M. I. (2021). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Peserta Didik Kelas X Ips 3 Man 2 Bantul. *Edutrainee: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 5(2), 124-139.
- Rini, T. P. W. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pbl, Tps, Dan Make A Match Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 64-78.
- Riyanti, N. N., & Abdullah, M. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jpgsd*, 6(1), 440–450

- Sakirman, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kelas Xi Ipa 1 Man 1 Padang Pariaman. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 5(4), 438-447.
- Salim, H., Karo-Karo, I. R., & Haidir. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas (Teori Dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum Dan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah)* (K. Manalu & N. Zairina (Eds.); 1st Ed.). Bandung: Perdana Publishing.