

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR
BUDAYA ALAM MINANGKABAU (BAM) PESERTA DIDIK
MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
DI KELAS VIII SMPN SATU ATAP SALIMPAUNG**



**Oleh:
FAKHRIZAL
NIM: 1207433**

**PROGRAM STUDY PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Maret 2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BUDAYA ALAM MINANGKABAU
(BAM) PESERTA DIDIK MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH* DI KELAS VIII SMPN SATU ATAP
SALIMPAUNG**

Nama : Fakhrizal
NIM : 1207433
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni UNP

Padang, September 2014

Pembimbing I



Drs. Eswendi, M.Pd.

NIP:195202031977101001

Disetujui

Pembimbing II



Dr. Yahya, M.Pd

NIP:196401071990011001

Mengetahui

Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP Padang



Dr. Yahya, M.Pd

NIP: 196401071990011001

Abstrak

Pembelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) cenderung bersifat statis dan monoton, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk aktif dalam belajar, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Diantara penyebabnya adalah metode guru mengajar tidak dinamis dan hanya mencukupkan pada model ceramah. Faktor lainnya adalah minat dan motivasi peserta didik itu sendiri yang rendah dan turut memberi andil dalam rendahnya aktivitas dan hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat memacu aktivitas dan hasil belajar BAM peserta didik yaitu dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMPN Satu Atap Salimpaung. Peneliti bekerjasama dengan teman sejawat sebagai pengamat (*observer*). Data dikumpulkan melalui lembar hasil observasi teman sejawat dan hasil nilai belajar sebelum dan setelah tindakan. Pengolahan data dengan menggunakan teknik presentase dan uji *t* dalam melihat kecenderungan data setelah melakukan tindakan.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pra siklus 69,7, pada siklus I meningkat menjadi 72,95, dan siklus II meningkat menjadi 76,9. Ketuntasan klasikal sebelum tindakan adalah 27,2%, pada siklus I meningkat menjadi 59%, dan siklus II meningkat menjadi 77,2% yang melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 76%. Untuk membuktikan hipotesis dilakukan uji *t*. Dari hasil uji *t* dapat dilihat angka probalitas (*sig*) adalah 0,003 dan *t* hitung -3.395. Dengan demikian metode pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN Satu Atap Salimpaung. Berdasarkan uji *t* angka probalitas (*sig*) $0,003 \leq 0,005$ maka hipotesis dapat diterima.

Kata Kunci: Hasil belajar, Budaya, Kooperatif, *Make a Match*

Abstract

Learning Culture Minangkabau (BAM) tend to be static and monotonous, so that students are less motivated to be active in the study, which resulted in poor learning outcomes obtained. Among the causes are the teachers teaching method not only recruit dynamic and lecture model. Another factor is the interest and motivation of learners itself is low and also contributed to the low activity and learning outcomes. Therefore, we need a model of learning that can spur activity and learning outcomes of students BAM is to implement cooperative learning make a match.

This study is a classroom action research with two cycles. The subjects were students of class VIII SMP Salimpaung One Roof. Researchers working with colleagues as an observer (observer). Data were collected through observation result sheet peers and the results of the study before and after the action. Processing data using the t test and the percentage techniques in view of the tendency of the data after performing the action.

Research shows that the use of cooperative learning methods Make a Match can improve learning outcomes. It can be seen from the average value of 69.7 pre-cycle, the first cycle increased to 72.95, and the second cycle increased to 76.9. Classical completeness before action was 27.2%, in the first cycle increased to 59%, and the second cycle increased to 77.2%, which exceeds the indicators of success set at 76%. To prove the hypothesis t test. From the t-test results can be seen in figures the probability (sig) is 0.003 and the t -3395. Thus learning methods make a match can improve learning outcomes of students in class VIII SMP Salimpaung One Roof. Based on t-test probability of figures (sig) ≤ 0.003 0.005 then the hypothesis can be accepted.

Keywords: Learning outcomes, Culture, Cooperative, Make a Match

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BUDAYA ALAM MINANGKABAU (BAM)
PESEERTA DIDIK MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A
MATCH DI KELAS VIII SMPN SATU ATAP SALIMPAUNG**

Fakhrizal¹, Drs. Eswendi. M.Pd², Dr. Yahya, M. Pd³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang

Abstract

Learning Culture Minangkabau (BAM) tend to be static and monotonous, so that students are less motivated to be active in the study, which resulted in poor learning outcomes obtained. Among the causes are the teachers teaching method not only recruit dynamic and lecture model. Another factor is the interest and motivation of learners itself is low and also contributed to the low activity and learning outcomes. Therefore, we need a model of learning that can spur activity and learning outcomes of students BAM is to implement cooperative learning make a match.

This study is a classroom action research with two cycles. The subjects were students of class VIII SMP Salimpaung One Roof. Researchers working with colleagues as an observer (observer). Data were collected through observation result sheet peers and the results of the study before and after the action. Processing data using the t test and the percentage techniques in view of the tendency of the data after performing the action.

Research shows that the use of cooperative learning methods Make a Match can improve learning outcomes. It can be seen from the average value of 69.7 pre-cycle, the first cycle increased to 72.95, and the second cycle increased to 76.9. Classical completeness before action was 27.2%, in the first cycle increased to 59%, and the second cycle increased to 77.2%, which exceeds the indicators of success set at 76%. To prove the hypothesis t test. From the t-test results can be seen in figures the probability (sig) is 0.003 and the t -3395. Thus learning methods make a match can improve learning outcomes of students in class VIII SMP Salimpaung One Roof. Based on t-test probability of figures (sig) ≤ 0.003 0.005 then the hypothesis can be accepted.

Keywords: learning outcomes, Culture, Cooperative, Make a Match

¹ Mahasiswa Prodi Jurusan Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda periode Maret 2015

² Pembimbing I Prodi Jurusan Pendidikan Seni Rupa

³ Pembimbing II Prodi Jurusan Pendidikan Seni Rupa

A. Pendahuluan

Mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP bertujuan untuk membentuk peserta didik memiliki kompetensi, berfikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menyikapi potensi daerahnya.

Untuk itu dalam setiap pembelajaran guru selalu menggunakan berbagai pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan. Namun masih sering terdengar dari para guru di lapangan bahwa materi pelajaran yang terlalu banyak dan keluhan kekurangan waktu untuk kegiatan pembelajarannya.

Berdasarkan hal di atas, guru perlu meningkatkan mutu pembelajarannya, dapat dimulai dengan rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik peserta didik, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia. Kenyataannya masih banyak ditemui di lapangan bahwa proses pembelajaran kurang berkualitas, tidak efisien, dan kurang mempunyai gaya tarik, bahkan cenderung membosankan, sehingga hasil belajar tidak optimal.

Kurangnya penguasaan model-model pembelajaran oleh guru, menjadikan proses pembelajaran kurang maksimal, sehingga tidak mampu mengembangkan potensi peserta didik. Pada hal penguasaan model-model pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru, yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Pembelajaran BAM sewajarnya mampu membuat peserta didik secara aktif mengikuti proses pembelajaran di kelas, karena peserta didik diberi peluang sebesar-besarnya untuk menemukan konsep-konsep materi pelajaran di lingkungan sekitar mereka. Melihat kondisi tersebut, penggunaan metode pembelajaran yang tepat menjadi daya dukung utama bagi guru, sebagai upaya menciptakan suasana belajar peserta didik secara aktif dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik, khususnya pembelajaran pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) di sekolah-sekolah terutama di daerah Sumatera Barat.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis selama mengajar, kondisi pembelajaran BAM pada peserta didik kelas VIII SMPN Satu Atap Salimpaung, diketahui bahwa guru melaksanakan pembelajaran konvensional atau umum. Dari metode tersebut, sebahagian besar peserta didik merasa jenuh, tidak bergairah dan bosan mengikuti pelajaran. Selain itu juga terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran seperti (1) Kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran BAM, (2) Kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, (3) Metode yang digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran kurang bervariasi, (4) Suasana pembelajaran yang monoton.

Selain permasalahan di atas penulis juga menemukan pada perolehan hasil belajar mata pelajaran BAM peserta didik kelas VIII SMPN Satu Atap Salimpaung. Penulis memperhatikan perolehan nilai ulangan harian mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau Kelas VIII di SMPN Satu Atap Salimpaung. Perolehan nilai itu menunjukkan bahwa masih banyak peserta

didik yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Data yang penulis kumpulkan di kelas VIII SMPN Satu Atap Salimpaung menunjukkan bahwa daya serap yang diperoleh oleh peserta didik pada ulangan harian dengan rata-rata 69.7 masih di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Dari 22 jumlah peserta didik, peserta didik yang tuntas hanya 6 orang dengan persentase ketuntasan 27.2% . Permasalahan tersebut dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Ulangan Harian BAM

Ulangan Harian	Nilai Rata-rata	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas	% Ketuntasan
1	69.7	22	6	27.2

Sumber: Dokumen guru mata pelajaran BAM di SMPN Satu Atap Salimpaung

Proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar perlu dilengkapi dengan metode yang tepat, agar peserta didik lebih memahami tentang materi yang dijelaskan. Ada berbagai metode pembelajaran yang dapat digunakan guru, salah satu metode yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar BAM adalah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Alasan penulis memakai pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah, karena pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memahami suatu konsep atau materi pelajaran dalam bentuk permainan yaitu peserta didik disuruh mencari pasangan kartu yang dipegangnya dengan cara mendatangi temannya yang lain, hal ini membuat peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar. Seluruh peserta didik dapat

terlibat langsung dalam permainan kartu ini, sehingga tidak ada lagi peserta didik yang pasif dalam pembelajaran. Disamping itu kegiatan *make a match* cocok dengan usia peserta didik tingkat SMP yang lebih cenderung untuk bermain.

Dari permasalahan di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil belajar Budaya Alam Minangkabau Peserta Didik Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Di Kelas VIII SMPN Satu Atap Salimpaung”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2008: 3) ”penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh peserta didik”.

Menurut Eswendi (2007, Power Point: 3) “penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sendiri sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat”.

Selanjutnya Arikunto (2008: 17-19) menjelaskan “bahwa penelitian tindakan kelas adalah kegiatan pemecahan masalah yang dimulai dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengumpulan data (*observing*)

dan penganalisaan data (*reflecting*). Penelitian tindakan kelas bercirikan terus-menerus sehingga kepuasan penulis menjadi tolok ukur berhasilnya siklus tersebut. Ketika siklus pertama belum mencapai hasil yang diharapkan, maka dilakukan siklus berikutnya dengan memperbaiki kelemahan-kelemahan agar tujuan awal yang telah ditetapkan bisa diraih secara maksimal”.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan di atas, maka penulis lebih cenderung menggunakan penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Hopkins dalam Arikunto (2008: 16) dengan empat komponen pokok yang dapat menunjang langkah-langkah penelitian yaitu, (1) perencanaan (*Planning*), (2) tindakan (*Action*), (3) pengamatan (*Observasi*), (4) refleksi (*Reflection*)”.

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Salimpaung. Jumlah peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah 22 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti dibantu oleh teman sejawat yang juga berprofesi sebagai guru di SMPN Satu Atap Salimpaung bernama Syuryahati dengan NIP.196807041992032004.

Penelitian dilaksanakan sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran BAM kelas VIII, semester II tahun pelajaran 2013/2014, yaitu bulan April dan Mei 2014. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Salimpaung tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 22 orang, 13 orang laki-laki dan 9 orang perempuan.

Adapun sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah subjek dari mana data diperoleh yaitu peserta didik dan guru kelas VIII SMPN Satu Atap Salimpaung. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data skunder.

Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagaimana dimaksudkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi dan tes.

a. Observasi.

Menurut Riyanto (2001: 96) Observasi adalah "mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan dilakukan didalam situasi sebenarnya maupun dilakukan dalam situasi buatan yang khusus diadakan".

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan aktivitas proses pembelajaran BAM baik guru maupun peserta didik dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Observasi ditekankan pada aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik. Untuk memperoleh keduanya digunakan alat pengumpul data berupa format lembar observasi: aktivitas mengajar guru, dan b) aktivitas belajar peserta didik.

b. Tes.

Tes penulis lakukan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran BAM, tes dilaksanakan sebelum penelitian dan di akhir siklus.

Pada pengamatan awal (pra siklus) sebelum siklus dilakukan, dijumpai beberapa masalah yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Budaya Alam Minangkabau di kelas VIII SMPN Satu Atap Salimpaung. Masalah yang dijumpai itu di antaranya adalah:

1. Peserta didik kurang berminat mengikuti pembelajaran.
2. Peserta didik kurang fokus atau konsentrasi dalam belajar.
3. Kurangnya interaksi yang aktif selama pembelajaran berlangsung.
4. Peserta didik sering ribut selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Peserta didik sering keluar masuk selama proses pembelajaran berlangsung.

Keadaan yang terjadi dalam proses pembelajaran Budaya Alam Minangkabau seperti yang dijelaskan di atas dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN Satu Atap Salimpaung, sebagaimana yang terdapat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 2 . Nilai Sebelum Tindakan (Pra siklus)

Jumlah Nilai	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata	% Tuntas	% Tidak Tuntas
1535	22	69,7	27,2	72,7

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar Budaya Alam Minangkabau peserta didik kelas VIII SMPN Satu Atap Salimpaung masih rendah, dengan rata-rata 69,7 hanya sebanyak (27,2%) yang mencapai ketuntasan dalam menguasai materi pembelajaran, dan 16 orang (72,7) yang belum mencapai ketuntasan. Untuk mengatasi masalah di atas, maka penulis

melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Kegiatan siklus I dilakukan pada hari Selasa tanggal 15 April 2014 jam ke 5-6, sedangkan untuk siklus ke II dilakukan pada hari Selasa tanggal 13 Mei 2014 juga jam ke 5-6. Dalam setiap kegiatan persiklus melalui tahapan-tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1. Siklus I

Siklus ini dilaksanakan berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebelum pelaksanaan siklus pertama. Ada beberapa masalah yang sangat mengganggu ketercapaian hasil pembelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM). Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilaksanakan suatu tindakan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif kooperatif tipe *make a match*, agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM). Adapun hasil dari penelitian siklus I adalah sebagai berikut :

1) Pengamatan Aktivitas Belajar Peserta didik

Aktivitas peserta didik selama proses permainan putaran pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Pengamatan Permainan Kartu Siklus I Putaran 1

No	Aktivitas	Jumlah	Pasangan	%
1	Peserta didik yang menjawab dengan benar	12	6 pasang	54,5%
2	Peserta didik yang menjawab salah	6	3 pasang	27,2%

3	Peserta didik yang malu/diam saja ketika permainan berlangsung	4	2 pasang	18,2%
---	--	---	----------	-------

Berdasarkan hasil pengamatan di atas dapat dilihat bahwa permainan kartu menunjukkan hasil yang belum cukup memuaskan karena masih tinggi persentase peserta didik yang tidak aktif atau tidak berusaha menemukan pasangannya yakni 4 orang atau 2 pasang (18,2%), dan yang menjawab salah 6 orang atau 3 pasang (27,2), sedangkan yang menemukan pasangan kartunya dan benar 12 orang atau 6 pasang (54,5%). Guru mengacak kartu untuk putaran kedua dengan catatan semua peserta didik harus aktif mencari pasangannya.

Berikut hasil pengamatan putaran kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Pengamatan Permainan Kartu Siklus I Putaran 2

No	Aktivitas	Jumlah	Pasangan	%
1	Peserta didik yang menjawab dengan benar	16	8 pasang	72,7%
2	Peserta didik yang menjawab salah	4	2 pasang	18,2%
3	Peserta didik yang malu/diam saja ketika permainan berlangsung	2	1 pasang	9%

Pada putaran kedua terjadi peningkatan keaktifan peserta didik dalam mencari jawaban pertanyaan dalam kartu. Pada saat putaran kedua telah berakhir terlihat 16 orang atau 8 pasang (72,7%) peserta didik yang telah menemukan pasangan kartunya dengan benar, 4

orang atau 2 pasang (18,2%) menemukan pasangan kartu salah, dan 2 orang atau sepasang (9%) yang diam.

2) Pengamatan Aktivitas Guru

Aktifitas guru selama proses pembelajaran cukup baik karena guru sudah melaksanakan aktifitas yang seharusnya dilakukan dalam proses pembelajaran. Tapi menurut observer ada beberapa hal yang harus diperbaiki seperti kurang menanggapi peserta didik yang mengajukan pertanyaan, kurang merespon yang muncul dari peserta didik, dan tidak mengaktifkan peserta didik yang kurang bergairah dalam belajar.

3) Analisis Hasil Belajar Siklus I

Setelah proses pembelajaran berlangsung dengan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siklus I, maka hasil belajar masing-masing peserta didik pada siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Pada Siklus I

NO	Hasil Belajar	Jumlah Peserta didik	Rata-rata	Standar Deviasi	t hitung	sig
1	Pra siklus	22	69,7	6.73959	-1,827	0,082
2	Siklus I	22	72,95	7.05759		

Analisis yang diperoleh dari hasil belajar Budaya Alam Minangkabau (BAM), rata-rata hasil belajar sebelum tindakan (Pra siklus) adalah 69,7, dengan standar deviasi 6.73959, sedangkan rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 72,95 dan standar deviasi 7.05759, kemudian angka probabilitas (0,082). Dengan demikian telah terlihat peningkatan

hasil belajar pada siklus I namun belum signifikan karena angka probabilitas (sig) lebih besar dari 0,05, atas dasar itu kegiatan dilanjutkan pada siklus II.

3. Siklus II

Untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan pada siklus I, maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus II, sehingga tercapai hasil belajar Budaya Alam Minangkabau yang diharapkan.

1) Pengamatan Aktivitas Belajar Peserta didik

Dalam kegiatan siklus II aktivitas peserta didik selama pembelajaran berjalan baik dan lancar, sebagaimana yang terlihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Pengamatan Permainan Kartu Siklus II Putaran 1

No	Aktivitas	Jumlah	Pasangan	%
1	Peserta didik yang menjawab dengan benar	14	7 pasang	63,63%
2	Peserta didik yang menjawab salah	6	3 pasang	27,2%
3	Peserta didik yang malu/diam saja ketika permainan berlangsung	2	1 pasang	9%

Tabel di atas menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik terlibat aktif dalam menemukan pasangan pertanyaan atau jawaban dari kartu-kartu yang mereka pegang. Ada 3 pasang atau 6 orang (27,2%) yang menjawab salah, 1 pasangan atau 2 orang (9%) yang tidak aktif atau tidak berusaha menemukan pasangannya. Adapun peserta didik yang aktif

mencari pasangan dan bisa menemukannya dengan jawaban yang benar adalah 7 pasang atau 12 orang (63,63%).

Kartu kembali diacak dan dibagikan kepada masing-masing peserta didik. Berikut hasil permainan kartu putaran kedua yang dituangkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 7. Hasil Pengamatan Permainan Kartu Siklus II Putaran 2

No	Aktivitas	Jumlah	Pasangan	%
1	Peserta didik yang menjawab dengan benar	20	10 pasang	90,9%
2	Peserta didik yang menjawab salah	2	1 pasang	9%
3	Peserta didik yang malu/diam saja ketika permainan berlangsung	-	-	-

Pada putaran kedua permainan kartu hanya tersisa 1 pasang atau 2 orang (9%) yang menjawab salah. Sementara satu pasangan yang biasanya diam atau malu sudah terlibat aktif menemukan pasangannya, sehingga tidak ada lagi peserta didik yang tidak aktif pada putaran kedua permainan kartu dengan mencari pasangan. Sedangkan yang menemukan pasangan kartu dengan benar 10 pasang atau 20 orang (90,9%).

2) Pengamatan Aktivitas Guru

Pengamatan aktivitas guru dalam siklus II juga dilakukan oleh observer, hasil pengamatan menunjukkan bahwa aktifitas guru selama

proses pembelajaran sudah baik karena guru sudah melaksanakan aktivitas yang seharusnya dilakukan dalam proses pembelajaran.

3) Analisis belajar Siklus II

Bila dilihat hasil belajar masing-masing peserta didik kelas VIII SMPN Satu Atap Salimpaung dari siklus I ke siklus II, maka dapat dilihat adanya peningkatan.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar Budaya Alam Minangkabau peserta didik kelas VIII SMPN Satu Atap Salimpaung. Hipotesis ini dibuktikan dalam uji t berikut ini.

Tabel 8. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Pada Siklus II

NO	Hasil Belajar	Jumlah Peserta didik	Rata-rata	Standar Deviasi	t hitung	sig
1	Siklus I	22	73	7.05759	-3.395	.003
2	Siklus II	22	76,9	6.44003		

Dari analisis data hasil belajar Budaya Alam Minangkabau (BAM) pada siklus I diperoleh rata-rata nilai 73 dan pada siklus II naik menjadi 76,9 dan angka probabilitas (sig) 0.003, dengan standar deviasi 7,05759 dan 6,44003,. Berdasarkan hasil uji t diketahui angka probalitas (sig) lebih kecil dari 0,05, berarti terlihat adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II.

C. Refleksi

Hasil keseluruhan siklus I dan II dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran BAM, terjadi peningkatan hasil belajar Budaya Alam Minangkabau peserta didik.
- b) Tercapainya ketuntasan klasikal dalam pembelajaran serta peningkatan hasil belajar yang signifikan merupakan dampak penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada proses pembelajaran Budaya Alam Minangkabau.

D. Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari penilaian hasil belajar peserta didik pada siklus I yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mengalami peningkatan dari hasil belajar pra siklus yang masih menerapkan pembelajaran konvensional.

Pada kegiatan siklus II guru melakukan upaya perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran dari siklus I. Guru memberikan motivasi dan mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran, guru juga menanggapi respon dari peserta didik maupun dari guru melalui aktivitas guru yang terdapat lembar observasi dengan baik. Dari usaha yang dilakukan guru agar proses pembelajaran berjalan dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar Budaya Alam Minangkabau terbukti mengalami peningkatan hasil pada siklus II ini.

Berdasarkan hasil belajar siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dan berada di atas standar ketuntasan. Dari hasil perhitungan menggunakan uji t

diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam proses pembelajaran Budaya Alam Minangkabau dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian hipotesis dalam penelitian dapat diterima.

Hal ini dapat digambarkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 9. Peningkatan hasil belajar setiap siklus

Siklus	Rata-rata	Simpangan baku	Probabilitas (sig)
Pra Siklus	69,7	6,73959	0,082
Siklus I	72,9	7,05759	
Siklus II	76,95	6,44003	0,003

E. Kesimpulan, Implikasi, Saran

Berdasarkan deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VIII SMPN Satu Atap Salimpaung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau. Untuk membuktikan hipotesis dilakukan uji t. Dari hasil uji t dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 72,9 dan pada siklus II naik menjadi 76,9. Angka probabilitas (sig) adalah .003, dan t hitung adalah -3.395. Berdasarkan hasil uji t tersebut dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan siklus II. Dengan demikian metode pembelajaran tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta

didik kelas VIII SMPN Satu Atap Salimpaung, sehingga hipotesis terbukti benar.

Dengan demikian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini bisa menjadi salah satu pilihan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran Budaya Alam Minangkabau.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* secara baik dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini berimplikasi pada pentingnya peningkatan pelaksanaan mutu pembelajaran dalam mencapai ketuntasan hasil belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran berikut ini:

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam pelaksanaan proses pembelajaran bisa dilaksanakan oleh guru-guru yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Masing-masing guru yang menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match* ini bisa mengembangkannya sedemikian rupa supaya model ini semakin dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.
3. Para guru perlu menemukan model-model baru pembelajaran untuk memacu peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi, dan Cepi Safruddin Abdul Jabar, 2008, *Evaluasi Program Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Eswendi, 2007 "Power Point Penelitian Tindakan Kelas", Padang: UNP
- Riyanto, Yatim, 2001, *Metologi Penelitian*, Surabaya: SIC

\