

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PERANGKAT KERAS
DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS VII-1 SMP ST.
IGNASIUS MEDAN**

Holong Nainggolan

SMP St. Ignasius Medan Johor

e-mail: holong@smpstignasius.sch.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perangkat keras komputer dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* di kelas VII-1 SMP St. Ignasius Medan. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus yang terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 29 siswa yang memiliki kemampuan belajar beragam. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum tindakan dilakukan, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 31,03%. Setelah penerapan model *Make A Match* pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 51,72%, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran baru. Pada siklus II, melalui perbaikan langkah pembelajaran dan peningkatan keterlibatan siswa, hasil belajar meningkat signifikan hingga mencapai 82,76%. Temuan ini menunjukkan bahwa model *Make A Match* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, model ini dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan bagi guru SMP dalam menyampaikan materi yang bersifat konseptual, khususnya perangkat keras komputer.

Kata Kunci: hasil belajar; perangkat keras; *Make A Match*; pembelajaran kooperatif

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning outcomes on computer hardware material through the implementation of the Make A Match cooperative learning model in class VII-1 of SMP St. Ignasius Medan. The research was conducted using a Classroom Action Research (CAR) approach in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 29 students with diverse learning abilities. The research instruments included learning outcome tests, observation sheets, and documentation. The findings revealed that prior to the implementation, students' learning mastery was only 31.03%. After applying the Make A Match model in the first cycle, the mastery level increased to 51.72%, although several students still experienced difficulties adapting to the new learning pattern. In the second cycle, with improved teaching steps and higher student engagement, learning outcomes increased significantly, reaching 82.76%. These results indicate that the Make A Match model is not only effective in improving learning achievement but also creates a more active, interactive, and enjoyable classroom environment. Therefore, the Make A Match model can serve as an alternative instructional strategy for junior high school teachers, particularly when teaching conceptual subjects such as computer hardware.

Keywords: cooperative learning; learning outcomes; *Make A Match*; hardware

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan indikator penting untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas VII-1 SMP St. Ignasius Medan, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami materi perangkat keras komputer. Hal ini terlihat dari rendahnya rata-rata nilai ulangan harian serta kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi strategi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan agar siswa dapat lebih aktif terlibat. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah *Make A Match*. Model ini menekankan kerja sama antar siswa dalam menemukan pasangan kartu soal dan jawaban secara aktif. Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perangkat keras komputer di kelas VII-1 SMP St. Ignasius Medan.

LANDASAN TEORI

Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang dialami siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Sudjana, 2010: 22). Materi perangkat keras komputer mencakup perangkat input, proses, output, dan penyimpanan (Jogiyanto, 2013: 15). Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diperkenalkan oleh Lorna Curran yang menekankan kegiatan belajar melalui pencarian pasangan kartu soal dan jawaban, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa (Lie, 2004: 56). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model ini dapat meningkatkan interaksi sosial, motivasi, serta hasil belajar siswa (Huda, 2013: 88). Oleh karena itu, *Make A Match* diyakini relevan untuk meningkatkan hasil belajar perangkat keras komputer.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas VII-1 SMP St. Ignasius Medan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota kelas dijadikan sampel penelitian karena jumlah siswa relatif sedikit dan masih memungkinkan untuk diamati secara keseluruhan.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan meliputi:

1. Tes hasil belajar, untuk mengukur pencapaian kognitif siswa pada materi perangkat keras komputer.
2. Lembar observasi, untuk menilai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.
3. Dokumentasi, berupa foto kegiatan dan catatan hasil belajar.

Rancangan atau Desain Penelitian

Desain penelitian mengacu pada model siklus Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menghitung rata-rata nilai hasil belajar dan persentase ketuntasan klasikal. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ditetapkan sebesar 75.

Prosedur Penelitian

Pra-siklus: pengumpulan data awal hasil belajar siswa.

Siklus I: penerapan model *Make A Match* pertama, observasi, dan refleksi.

Siklus II: perbaikan dari siklus I, penerapan kembali model *Make A Match*, observasi, dan refleksi untuk melihat peningkatan hasil belajar.

HASIL PENELITIAN

Pada pra-siklus, siswa yang tuntas hanya 9 orang (31,03%). Pada siklus I, siswa yang tuntas meningkat menjadi 15 orang (51,72%). Pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas mencapai 24 orang (82,76%). Ketuntasan belajar meningkat secara signifikan dari pra-siklus ke siklus II dengan peningkatan sebesar 51,73%. Hipotesis yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perangkat keras komputer diterima.

Tabel 1. Sajian data Pra-siklus

JUMLAH PESERTA	29
NILAI TERENDAH	30
NILAI TERTINGGI	85
NILAI RATA-RATA	65,91
JUMLAH TUNTAS	9
JUMLAH TIDAK TUNTAS	13
PRESENTASE KETUNTASAN	31,03%

Tabel 2. Sajian data Siklus 1

JUMLAH PESERTA	29
NILAI TERENDAH	20
NILAI TERTINGGI	100
NILAI RATA-RATA	64,14
JUMLAH TUNTAS	15
JUMLAH TIDAK TUNTAS	14
PRESENTASE KETUNTASAN	51,73%

Tabel 3. Sajian data Siklus 2

JUMLAH PESERTA	29
NILAI TERENDAH	50
NILAI TERTINGGI	100
NILAI RATA-RATA	79,14

JUMLAH TUNTAS	24
JUMLAH TIDAK TUNTAS	5
PRESENTASE KETUNTASAN	82,76%

Tabel 4. Perbandingan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

KETERANGAN	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
JUMLAH PESERTA	29	29	29
NILAI TERENDAH	30	20	50
NILAI TERTINGGI	85	95	100
RATA-RATA	65,91	64,14	79,14
JUMLAH YANG TUNTAS	9	15	24
JUMLAH YANG TIDAK TUNTAS	13	14	5
PERSENTASE KELULUSAN	31,03%	51,73%	82,76%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa terjadi kenaikan persentase ketuntasan dari siklus I yang sebelumnya hanya 51,73% dengan rata-rata nilai 64,14 menjadi 82,76% dengan rata-rata nilai 79,14 pada siklus II, hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* sangat cocok dalam meningkatkan hasil belajar pada materi perangkat keras.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat digambarkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik di setiap siklus, hal ini membuktikan bahwa adanya keberhasilan yang diperoleh dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan materi perangkat keras pada kelas VII-1 SMP St. Ignasius Medan. Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam materi perangkat keras dapat tak lepas dari keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, yaitu dapat meningkatkan partisipasi siswa, interaktif, mudah dan cepat melakukannya, lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk berkontribusi seperti siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Aktivitas pembelajaran berlangsung dengan langkah-langkah yang sudah tersusun sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pernyataan mengenai fungsi dari sebuah perangkat keras, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat 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 poin.
6. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Ternyata, aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa serta pemahaman konsep dalam pembelajaran perangkat keras, tetapi juga membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik melalui interaksi dan diskusi dengan teman sekelompoknya.

Selain itu, *Make A Match* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam memahami materi. Kelebihan lain dari model ini adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, berbagi pemahaman, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi. Dengan

demikian, model *Make A Match* berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat dari perbedaan signifikan antara hasil pada siklus I dan siklus II.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perangkat keras komputer di kelas VII-1 SMP St. Ignasius Medan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 31,03% pada pra-siklus menjadi 82,76% pada siklus II.

Guru disarankan untuk menggunakan model *Make A Match* dalam pembelajaran materi yang membutuhkan keaktifan siswa. Siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar kooperatif. Sekolah dapat mendorong guru untuk mengimplementasikan model pembelajaran inovatif. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jogiyanto. (2013). *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Lie, A. (2004). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Limbong, T., Simarmata, J. ., & Simanullang, P. . (2023). Pelatihan Pembelajaran Model Permainan untuk Pelajaran Muatan Lokal Aksara Batak pada Siswa SD Negeri 173403 Sirisirisirisi Kabupaten Humbang Hasundutan. *ULEAD : Jurnal E-Pengabdian*, 2(2), 57–64. <https://doi.org/10.54367/ulead.v2i2.2426>
- Susanto, A. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wafiqni, N. (2023). *Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran interaktif*. Deepublish.