

Upaya Meningkatkan Kecakapan Siswa Menulis Teks Berbentuk Procedure Melalui Model Pembelajaran *Make A Match*

Oleh:
Fauziah¹

Abstrak

*Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun teks procedure, serta mengembangkan strategi pembelajaran dan model pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan. Hasil pengamatan mengindikasikan bahwa 9 dari 11 siswa (81,81%) terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Nilai siswa hasil dari evaluasi test tulis hanya 1 orang siswa (0,11%) saja yang masih belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai post test siswa berupa evaluasi individu melalui Lembar Kerja Siswa menunjukkan Sebanyak 1 siswa (0,11%) mendapat nilai B 'very good', 2 siswa (0,22%) mendapat nilai C 'good', 7 siswa (0,71%) mendapat nilai D 'fair', 1 siswa (0,11%) mendapat nilai E 'poor'. Penulis menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil di atas tujuan penelitian yang telah ditetapkan mengalami keberhasilan. Dengan kata lain, implementasi tindakan pembelajaran melalui model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks berbentuk prosedur dan meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.*

Kata Kunci: *Kecakapan Siswa, Menulis Teks Berbentuk Procedure, Make a Match*

Pendahuluan

Penguasaan kemampuan Bahasa Inggris (*language skill*) merupakan sebuah syarat mutlak yang harus dimiliki di era komunikasi dan globalisasi saat ini. Pembelajaran Bahasa Inggris (*language learning*) di jenjang SMP merupakan materi pokok sebagai bagian dari fungsi pengembangan diri siswa dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang diharapkan setelah menamatkan studi mereka mampu tumbuh dan berkembang menjadi individu yang cerdas, terampil, dan berkepribadian sebagai bekal hidup di masa mendatang. Guru bukan lagi merupakan sosok yang ditakuti dan bukan pula sosok otoriter, tetapi guru harus jadi seorang fasilitator dan motor yang mampu memfasilitasi dan menggerakkan siswanya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang mereka butuhkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah: "apakah melalui penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan

siswa untuk menyusun teks berbentuk *procedure* di kelas VIII SMP Negeri 3 Panga Kabupaten Aceh Jaya?”

Terdapat tiga macam modalitas belajar yang digunakan oleh seseorang dalam pembelajaran, yaitu pemrosesan informasi, dan komunikasi. Senada dengan yang diungkapkan oleh Tim Power Brain Indonesia dalam situsnya menyatakan bahwa secara ilmiah sudah diketahui bahwa dalam hal penyerapan informasi tersebut manusia dibagi menjadi 3 bagian; manusia visual, yang mana ia akan secara optimal menyerap informasi yang dibacanya/ dilihatnya; manusia auditorik, di mana informasi yang masuk melalui apa yang didengarnya akan diserap secara optimal; dan manusia kinestetik, di mana ia akan sangat senang dan cepat mengerti bila informasi yang harus diserapnya terlebih dahulu “dicontohkan” atau ia membayangkan orang lain tersebut melakukan hal tadi.²

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis mencoba model pembelajaran *make a match* atau mencocokkan kartu yang berisi kalimat acak menjadi sebuah teks yang berterima. Model Pembelajaran *make a match* merupakan implementasi dari metode *contextual teaching and learning* (CTL). Hal ini senada dengan pendapat Nurhadi kunci dalam pembelajaran kontekstual adalah; (1) *real word learning*; (2) mengutamakan pengalaman nyata; (3) berpikir tingkat tinggi; (4) berpusat pada siswa; (5) siswa aktif, kritis dan kreatif; (6) pengetahuan bermakna dalam kehidupan; (7) pendidikan atau *education* bukan pengajaran atau *instruction*; (8) memecahkan masalah; (9) siswa akting, guru mengarahkan, bukan guru akting, siswa menonton; (10) hasil belajar di ukur dengan berbagai cara bukan hanya dengan tes.

Dengan demikian, pembelajaran yang menggunakan pendekatan kontekstual memiliki ciri harus ada kerja sama, saling menunjang, gembara, belajar dengan bergairah, pembelajaran terintegrasi, menggunakan berbagai sumber, siswa aktif, menyenangkan, tidak membosankan, *sharing* dengan teman, siswa kritis dan guru kreatif. Proses kegiatan pembelajaran dapat lebih bermakna jika kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan berangkat dari pengalaman belajar siswa dan guru yaitu kegiatan siswa dan guru yang dilakukan secara bersama dalam situasi pengalaman nyata, baik pengalaman dalam kehidupan sehari-hari maupun pengalaman dalam lingkungan. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. meningkatkan kemampuan siswa untuk menyusun teks *procedure*.
2. mengembangkan strategi pembelajaran dan model pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan.

3. siswa dapat melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan komunikasi dengan mengemukakan gagasan, pendapat dan perasaannya dengan sederhana secara tertulis.

Teks *procedure* merupakan salah satu *genre text* selain dari beberapa *genre* yang dipelajari di tingkat SMP. Teks *procedure* bertujuan untuk memberikan petunjuk tentang langkah-langkah atau metoda melakukan sesuatu. Teks *procedure* umumnya berisi tips atau serangkaian tindakan atau langkah dalam membuat suatu barang atau melakukan suatu aktifitas. Teks *procedure* dikenal pula dengan istilah *directory*. Teks *procedure* umumnya memiliki struktur:

1. *Goal*, tujuan kegiatan,
2. *Materials*, bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat suatu barang/melakukan suatu aktifitas yang sifatnya opsional,
3. *Steps*, serangkaian langkah.
4. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari, sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya. CTL disebut pendekatan kontekstual karena konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat.

Hal ini senada dengan Mulyasa bahwa siswa memiliki rasa ingin tahu dan memiliki potensi untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Oleh karena itu tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua siswa sehingga tumbuh minat atau siswa terMoTivasi untuk belajar³. Mulyasa juga mengemukakan: pentingnya lingkungan belajar dalam pembelajaran kontekstual; (1) belajar efektif itu dimulai dari lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Dari guru akting di depan kelas, siswa menonton ke siswa aktif bekerja dan berkarya, guru mengarahkan; (2) pembelajaran harus berpusat pada bagaimana cara siswa menggunakan pengetahuan baru mereka. Strategi belajar lebih dipentingkan dibandingkan hasilnya; (3) umpan balik amat penting bagi siswa; (4) menumbuhkan komunitas belajar dalam bentuk kerja kelompok itu penting.⁴

Metode

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Panga Kabupaten Aceh Jaya. Kelas VIII berjumlah 11 siswa, laki-laki 4 dan perempuan 7 siswi dengan latar belakang sosial-ekonomi siswa mayoritas anak buruh dan petani dengan tingkat kesejahteraan menengah ke bawah. Buku-buku pembelajaran yang dimiliki sendiri masih terbatas. Kemampuan akademik siswa masih terbatas karena Motivasi belajar siswa yang rendah. Situasi kelas saat pembelajaran masih belum optimal, siswa masih belum seluruhnya mempunyai keaktifan dalam belajar.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dengan mengikuti prosedur penelitian berdasarkan pada prinsip Kemmis dan Taggart (1988) yang mencakup kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), refleksi (*reflection*) atau evaluasi. Keempat kegiatan ini berlangsung secara berulang dalam bentuk siklus.

Penulis merencanakan pembelajaran Bahasa Inggris dengan memilih materi pembelajaran *Writing Procedure Text* melalui dua siklus pada semester 2 tahun pelajaran 2014/2015. Alokasi waktu yang digunakan pada siklus pertama terdiri dari 2 x 40 menit. Pada proses pembelajaran ini, penulis melakukan empat langkah teknik pembelajaran yang meliputi *Building Knowledge of The Field (BKoF)*, *Modelling of the Text (MoT)*, *Joint Construction of the Text (JCoT)* dan *Individual Construction of the Text (ICoT)*. Langkah-langkah tersebut dilaksanakan juga pada siklus kedua dan seterusnya apabila diperlukan dalam penelitian ini.

Pada langkah BKoF, guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dan tanya jawab dengan siswa tentang pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari dimana siswa sering menggunakan teks *procedure* atau langkah-langkah untuk menjelaskan atau mengajak orang menyusun atau membuat sesuatu. Waktu yang digunakan dalam langkah BKoF dibatasi 10 menit. Pada langkah selanjutnya (MoT), guru memberikan contoh teks *procedure* melalui media *in focus*. Siswa diminta untuk mengamati teks *procedure* langkah-langkah cara membuat *coffee*. Siswa diminta menuliskan poin-poin penting sebagai langkah membuat *coffee instant*. Langkah ini dibatasi waktu 10 menit.

Langkah selanjutnya merupakan kerja kelompok atau JCoT. Siswa diminta mengelompokkan diri pada kelompok yang telah dibuat dua hari sebelumnya. Tiap kelompok siswa terdiri dari 5 orang siswa. Pada langkah ini guru membagikan kartu yang berisi kalimat dari beberapa

topik teks *procedure* kepada setiap siswa. Kartu tersebut dibagikan ke tiap kelompok. Tiap kelompok mendapatkan 1 (satu) buah kartu yang akan dicari pasangan kalimatnya di kelompok lain. Siswa diminta menyusun kembali kalimat yang disebarakan menjadi teks yang benar. Siswa yang aktif dan benar dalam penyusunan kalimat menjadi teks mendapatkan poin tertinggi. Pada langkah ini siswa dibatasi waktu 20 menit.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mencakup siklus ke satu dan siklus kedua sesuai perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Hasil Pengamatan pada siklus ke-1 merupakan hasil pengamatan para *observer* pada proses pembelajaran tahap BKoF, MoT dan JCoT yang dilakukan menggunakan metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* melalui model pembelajaran *make a match*. Indikator yang diamati selama proses pembelajaran meliputi tiga indikator, yaitu perhatian siswa terhadap materi pelajaran, kerjasama kelompok, partisipasi.

Pada kegiatan inti (BKoF, MoT, JCoT) guru menjelaskan struktur penyusunan teks *procedure* dengan menggunakan *media in focus* kemudian guru menyuruh siswa membentuk kelompok dan siswa diberi kartu yang berisi kalimat acak. Siswa diminta mencari pasangan kalimat yang ada di kelompok lain.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa tidak seorang pun siswa yang memperoleh nilai "*Excellent*" dalam mengidentifikasi generic structure teks berbentuk *procedure*. Satu (1) siswa (0,11%) mendapat nilai "Very Good", satu (1) siswa memperoleh nilai "Good" (0,11%), tiga (3) siswa (0,33%) memperoleh nilai "Fair", mayoritas sebanyak lima (5) siswa (0,61%) mendapat nilai "Poor", sebanyak satu (1) siswa (0,11%) siswa mendapat nilai very poor.

Maksud refleksi di sini adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Melalui refleksi penulis berusaha (1) memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis, dengan mempertimbangkan ragam perspektif yang mungkin ada dalam situasi pembelajaran di kelas, dan (2) memahami persoalan pembelajaran dan keadaan kelas di mana pembelajaran dilaksanakan.

Hasil pengamatan dapat ditemukan sebanyak 5 orang (45,45%) siswa saja yang secara aktif mengikuti pelajaran sesuai dengan harapan. Sedangkan mayoritas siswa, yaitu sebanyak 6 siswa (54,54%) masih terlihat pasif dalam proses pembelajaran menggunakan model

pembelajaran make a match. Nilai yang diperoleh siswa pun belum menunjukkan hasil yang signifikan, bahkan dalam indikator *mengidentifikasi generic structure dan language feature* tidak ada satu siswa pun yang memperoleh nilai A (*excellent*). Mayoritas siswa, atau sebanyak 5 siswa (0,61) mendapat nilai E (*poor*), satu siswa (0,11%) mendapat nilai B (*very good*), satu siswa (0,11%) mendapat nilai C (*good*), sembilan siswa (0,33%) mendapat nilai D (*fair*). Pada indikator "*menyusun relevansi susunan kalimat menjadi sebuah text secara individu*" siswa masih belum menghasilkan nilai yang diharapkan. Bahkan tidak ada satu pun siswa yang mendapatkan nilai '*excellent*' dan '*very good*'. Mayoritas siswa, atau sebanyak 7 siswa (0,77%) mendapat nilai E (*poor*).

Merujuk pada data dan hasil refleksi pelaksanaan siklus ke-1, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menulis menyusun kalimat menjadi teks berbentuk prosedur yang dilaksanakan pada siklus ke-1 dapat dikatakan gagal dan belum berhasil dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat acak menjadi teks padu berbentuk procedure. Hal tersebut merupakan masalah dan temuan yang harus segera dicari solusinya sebagai upaya peningkatan mutu kualitas pembelajaran. Kegagalan ini terjadi pada media pembelajaran yang belum optimal, efektif dan efisien. Pendapat ini muncul bahwa penggunaan media sangat penting dalam tahap BKoF dan MoT, pada tahap ini siswa seharusnya diberi penguatan materi secara spesifik mengenai langkah-langkah retorika membuat sebuah teks *procedure*. Aktifitas siswa di kelas cenderung tidak disiplin dan kurang efektif mengingat tidak semua siswa diberi kartu yang berisi penggalan kalimat. Guru hanya memberi satu buah kartu per kelompok, dimana tidak semua siswa diberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Rencana tindakan siklus ke-2 mengacu pada hasil refleksi yang dilakukan pada siklus pertama. Perencanaan tindakan dimulai dari tahap perencanaan program pengajaran yang dilakukan oleh peneliti berkonsultasi dengan guru sejawat Bahasa Inggris. Alokasi waktu yang dibutuhkan dalam siklus kedua terdiri dari satu pertemuan (2x40 menit). Siklus ke-2 dilaksanakan pada tanggal 6 November 2014 di SMP Negeri 3 Panga.

Berbeda dengan siklus ke-1, pada siklus kedua ini peneliti menggunakan media video dalam tahap MoT. Peneliti membuat sebuah video dengan cara mengedit video yang di *download* dari *www.youtube.com* tentang prosedur cara menggunakan mesin ATM. Hal ini dilakukan sebagai upaya memperjelas materi sehingga diharapkan siswa dapat

dengan mudah menangkap materi yang ditampilkan. Selain itu, peneliti juga membuat kartu untuk melaksanakan pembelajaran *make a match* yang berisi kalimat acak sebanyak 10 teks yang terbagi menjadi 5 bagian, yang masing-masing bagian di bagikan kepada seluruh siswa yang berjumlah 11 orang.

Pada langkah BKoF (*Buliding Knowlwdge of the Field*), guru memulai pembelajaran dengan melakukan tegur sapa dan mengabsen siswa. Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang akan dibahas sesuai tema. Penjelasan silabus dan indikator pembelajaran dijelaskan pula dalam tahap ini. Hal tersebut dilakukan agar siswa mempunyai batasan dan tujuan dalam pembelajaran. Tahap BKoF dibatasi waktu 10 menit. Pada tahap ini ada beberapa siswa yang dapat menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hal ini membuat guru merasa terhibur dan trmotivasi, guru dapat mengetahui seberapa besar siswa yang mempunyai kemampuan dasar materi yang akan dibahas dalam pertemuan kali ini.

Pada langkah MoT (*Modeling of the Text*), guru menggunakan media video dalam mentransfer materi pembelajaran. Sebelum film diputar, guru memberikan beberapa catatan di papan tulis berupa kata kunci dan apa saja yang harus dilakukan siswa pada saat melihat film. Selanjutnya siswa diberi kesempatan melihat dan mengamati film berisi tata cara menggunakan mesin ATM serta langkah-langkah menyusun teks *procedure*. Siswa diminta mencatat langkah-langkah pembuat teks *procedure* dan informasi yang tersirat dari film yang mereka lihat dan amati. Pada langkah ini, siswa terlihat antusias dan fokus pada film yang sedang di putar. Mereka terlihat sibuk dengan temannya mendiskusikan apa saja yang mereka lihat dan mereka membuat beberapa catatan kecil. Pada langkah ini waktu dibatasi 10 menit.

Setelah siswa dibekali materi pada tahap BKoF, langkah selanjutnya merupakan kerja kelompok atau JCoT. Siswa diminta untuk menggabungkan diri pada kelompoknya. Masing masing kelompok terdiri dari 2 dan 3 orang siswa. Jumlah kelompok siswa sebanyak 5 kelompok dari 11 siswa. Sebelum membagikan kartu yang berisi kalimat acak, guru memberikan arahan dan aturan permainan *make a match* dimana siswa harus mencari pasangan kartu yang berisi kalimat *procedure* di kelompoknya masing masing. Kelompok yang dapat menyelesaikan permainan dengan cepat dan benar mendapat poin tertinggi. Penjelasan guru dibatasi 5 menit, kemudian guru mulai membagikan kartu yang berisi kalimat dari beberapa topik teks *procedure* kepada setiap siswa. Kartu tersebut dibagikan ke siswa sebanyak 11 kartu. Pada langkah ini siswa dibatasi waktu 20 menit. Pada ICOT,

siswa diberi kertas kerja yang merupakan lembar soal foto copy berisi kalimat acak (*jumbled sentences*) yang harus disusun menjadi teks *procedure* yang benar. Langkah ini dibatasi waktu 20 menit.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus ke-2 dapat dilihat sejauh mana keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Ada peningkatan hasil pada proses pembelajaran dibandingkan dengan pelaksanaan tindakan siklus ke 1, yaitu sebanyak 9 siswa (81,81%) aktif dalam proses pembelajaran dan siswa yang pasif sebanyak 2 orang (18,18%).

Siswa mengalami peningkatan dalam hasil proses pembelajaran dimungkinkan oleh situasi pembelajaran yang asyik dan tidak kaku. Siswa senang dan enjoy dengan media pembelajaran video dimana siswa dapat dengan fokus mengikuti proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran *make a match* siswa tidak diberi kesempatan untuk melakukan hal yang lain diluar kerja kelompok dengan pembatasan waktu sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif.

Setelah melakukan analisis data dari hasil observasi yang dilakukan melalui penilaian proses dan *test writing*, peneliti melaksanakan refleksi. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti setelah melakukan tindakan siklus ke-2. Data akhir hasil dari pengolahan data dan analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan bahwa 9 dari 11 siswa (81,81%) terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Nilai siswa hasil dari evaluasi test tulis hanya 1 orang siswa (0,11%) saja yang masih belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal). Hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan model *make a match* dapat mengatasi masalah siswa dalam menyusun kalimat acak menjadi teks padu berbentuk *procedure* dan dapat membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa implementasi tindakan pada siklus ke-2 mendapat respon yang positif dan siklus ke-2 ini merupakan penutup penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

Data hasil analisis penilaian proses dan test tulis sebagai instrumen evaluasi yang telah di refleksikan dapat dilihat bahwa pada siklus ke-1 pembelajaran menyusun kalimat menjadi teks *procedure* menggunakan model pembelajaran *make a match* tidak berhasil secara maksimal karena hasil test dan proses tidak mencapai nilai yang diharapkan. Hal ini dapat ditemukan sebanyak 5 orang (45,45%) siswa saja yang secara aktif mengikuti pelajaran sesuai dengan harapan. Sedangkan mayoritas siswa, yaitu sebanyak 6 orang (54,54%) siswa masih terlihat pasif dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*. Nilai yang diperoleh siswa pun belum menunjuk-

kan hasil yang signifikan, bahkan dalam indikator *mengidentifikasi generic structure dan language feature* tidak ada satu siswa pun yang memperoleh nilai A (*excellent*). Mayoritas siswa, atau sebanyak 5 siswa (0,61) mendapat nilai E (*poor*), satu siswa (0,11%) mendapat nilai B (*very good*), satu siswa (0,11%) mendapat nilai C (*good*), sembilan siswa (0,33%) mendapat nilai D (*fair*). Pada indikator *menyusun relevansi susunan kalimat menjadi sebuah text secara individu* siswa masih belum menghasilkan nilai yang diharapkan. Bahkan tidak ada satu pun siswa yang mendapatkan nilai '*excellent*' dan '*very good*'. Mayoritas siswa, atau sebanyak 7 siswa (0,77%) mendapat nilai E (*poor*). Dengan kata lain implementasi tindakan pada siklus ke-1 tidak berhasil dan dapat dikatakan pembelajaran tersebut mengalami kegagalan dan diperbaiki di siklus ke-2.

Pada tindakan siklus ke-2 guru mulai melakukan beberapa perbaikan dari kelemahan tindakan pembelajaran. Kelemahan yang ditemukan dalam siklus ke-1 meliputi media pembelajaran yang kurang relevan, siswa belum terbiasa/belum akrab dengan mode pembelajaran *make a match*, serta pembatasan alokasi waktu tiap tahapan belajar yang kurang diperhatikan oleh guru. Hal tersebut menjadi dasar perbaikan di siklus ke-2. Guru kemudian memperbaikinya dengan menggunakan media video berupa film yang menyajikan tata cara/prosedur menggunakan mesin ATM, siswa terlihat antusias dan fokus pada proses pembelajaran. Selain itu, guru membagikan kartu ke tiap kelompok masing-masing, satu siswa mendapat satu buah kartu untuk dicocokkan dengan teman satu kelompok. Batasan waktu dan penjelasan permainan *make a match* juga disampaikan oleh guru.

Setelah melaksanakan tindakan siklus ke-2, hasil pengamatan mengindikasikan bahwa 9 dari 11 siswa (81,81%) terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Nilai siswa hasil dari evaluasi test tulis hanya 1 orang siswa (0,11) saja yang masih belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal). Nilai post test siswa berupa evaluasi individu melalui Lembar Kerja Siswa menunjukkan Sebanyak 3 siswa (0,07%) mendapat nilai C '*good*', 17 siswa (0,41%) mendapat nilai D '*fair*', 20 siswa (0,49%) mendapat nilai E '*poor*'. Dengan demikian hasil pelaksanaan tindakan siklus ke-2 telah mengalami kenaikan yang cukup signifikan, walaupun peneliti belum merasa puas akan hasil yang telah ditemukan.

Kesimpulan

Akhirnya, penulis dapat memperoleh beberapa hasil temuan setelah melaksanakan refleksi dan diskusi pada bab sebelumnya dan Penelitian Tindakan Kelas ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan Model Pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Panga pada semester 2 tahun pelajaran 2014-2015. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui evaluasi/test tulis dengan rata-rata nilai siswa pada siklus pertama 62,72 meningkat pada siklus ke 2 menjadi 70,12.
2. Penggunaan Model Pembelajaran *make a match* dan media pembelajaran video dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan prosentase keaktifan siswa pada siklus pertama sebesar 45,45% meningkat pada siklus kedua menjadi 81,81%.

Catatan Akhir

¹Guru SMP Negeri 3 Panga Kabupaten Aceh Jaya,
email:deva.lazio@gmail.com

² (<http://www.medikaholistik.com>).

³ Mulyasa. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. (Bandung: Remaja Rosda Karya), 188

⁴ *Ibid*, 103

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Dirjen PMPTK.
- Kemmis, S. & Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Deakin: Deakin University.
- Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Gramedia
- Mulyana, Slamet. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: LPMP.
- Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung : Remaja Rosda karya
- Suhardjono et.al. 2005. *Pedoman Penyusunan Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan dan Angka Kredit Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Dirjen Dikgu dan Tentis.
- Stringer, R. T. 1996. *Action research: A handbook for practitioners*. London International Educational and Profesional Publisher.
- Wibawa, Basuki. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendasmen DIRTENDIK: 2003