

PENINGKATAN KREATIVITAS, MINAT, DAN PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*

Maryono dan Sunarti*

ABSTRAK

Penelitian dengan 21 siswa kelas X Akuntansi 2 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Girisubo, Kabupaten Gunungkidul sebagai subjek penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, minat, dan prestasi belajar IPS melalui model pembelajaran *make a match*. Prosedur penelitian dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengambilan data menggunakan observasi, angket, dan tes. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan: 1) kreativitas belajar siswa dari 11 orang (52,38%) pada prasiklus meningkat menjadi 19 orang (90,47%) pada siklus II; 2) minat belajar siswa pada prasiklus 13 orang (61,90%) meningkat menjadi 18 orang (85,71%) pada siklus II; dan 3) hasil belajar pada prasiklus 15 orang (71,42%) meningkat menjadi 21 orang (100%) pada siklus II dengan KKM 78.

Kata kunci: model pembelajaran *make a match*, kreativitas, minat, dan prestasi belajar.

The research with 21 students of tenth grade Accounting 2 Senior Vocational High School 1 Girisubo, Gunungkidul as the subjects of research aims to improve creativity, interest, and IPS learning achievement through make a match learning model. The research procedure starts from planning, implementation, observation, and reflection. The techniques of collecting data are observations, questionnaires, and tests within quantitative descriptive technique as the way of analysis data. The results of research show that the application of sociodrama method can improve: 1) students creativity which are from 11 students (53,38%) in pre-cycle, increase to 19 students (90,47%) in 2nd cycle, 2) students learning interest increase from 13 students (61,90%) in pre-cycle to 18 students (85,71%) in 2nd cycle, and 3) students learning achievement increase from 15 students (71,42%) in pre-cycle to 21 students (100%) with KKM 78.

Keyword: make a match learning model, learning interests, learning achievement.

* Maryono adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta dan Sunarti adalah Dosen Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta.

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar di satuan pendidikan, ada banyak hal yang perlu diperhatikan agar tujuan pembelajaran dapat terwujud. Pada saat mengajar, guru yang mengalami masalah pengajaran akan terlihat pada hasil evaluasi siswa secara menyeluruh. Secara umum, kendala siswa di kelas adalah kreativitas, minat, dan prestasi belajar yang rendah terhadap pola pembelajaran karena kurang berinovasi. Siswa kurang berminat, kurang kreatif, dan kurang bersemangat saat belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam pengukuran atau evaluasi hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, belum semua hasil belajar siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal.

Keberhasilan penerapan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini sangat tergantung pada efektivitas komponen dasar instruksional, di antaranya adalah guru, siswa, dan materi/bahan ajar serta model pembelajaran. Penguasaan guru terhadap materi secara optimal, baik teknik maupun sistem pengajaran sangat mendukung bagi pencapaian pembelajaran yang efektif. Hal ini berimplikasi pada pencapaian hasil belajar yang maksimal, untuk mengetahui kemajuan individu (Djamarah, 2012: 23).

Model pembelajaran *make a match* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa minimal baik dengan target 90%, minat belajar meningkat minimal baik dengan target 85% dan prestasi belajarnya dapat mencapai 100% tuntas dengan KKM 78. Harapan ini dapat tercapai apabila guru mampu dan mau mengubah proses pembelajarannya, baik perencanaan, tindakannya di kelas maupun penerapan model pembelajaran. Siswa mengikuti proses pembelajaran dengan semangat dan memberi umpan balik saat berinteraksi di kelas. Strategi pembelajaran *make a match* digunakan untuk proses pembelajaran di kelas agar dapat mengubah kondisi kelas supaya kelas menjadi nyaman dan menyenangkan. Oleh karena itu, pembelajaran *make a match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam kelas, dengan

tujuan pendalaman materi, penggalian materi, dan *edutainment* (Miftahul, 2014: 25)

Pembelajaran diharapkan bermanfaat bagi siswa, baik dalam kehidupan sekarang maupun yang masa datang sehingga siswa harus sungguh-sungguh saat menerima pelajaran. Siswa menaruh perhatian, tidak melamun, *bengong*, tertunduk lesu, atau mengobrol dengan temannya ketika sedang melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga untuk memajukan diri, mereka aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Terkait dengan latar belakang di atas, maka di kelas X Akuntansi 2 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Girisubo, Kabupaten Gunungkidul ditemui berbagai masalah, yaitu belum ada variasi model pembelajaran yang diterapkan guru saat menyampaikan materi, guru kurang memperhatikan situasi dan kondisi siswa saat memilih model pembelajaran, perhatian guru kurang terhadap siswa yang pasif, faktor yang lain karena kurangnya model pembelajaran, karena selama ini yang digunakan bersifat konvensional.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberi ide kreativitas saat memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pendapat lain tentang kreativitas adalah segala kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Karakter orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Siswa harus mempunyai sikap keberanian, rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat tidak cepat putus asa untuk mencapai tujuan (Muhibbin, 2008: 199, 36).

Minat adalah hal untuk mencapai prestasi yang baik di samping kecerdasan, sebab tanpa minat, segala kegiatan yang dilakukan kurang efektif dan efisien. Dalam percakapan sehari-hari, pengertian perhatian dikacaukan dengan minat pada pelaksanaan perhatian seolah-olah fungsi pikiran yang ditonjolkan, sedangkan pada minat atau motivasi seolah-olah fungsi rasa yang ditonjolkan. Namun, kenyataannya apa yang menarik minat menyebabkan

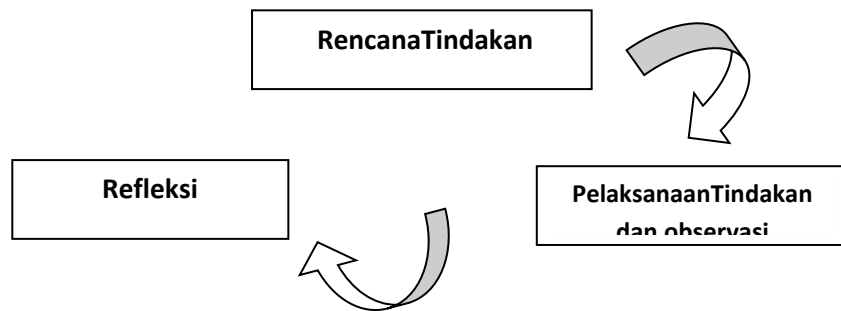
pula kita memperhatikan, dan apa yang menyebabkan perhatian kita tertarik, minat pun menyertai kita (Kompri, 2015: 71).

Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah melalui beberapa proses belajar untuk mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya, dan hanya dengan belajar, maka siswa tersebut dapat mengetahui, mengerti, dan memahami sesuatu dengan baik. Prestasi belajar dapat dikatakan sebagai hasil yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam jangka waktu tertentu sebagai hasil perbuatan belajar.

Model Pembelajaran *make a match* merupakan metode yang sering digunakan sebagai teknik pengembangan bahasa lisan yang menurut kemampuan siswa untuk menciptakan ide dan mengajukan pendapatnya mengenai suatu topik. Untuk dapat meningkatkan partisipasi siswa, terutama siswa yang tidak kreatif, kurang berminat, dan tidak suka berbicara karena takut dan malu berbicara, model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan merupakan model pembelajaran yang cocok digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, pembelajaran yang menggunakan pendekatan kontekstual memiliki ciri harus ada kerja sama, saling menunjang, gembira, belajar dengan bergairah, pembelajaran terintegrasi, menggunakan berbagai sumber, siswa aktif, menyenangkan, tidak membosankan, *sharing* denganteman, siswa kritis dan guru kreatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dengan tujuan untuk memperbaiki pola pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dengan siklus kedua merupakan penyempurnaan dari siklus pertama. Masing-masing siklus memiliki tahapan sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian tindakan yang digunakan sesuai dengan versi Slameto, (2010: 61) dengan perubahan.

1. Rencana atau *Planning*

Peneliti merumuskan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran, kreativitas belajar, minat belajar dan prestasi belajar siswa pemetaan dan penyusunan skenario pembelajaran serta evaluasi pembelajaran

2. Tindakan atau *Action*

Guru melaksanakan tindakan berdasarkan rencana tindakan yang telah direncanakan, sebagai upaya perbaikan dan peningkatan atau perubahan proses pembelajaran pada kreativitas, minat, dan prestasi belajar siswa yang diharapkan. Guru melaksanakan seluruh isi pesan dalam perencanaan pada proses pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun, dengan model pembelajaran *Make A Match*. Secara khusus, kegiatan pembelajaran dilakukan melalui serentetan aktivitas yang tercantum dalam kegiatan inti Rencana Program Pembelajaran.

3. Pengamatan atau *Observation*

Peneliti mengamati tindakan yang dilaksanakan pada pelaksanaan proses belajar mengajar. Pada tahap ini, pada hakikatnya untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan guru dengan siswa yakni, apakah seluruh isi pesan

susunan pembelajaran telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Hal yang dicatat dalam kegiatan pengamatan ini, antara lain proses tindakan yang disengaja maupun yang tidak disengaja, situasi tempat tindakan, dan kendala-kendala yang dihadapi. Semua hal tersebut dicatat dalam kegiatan pengamatan (*observing*) yang terencana dan fleksibel serta transparan. Untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan skenario yang telah disusun bersama, perlu dilakukan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian sasaran pembelajaran yang diharapkan.

4. Refleksi atau *Reflection*

Refleksi merupakan akhir dari siklus yang sangat penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses hasil pembelajaran yang terjadi, yang dilakukan dengan: (a) memikirkan tindakan yang akan dilakukan, (b) ketika tindakan sedang dilakukan, dan (c) setelah tindakan dilakukan. Kegiatan yang dilakukan pada saat merefleksi adalah melakukan analisis, dan mengevaluasi atau mendiskusikan data yang diperoleh. Data yang telah dikumpulkan dalam observasi harus secepatnya di analisis atau di interpretasikan (diberi makna) sehingga dapat segera diberi tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan, jika interpretasi data tersebut belum mencapai tujuan yang diharapkan maka peneliti dan observer melakukan langkah-langkah perbaikan untuk diterapkan pada siklus selanjutnya demi tercapainya hasil belajar siswa yang maksimal (Arikunto, 2009: 19).

Sementara itu, teknik pengumpulan data yang digunakan, adalah observasi untuk mengumpulkan data tentang kreativitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas melalui lembar observasi kreativitas, untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran melalui lembar observasi keaktifan guru, dan untuk mengetahui bagaimana

keaktivitas belajar siswa dengan media pembelajaran melalui lembar observasi kreativitas siswa. Selain observasi, juga digunakan angket untuk mengumpulkan data dari responden dan tes tertulis untuk menguji sejauh mana siswa mengalami perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Peneliti setelah melakukan observasi awal di kelas X Akuntansi 2 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Girisubo, Kabupaten Gunungkidul, yang jumlah siswanya ada 21 orang menjumpai berbagai masalah. Permasalahan tersebut di antaranya, adalah kelesuan atau kurangnya kreativitas, minat, dan prestasi belajar. Peneliti melakukan wawancara dengan guru dan dari hasil wawancara diketahui bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurang diminati siswa sehingga kreativitas, minat, dan prestasi belajar menjadi kurang. Selain itu, materi yang cukup banyak serta waktu yang terbatas menjadi beban guru untuk menyampaikan materi. Sementara itu, wawancara dengan siswa juga dilakukan oleh peneliti, dari wawancara diketahui bahwa sebagian siswa kurang begitu suka terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial karena materi yang terlalu banyak dan model pembelajaran serta suasana kelas yang kurang menyenangkan menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang berminat terhadap pembelajaran di kelas. Data sebelum ada tindakan baik kreativitas, minat, dan prestasi hasil belajar tertuang dalam tabel.

Tabel 1. Rekapitulasi Pengelompokan Nilai IPS Sebelum Tindakan (Prasiklus)

No	Kualitas Nilai	Penilaian					
		Kreativitas		Minat		Evaluasi	
		Jmh Siswa	(%)	Jmh Siswa	(%)	Jmh Siswa	(%)
1	91 – 100	0	0	0	0	0	0
2	81 – 90	11	52,38%	13	61,90%	0	0
3	71 – 80	0	0	1	4,76%	15	71,42%
4	61 – 70	10	47,61%	7	33,33 %	6	28,57%
5	51 – 60	0	0	0	0	-	0
6	< 50	0	0	0	0	-	0
Jumlah		21		21		21	
Tuntas/Baik		11		13		15	
Belum Tuntas/Cukup		10		8		6	

Keterangan :

1. Nilai > 50 = Kurang sekali
2. Nilai 61-70 = Kurang
3. Nilai 71-80 = Cukup
4. Nilai 81-90 = Baik
5. Nilai 91-100 = Baik Sekali

Dengan kondisi data tersebut, maka peneliti melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* yang dilakukan dua siklus, masing-masing siklus dua pertemuan, dengan harapan dapat meningkatkan kreativitas, minat, dan prestasi belajar. Setelah dilakukan tindakan, data yang diperoleh baik kreativitas, minat, maupun prestasi hasil belajar tertuang dalam tabel.

Tabel 2. Rekapitulasi Pengelompokan Nilai IPS Siklus I

No	Kualitas Nilai	Penilaian					
		Kreativitas		Minat		Evaluasi	
		Jmh Siswa	(%)	Jmh Siswa	(%)	Jmh Siswa	(%)
1	91 – 100	0	0	0	0	0	0
2	81 – 90	16	76,19%	17	80,95%	5	23,80%
3	71 – 80	0	0	4	4,76%	13	61,90%
4	61 – 70	5	23,80%	0	0	3	14,28%
5	51 – 60	0	0	0	0	-	0
6	< 50	0	0	0	0	-	0
Jumlah		21		21		21	
Tuntas / Baik		16		17		18	

Dari hasil evaluasi belajar yang telah diberikan pada siswa diperoleh jumlah siswa yang tuntas belajar ada 18 orang (85,71%) dengan kriteria sedang, yang belum tuntas belajar sejumlah 3 orang (14,28%), nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70, serta diperoleh rata-rata nilai siklus I sebesar 80,95. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan, tetapi belum mencapai target yang ditentukan, maka dilanjutkan pada siklus II. Setelah dilakukan tindakan, data yang diperoleh baik kreativitas, minat, maupun prestasi hasil belajar tertuang dalam tabel.

Tabel 3. Rekapitulasi Pengelompokan Nilai IPS Siklus II

No	Kualitas Nilai	Penilaian					
		Kreativitas		Minat		Evaluasi	
		Jmh Siswa	(%)	Jmh Siswa	(%)	Jmh Siswa	(%)
1	91-100	19	90,47%	2	9,52%	4	19,04%
2	81-90	0	0	16	76,19%	3	14,28%
3	71-80	0	0	3	14,28%	14	66,66%
4	61-70	2	9.52%	0	0	0	0
5	51-60	0	0	0	0	0	0
6	< 50	0	0	0	0	0	0
Jumlah		21		21		21	
Tuntas / Baik sekali		19 (90,47%)		18 (85,71%)		21 (100%)	

Dari hasil evaluasi belajar yang telah diberikan pada siswa diperoleh jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 21 orang (100%) dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80. Selain itu, diperoleh rata-rata nilai pada siklus II sebesar 85,23%, maka dengan demikian mencapai kriteria **baik sekali**.

Berdasarkan hasil observasi kreativitas yang diberikan kepada siswa, diperoleh kreativitas pada siklus II telah mengalami peningkatan yang lebih baik dari siklus I. Ini dapat ditunjukkan dengan peningkatan jumlah persentase siswa yang memiliki kreativitas belajar, yaitu dari 76,19% (siklus I) dengan kriteria cukup menjadi 90,47% (siklus II), melebihi target yang ditentukan dengan kriteria baik sekali. Hal tersebut dikarenakan siswa sudah terbiasa menyesuaikan diri dengan pembelajaran dilakukannya model

pembelajaran *make a match*. Di samping itu, kinerja guru juga sudah lebih baik lagi.

Untuk minat siswa, diperoleh data peningkatan pada siklus II yang lebih baik dari siklus I. Ini dapat ditunjukkan dengan peningkatan jumlah persentase siswa yang memiliki minat belajar, yaitu dari 76,19% (siklus I) dengan kriteria minat siswa cukup, menjadi 85,71% (siklus II) dengan kriteria minat siswa adalah **baik sekali**. Hal tersebut dikarenakan siswa sudah terbiasa menyesuaikan diri dengan pembelajaran dilakukannya model pembelajaran *make a match*. Di samping itu, kinerja guru juga sudah lebih baik lagi.

Selanjutnya, untuk hasil belajar siswa diperoleh jumlah siswa yang tuntas belajar sebesar 100% dengan kriteria baik sekali, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80, serta diperoleh rata-rata nilai pada siklus II sebesar 84,28%. Hasil ini lebih baik dari siklus I yang ditunjukkan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari 85,71%, menjadi 100%. Hal ini dikarenakan perhatian siswa terhadap penjelasan guru sudah lebih baik, keaktifan siswa selama pembelajaran sudah meningkat dari siklus I, serta kinerja guru sudah lebih baik dari siklus I.

Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui model pembelajaran *make a match*. Menurut para siswa, belajar dengan bekerja sama dalam kelompok sangat menyenangkan dan lebih mudah untuk mempelajari serta memahami materi yang dibantu bimbingan guru.

Pembahasan

Dari data kualitas pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil tes formatif siswa yang ditemukan dalam penelitian di Sekolah Menengah

Kejuruan Negeri 1 Girisubo Kecamatan Girisubo Kabupaten Gunungkidul, dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran meningkat. Oleh karena itu, hasil belajar pun juga meningkat. Pelaksanaan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* sangatlah cocok. Kecocokan dapat dilihat dari antusias pola kreatif belajar siswa yang sangat tinggi untuk mengikuti jalannya pembelajaran. Hal ini terlihat ketika siswa mendapat tugas, selalu merespon positif dengan menyelesaikannya secara senang. Namun demikian, belum mencapai sasaran karena siswa yang aktif tidak tertib di kelas dan kurang menyimak.

Berdasarkan alat evaluasi pada akhir proses pembelajaran pada siklus II, menunjukkan peningkatan kreativitas 90,47%, minat 85,71%, dan prestasi hasil belajar 100% dengan KKM 78, dari 21 jumlah siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II ini terjadi karena pendekatan yang digunakan oleh guru dapat membangkitkan kreativitas belajar siswa, bahkan siswa yang dulunya tidak suka dengan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi suka, siswa yang dulunya enggan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial sekarang tidak enggan lagi karena konsep menjadi mudah dan jelas, sesuai dengan pendapat Trianto (2014: 56).

Selanjutnya, selama penelitian, peneliti menemukan hal-hal yang sebelumnya belum pernah terjadi, antara lain:

1. Ada siswa yang dulunya tidak pernah bertanya tetapi ketika pelaksanaan proses pembelajaran justru sering bertanya.
2. Siswa yang dulunya takut terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi senang terhadap Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, hampir semua siswa antusias. Hal ini terbukti pada saat guru masuk ruang kelas, semua siswa sudah duduk rapi menanti kehadiran guru sambil membaca buku Ilmu Pengetahuan Sosial serta mempelajarinya.

4. Setelah penelitian berlangsung, siswa menjadi lebih giat belajar, rajin menulis, dan lebih bagus lagi karena siswa menjadi pemberani, percaya diri dan tidak takut serta pemalu karena keterampilan sosial mereka meningkat.

Sementara itu, setelah diadakan pengamatan pada pelaksanaan penelitian, terdapat beberapa temuan-temuan yang dialami para siswa, yaitu:

1. Pada saat pertama kali peneliti masuk ke kelas, ada salah seorang siswa yang tertegun, karena dikiranya ada petugas yang mau mengecek atau memberi hukuman pada siswa. Namun, setelah dijelaskan mereka diam dan mengerti.
2. Pada akhir proses pembelajaran, ada siswa yang tidak mau berhenti mengenal dan memahami berbagai kegiatan ekonomi dan pelaku-pelakunya sehingga mereka bertekad berani melakukan langkah-langkah kegiatan ekonomi, di sekolah, masyarakat tingkat padukuhan bahkan di masyarakat tingkat desa. Pengetahuan ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan juga dapat ditularkan pada orang lain, sehingga hidup dapat maju dan sejahtera.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan prestasi dan hasil serta terjadi perubahan perilaku yang menyertai siswa dalam belajar pada siswa kelas X Akuntansi 2 Tahun Pelajaran 2015/2016 di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Girisubo, Kabupaten Gunungkidul. Kreativitas belajar siswa kelas X Akuntansi 2 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Girisubo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berhasil dengan baik mencapai 19 siswa atau 90,47%.

Untuk minat belajar siswa kelas X Akuntansi 2 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Girisubo mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berhasil dengan baik mencapai 18 siswa atau 85,71%. Sementara itu, hasil belajar siswa kelas X Akuntansi 2 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Girisubo mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sangat memuaskan karena jumlah siswa 21 tuntas semua atau 100%.

Saran

Bertolak dari hasil penelitian yang diperoleh penulis tentang peningkatan kreativitas, minat, dan prestasi hasil belajar siswa, maka peneliti menyampaikan saran kepada rekan-rekan guru agar penelitian lebih maju dan sungguh-sungguh memberikan kontribusi bagi guru dan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara tepat dan menyenangkan. Saran tersebut, adalah:

1. Menggunakan pendekatan model pembelajaran *make a match* sebagai alternatif saat belajar.
2. Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diperlukan pendekatan yang variatif agar prestasi dan hasil belajar siswa meningkat. Dengan demikian, guru harus menggunakan model pembelajaran saat mengajar agar penyampaian materi dapat direspon siswa dengan baik.
3. Sekolah hendaknya dapat meningkatkan kompetensi guru untuk menerapkan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, dengan menyediakan buku-buku acuan dan mengikutkan dalam kegiatan ilmiah yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran *make a match*.
4. Sikap kritis yang normatif siswa terhadap suatu permasalahan dalam pembelajaran harus ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Gunadi. 2015. *Jurnal AdiKarsa Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Yogyakarta: Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga.
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.