

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* PADA MATERI GELOMBANG BUNYI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Jamratna¹, Nanda Safarati²

¹² Universitas Almuslim, Indonesia

Email: jamratnaratna@gmail.com

Informasi artikel	ABSTRAK
Sejarah artikel: Diterima : 10 Juni 2021 Revisi : 23 Agustus 2021 Dipublikasikan : 29 September 2021	Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa karena kurangnya minat siswa mempelajari fisika merupakan permasalahan yang mendasar di SMA Negeri 1 Peusangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran <i>make a match</i> pada materi gelombang bunyi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Sumber data adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Peusangan tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 26 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, lembar observasi dan angket. Pelaksanaan dikatakan berhasil bila $\geq 75\%$ dari jumlah siswa sehingga memperoleh skor KKM akhir tindakan ≥ 75 . Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan: 1) terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa disetiap siklusnya yaitu pada siklus I diperoleh 54% dan siklus II diperoleh 96% mengalami peningkatan sebesar 42%; 2) aktivitas guru siklus I memperoleh persentase 76%, kemudian meningkat menjadi 97,3% pada siklus II, dan aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase 77,3% dan meningkat menjadi 97,3% pada siklus II; 3) respon siswa terhadap model pembelajaran <i>make a match</i> tergolong sangat baik yaitu dengan perolehan persentase sebesar 90,4%.
Kata kunci: Kemampuan berpikir kreatif <i>Make a match</i> Gelombang bunyi	

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license



To cite this article:

J. ratna, F. Fatimah, and N. Safarati, "PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* PADA MATERI GELOMBANG BUNYI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA", *JEMAS*, vol. 2, no. 2, pp. 65 - 70, Sep. 2021.

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tigadimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat [1]. Hal ini tercantum dalam Permendikbud Pasal 1 Ayat 2 Tahun 2017 tentang penyelenggaraan pendidikan adalah kegiatan pelaksanaan komponen sistem pendidikan pada satuan atau program pendidikan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan agar proses pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan adalah indikator penting yang menentukan kemajuan sebuah bangsa. Diperlukan kualitas pendidikan yang baik supaya tujuan bangsa yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terlaksana dengan baik[2]. Permasalahan saat ini yang banyak disorot masyarakat yaitu mengenai karakter bangsa dalam berbagai aspek kehidupan. Permasalahan

mengenai karakter bangsa tersebut menjadi topik pembahasan hangat di media masa baik cetak maupun elektronik. Terdapat berbagai alternatif untuk mengatasinya seperti peraturan, Undang-Undang, peningkatan upaya pelaksanaan, dan penerapan hukum yang lebih kuat. Selain itu, ada pula alternatif yang banyak dikemukakan oleh para ahli, pemuka masyarakat, pengamat pendidikan, dan pengamat sosial. Para ahli tersebut mengemukakan bahwa untuk mengatasi adanya permasalahan karakter bangsa dapat dilakukan melalui pendidikan Subjito[3]

IPA sebagai bagian dari pendidikan yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu cabang dari pendidikan IPA adalah pendidikan fisika. Pelajaran fisika harus dipahami secara menyeluruh dengan pemahaman konsep yang benar, sehingga mudah untuk dipelajari. Memahami konsep fisika yang benar adalah mengetahui apa kegunaan dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Karena, tujuan pembelajaran sains khususnya fisika adalah pembelajaran

yang diarahkan pada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik fisik, mental, intelektual, dan sosial untuk memahami konsep fisika.

Permasalahan yang terjadi sekarang adalah pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik bagi siswa dan guru tidak berpusat kepada siswa (*student centered learning*). *Student Centered Learning* merupakan salah satu pendekatan pengajaran dalam pendidikan [4]. Pendekatan ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk memiliki kesempatan dan fasilitas menggali sendiri ilmu pengetahuannya sehingga akan didapat pengetahuan yang mendalam (*deep learning*) dan mampu meningkatkan kualitas siswa. Guru selalu menuntut siswa untuk belajar, tetapi tidak mengajarkan bagaimana siswa seharusnya belajar dan menyelesaikan masalah. Selama ini siswa masih terkesan masih belajar secara individual dan masih kurang terjalin hubungan kerja sama antara siswa sehingga siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi terkesan lebih memahami pelajaran dan siswa yang memiliki akademik rendah akan tertinggal.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas XI dan juga hasil pengamatan pada saat PPL di SMA Negeri 1 Peusangan, diperoleh informasi bahwa pembelajaran fisika yang diterapkan dikelas masih berorientasi pada guru dan kurang memperhatikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, maka peneliti memperoleh informasi diantaranya adalah menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan untuk berpikir dalam pembelajaran fisika dan peran guru di sekolah tersebut menyampaikan materi dengan kurang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Sehingga permasalahan utama yang didapat adalah siswa malas untuk berpikir. Hal ini terjadi karena proses belajar mengajar hanya berpusat pada guru. Selain itu, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang hanya mengajar dengan cara ceramah. Pembelajaran konvensional biasanya dalam proses pembelajaran guru hanya menerangkan materi pelajaran saja yaitu masih mengembangkan model pembelajaran yang berpusat pada guru [5].

Pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan pengembangan media yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya efektif, maka diperlukan media untuk menguji peningkatan tersebut. Proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan, komponen penerima pesan, dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran [6]. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *make a match*. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia salah satu caranya adalah dengan melaksanakan proses belajar dan pembelajaran yang efektif sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan optimal. Belajar merupakan salah satu faktor yang

berperan untuk memberikan pengaruh dalam proses pembentukan pribadi dan perilaku seorang individu. Sebagian perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar secara komprehensif dan berkelanjutan. Setelah melakukan pembelajaran peserta didik akan mendapatkan hasil belajar [7].

Make a match adalah teknik mengajar dengan mencari pasangan. salah satu keunggulannya adalah siswa belajar sambil menguasai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Untuk mengatasi berbagai problematika dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti ingin menerapkan suatu cara belajar yang bisa melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar yang menggunakan model pembelajaran yaitu model *make a match* sebagai usaha untuk menarik minat siswa dalam belajar fisika. Dengan penerapan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran serta mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan khususnya pada materi gelombang bunyi di mana semua siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran [8].

Berdasarkan permasalahan di atas, dalam penelitian maka peneliti akan menerapkan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa dapat berpikir kreatif dalam memecahkan permasalahan

II. Teori

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) pada model ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu. Penerapan model pembelajaran *make a match* yang perlu dipersiapkan adalah kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lain berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Menurut Tarmizi dalam Novia menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* artinya siswa mencari pasangan setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban) lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang [8].

Model pembelajaran "*Make a Match*" merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Metode pembelajaran tersebut mengajak siswa untuk dapat menghafal atau mengingat materi pelajaran dengan cara yang baru dan menyenangkan. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* siswa akan lebih bersemangat karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainannya, selain itu siswa pun dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Teknik *make a match* ini mampu menciptakan kondisi kelas yang interaktif, efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa, serta mampu

menghilangkan kebosanan siswa ketika pembelajaran berlangsung [7]

Dalam model pembelajaran ini, siswa mempelajari materi yang dikemas dalam sebuah permainan dalam bentuk kartu pertanyaan dan jawaban yang melibatkan seluruh siswa di kelas. Siswa diajak belajar dengan suasana yang berbeda. Karena dikemas dalam bentuk permainan, pembelajaran menjadi tidak terasa seperti belajar pada umumnya. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Aqib [9] yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Langkah Model Pembelajaran *make a match*

Fase Pembelajaran	Peran Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	<ul style="list-style-type: none">Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.Guru menyiapkan kartu untuk sesi review.
Fase 2 Menyajikan informasi	<ul style="list-style-type: none">Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat pembagian kartu.
Fase 3 Mencari pasangan kartu	<ul style="list-style-type: none">Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya menemukan pasangan agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing siswa bekerja dan belajar	<ul style="list-style-type: none">Guru membimbing siswa belajar pada saat mereka melakukan tugas mereka.Guru menjelaskan kepada siswa untuk menjawab isi kartu secara tepat.
Fase 5 Evaluasi	<ul style="list-style-type: none">Guru memberi poin kepada siswa yang menemukan pasangannya secara cepat.Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari.
Fase 6 Membuat kesimpulan	<ul style="list-style-type: none">Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Model *make a match* dalam penggunaannya tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya perlu diperhatikan oleh guru sebelum menggunakan model ini. Menurut Huda [10], kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu:

1. Dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik
2. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar

Selain memiliki kelebihan, menurut Huda [10] kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu:

1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang
2. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya
3. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan
4. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberikan hukuman pada siswa yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu
5. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir pada umumnya didefinisikan sebagai proses mental yang dapat menghasilkan pengetahuan. Berpikir yaitu suatu proses dimana melalui ide-ide dengan cara mengenali suatu masalah. Kemampuan berpikir kreatif merupakan proses konstruksi ide yang menekankan pada aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterincian [11]. Maxwell mengartikan berpikir sebagai segala aktivitas yang membantu merumuskan atau memecahkan masalah, membuat keputusan, atau memenuhi keinginan untuk memahami; berpikir adalah sebuah pencairan jawaban, sebuah pencapaian makna.[12]

Berpikir kreatif merupakan pengumpulan dari ide-ide baru. Berpikir kreatif merupakan sesuatu yang beralasan, produktif dan nonevaluatif. *Creative thinking are based on one fundamental principle—a new idea is made up of old ideas combined in a new way. The simplest way to do this is by adding, replacing, or subtracting ideas.* Kemampuan Berpikir kreatif merupakan salah satu ciri kognitif dari kreativitas. Keterampilan berpikir kreatif dibangun oleh konsep-konsep yang sudah tertanam pada diri siswa yang kemudian konsep serta prinsip-prinsip yang sudah ada tersebut diaplikasikan penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi yang merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru yang berasal dari daerah prasadar atau timbul dalam keadaan ketidaksadaran penuh [13].

Kemampuan berpikir kreatif membantu peserta didik menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Berpikir kreatif atau kreativitas sendiri masih menjadi isu yang menarik di kalangan peneliti. Mendesain pembelajaran yang dapat memberikan siswa kesempatan yang lebih untuk mengeksplorasi permasalahan yang memberikan banyak solusi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif [14].

Williams menunjukkan ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Berpikir kreatif menekankan pada aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaboration*).

III. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini berawal dari masalah yang di dapat di lapangan kemudian direfleksikan dan dianalisis berdasarkan teori yang menunjang kemudian dilaksanakan tindakan di lapangan. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Arikunto, dkk [15] menyatakan "Penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan".

Penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yang dilakukan secara berulang-ulang, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Peusangan yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021 pada siswa kelas XI yang berjumlah 26 siswa.

Data hasil dalam penelitian ini yaitu berupa ters, observasi dan angket. Tes yang dilakukan dalam peneliti yaitu tes akhir tindakan setelah penerapan model pembelajaran *make a match* pada materi gelombang bunyi. Selanjutnya observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Terakhir, angket yaitu daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon kepada pengguna.

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan siswa secara individual dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada materi gelombang bunyi. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan proses belajar mengajar, seorang siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individual) jika proporsi jawaban benar siswa 75% dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat 75% siswa yang telah tuntas.

Tabel 2. kriteria keberhasilan tindakan

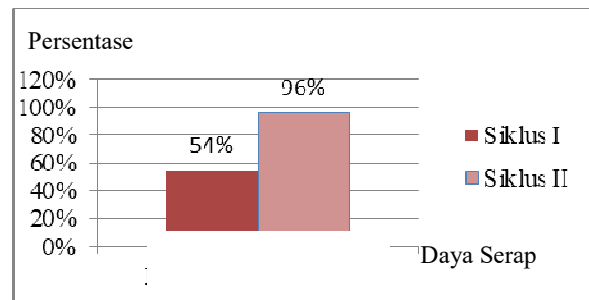
Rentang Nilai	Kategori
86-100%	Sangat Baik
76-85%	Baik
60-75%	Cukup
55-59%	Kurang
54%	Kurang Sekali

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kemampuan berpikir Kreatif

Berdasarkan hasil uraian dari hasil penelitian mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan model *make a match* di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Peusangan telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun hasil tes yang telah diberikan kepada siswa pada siklus I diperoleh ketuntasan 66,66 % dan pada siklus II diperoleh ketuntasan 91,66 %. Dengan adanya peningkatan ini menandakan bahwa siswa sudah lebih memahami materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dibandingkan siklus I, hal ini juga dapat dilihat pada siklus II siswa lebih terampil pada saat presentasi kelas. Dengan demikian peningkatan hasil belajar siswa yaitu sebesar 25 %. Untuk lebih jelas peningkatan hasil belajar pada setiap tindakan dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Peningkatan hasil belajar siswa

Berdasarkan gambar 1 diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada setiap hasil tes yang diberikan pada siklus I dan II, hal ini membuktikan bahwa penggunaan model *make a match* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi gelombang bunyi sesuai dengan yang diharapkan. Pada siklus I diperoleh ketuntasan 54 % dan meningkat pada siklus II diperoleh ketuntasan 96%. Data hasil pencapaian kemampuan berpikir kreatif siswa akhir siklus II diperoleh ketercapaian indikator dalam tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Persentase Pencapaian Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

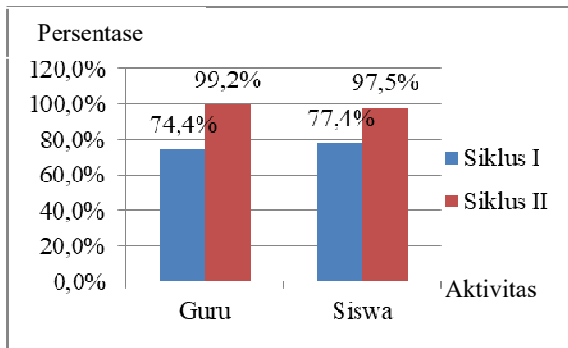
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Jumlah Siswa Yang Tuntas (Orang)	Persentase (%)	Ketuntasan Klasikal
Kepekaan	22	85	Tuntas
Kelancaran	20	77	Tuntas
Keluwesan	21	81	Tuntas
Keaslian,	22	85	Tuntas
Elaborasi	21	81	Tuntas
Rata-Rata	21	82	Tuntas

Berdasarkan tabel 3 diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada akhir siklus II menggunakan model pembelajaran *make a match* pada gelombang bunyi sudah memenuhi ketuntasan klasikal

yaitu $\geq 75\%$. Pada indikator kepekaan (*problem sensitivity*) diperoleh persentase sebesar 85%, kelancaran (*fluency*) sebesar 77%, keluwesan (*flexibility*) sebesar 81%, keaslian (*originality*) sebesar 85% dan elaborasi (*elaboration*) sebesar 81%. Sehingga diperoleh rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 82%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada siklus II mencapai standar ketuntasan belajar minimal karena banyak siswa yang tuntas dan secara klasikal siswa penelitian juga dinyatakan berhasil.

Aktivitas Guru dan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung di SMA Negeri 1 Peusangan diukur dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa berdasarkan model pembelajaran *make a match* pada materi Gelombang bunyi. Analisa dari hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama siklus I dan siklus II secara ringkas dapat dilihat pada Gambar 2 sebagai berikut.



Gambar 2. Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa tiap Siklus

Berdasarkan gambar 2 di atas terlihat bahwa aktivitas guru dan siswa dapat dilihat bahwa pada setiap tindakan dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dipandang sesuai dengan kenyataan dimana aktivitas guru banyak berfungsi sebagai fasilitator yang melayani siswa, baik dalam menjelaskan materi maupun teknis operasional perangkat pembelajaran. Pada siklus I aktivitas guru dalam pembelajaran hanya 76 % kemudian meningkat pada siklus II menjadi 97,3%. Aktivitas siswa pada setiap tindakan dari siklus I, II sampai siklus III juga mengalami peningkatan. Untuk siklus I aktivitas siswa dalam pembelajaran diperoleh 77,3 % kemudian pada siklus II meningkat menjadi 97,3%.

Peningkatan aktivitas belajar tersebut sangat diperhatikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Aktivitas belajar siswa merupakan bentuk partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik tidak lagi berpusat pada guru, tetapi berpusat pada siswa supaya potensi dalam diri siswa dapat tergali dengan baik.

Respon Siswa

Hasil angket respon siswa siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Peusangan yang merupakan responden

dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa di sekolah tersebut menyukai kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Dari hasil analisis angket siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa suka belajar materi gelombang bunyi karena cukup menyenangkan. Hal itu disebabkan karena guru mengajak siswa untuk mengamati objek-objek yang menarik sebagai media pembelajaran.

Kemudian kesenangan belajar ini juga dipengaruhi oleh sistem belajar kelompok, diskusi dan presentasi kelas, hal ini membuat siswa bersama kelompoknya ikut terlibat dalam menyelesaikan permasalahan dan mencari solusi permasalahannya. Siswa bersama kelompoknya bekerja sama dengan bimbingan guru, dan kemudian satu persatu kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Pernyataan siswa menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan suka dengan model pembelajaran *make a match*.

Berdasarkan uraian di atas bahwa pelaksanaan penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga siswa dapat meraih prestasi yang lebih baik lagi, maka dalam pembelajaran *make a match* respon siswa memperoleh rata-rata persentase angket respon siswa yang menyatakan sangat setuju adalah sebesar 51,8%, setuju 48,2% dan tidak ada jawaban yang kurang setuju, tidak setuju atau sangat tidak setuju.

V. Kesimpulan

Dari hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan antara lain:

1. Penggunaan model pembelajaran *make a match* pada materi gelombang bunyi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar pada siklus I dan II yang menunjukkan bahwa siklus I sebesar 54% siswa mendapat nilai ≤ 75 , meningkat pada siklus II menjadi 96% siswa mendapat nilai ≥ 75 .
2. Aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran *make a match* pada materi gelombang bunyi mengalami peningkatan. Aktivitas guru pada siklus I dengan persentase 76% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 97,3%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I dengan persentase 77,3% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 97,3%.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran gelombang bunyi melalui model *make a match* termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini dilihat dari hasil angket yang dibagikan ke siswa dengan persentase sangat setuju sebesar 51,8%, setuju 48,2% dan tidak ada jawaban yang kurang setuju, tidak setuju atau sangat tidak setuju.

VI. Ucapan Terimakasih

Ucapan syukur dan terimakasih penulis ucapkan kepada pihak sekolah, rekan guru serta semua pihak yang sudah ikut membantu jalannya penelitian tindakan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Ahsani, E., L., "Strategi Orang Tua dalam Mengajar dan Mendidik Anak dalam Pembelajaran At The Home Masa Pandemi Covid-19," *J. Al_Athfal*, vol. 3, no. 1, 2020.
- [2] B. Y. A. Aziizu, "TUJUAN BESAR PENDIDIKAN ADALAH TINDAKAN," *Pros. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, 2015, doi: 10.24198/jppm.v2i2.13540.
- [3] Kementerian Pendidikan Nasional, "UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional," 2003.
- [4] R. R. Antika, "Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning (Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk)," *BioKultur*, vol. 3, no. 1, 2014.
- [5] E. Iswara and R. Sundayana, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Posing dan Direct Instruction dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa," *Plus Minus J. Pendidik. Mat.*, vol. 1, pp. 223–234, 2021.
- [6] R. Rahma and H. Husna, "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ALAT PENCERNAAN MAKANAN PADA MANUSIA MELALUI PENERAPAN METODE MAKE A MATCH UNTUK KELAS V SD NEGERI 2 LHOKSEUMAWE," vol. 2, no. 1, 2018, Accessed: Oct. 01, 2021. [Online]. Available: <http://www.jurnal.umuslim.ac.id/index.php/LTR2/article/view/1011>.
- [7] P. A. N. Makmur Sirait and putri adilah Noer, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA Makmur," *Pengaruh Model Pembelajaran Koop. Tipemake a Match Terhadap Has. Belajar Siswa*, vol. 1, no. Oktober, 2013.
- [8] N. B. Krishnamuty, "Pengaruh Metode Penugasan Melalui Kelas Virtual Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Jaringan Tumbuhan," 2015.
- [9] R. H. Pratiwi, "Metode Pembelajaran 'Make A Match' Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPA," *Florea J. Biol. dan Pembelajarannya*, vol. 5, no. 1, 2018, doi: 10.25273/florea.v5i1.2291.
- [10] M. Huda, *Cooperatif Learning*. 2013.
- [11] M. M. Trianggono, "Analisis Kausalitas Pemahaman Konsep Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pemecahan Masalah Fisika," *J. Pendidik. Fis. dan Keilmuan*, 2017, doi: 10.25273/jpfk.v3i1.874.
- [12] Lisliana, A. Hartoyo, and Bistari, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Pada Materi Segitiga Di SMP," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Untan Pontianak*, vol. 5, no. 11, 2016.
- [13] H. E. Rudyanto, "MODEL DISCOVERY LEARNING DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK BERMUATAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF," *Prem. Educ. J. Pendidik. Dasar dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 01, 2016, doi: 10.25273/pe.v4i01.305.
- [14] M. Munawar, F. Roshayanti, and S. Sugiyanti, "IMPLEMENTATION OF STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - BASED EARLY CHILDHOOD EDUCATION LEARNING IN SEMARANG CITY," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 2, no. 5, p. 276, Sep. 2019, doi: 10.22460/ceria.v2i5.p276-285.
- [15] A. Suharsimi, "Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)," *Jakarta: Rineka Cipta*, 2013, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.