

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Materi Sosiologi Kelas XI IPS SMA Pembangunan

Dwi Cantika¹, Eka Asih Febriani^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: ekaasihyafitri@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh lemahnya penguasaan konsep siswa yang dilihat berdasarkan hasil belajar siswa. Disebabkan oleh kurang efisiennya media evaluasi pembelajaran yang pada akhirnya membuat siswa tidak mampu berinteraksi dengan permasalahan pada soal yang diberikan guru. Selain itu, model pembelajaran kooperatif yang digunakan guru belum optimal sehingga semangat siswa saat proses belajar mengajar di kelas XI IPS 2 menjadi rendah. Siswa di kelas hanya berperan sebagai pendengar sehingga penguasaan materi menjadi terbatas yang akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make-a-match menggunakan aplikasi Wordwall terhadap pembelajaran sosiologi kelas XI IPS 2 SMA Pembangunan UNP. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivis Jean Piaget teori ini menjelaskan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam menghadapi masalah-masalah yang terjadi salah satunya adalah pemberian soal-soal yang terkait dengan fenomena masyarakat. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan analisis deskriptif yang diperoleh dari hasil angket, pretest, dan posttest serta hasil penilaian pengamat pada lembar observasi. Untuk melihat peningkatan penguasaan konsep pada penelitian ini digunakan mean dan persentase yang terlihat pada hasil belajar siswa mulai dari pratindakan, Siklus I dan Siklus II. Hasil belajar siswa dilihat dari pelaksanaan pretest-posttest menunjukkan rata-rata skor pada siklus I sebesar 81,4 dan siklus 2 sebesar 86,8, sedangkan persentase pada siklus I sebesar 71% dan siklus II sebesar 86% yang memenuhi standar KKM. Setelah dilakukan pengujian N-gain score menggunakan excel diperoleh hasil 0,66 dan persentase skor 66,89. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make-a-match dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan efektif digunakan pada saat pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas; Media Pembelajaran; Wordwall.

Abstract

This research is motivated by the weak mastery of students' concepts seen from student learning outcomes, caused by the lack of efficient learning evaluation media which ultimately makes students unable to interact with problems in the questions given by the teacher. Apart from that, the cooperative learning model used by teachers is not optimal so student enthusiasm during the teaching and learning process in class is low. Students in class only act as listeners so that their mastery of the material is limited, which ultimately has an impact on student learning outcomes. This research aims to analyze the influence of the make-a-match type cooperative learning model using the Wordwall application on sociology learning for class XI IPS 2 SMA Pembangunan UNP. The theory used in this research is Jean Piaget's constructivist theory. This research uses the classroom action research (PTK) method with descriptive analysis obtained from the results of questionnaires, pretest and posttest as well as the results of observer assessments on observation sheets. To see the increase in concept mastery in this research, the mean and percentage were used as seen in student learning outcomes starting from pre-action, Cycle I, and Cycle II. Student learning outcomes seen from the implementation of the pretest-posttest show that the average score in cycle I was 81.4 and cycle 2 was 86.8, while the percentage in cycle I was 71% and cycle II was 86% which met the KKM standards. After testing the N-gain score using Excel, the results were 0.66 and the percentage score was 66.89. So it can be concluded that the use of the make-a-match type cooperative learning model can improve student learning outcomes and is effectively used during classroom learning.

Keywords: Classroom action research; Learning media; Wordwall.

How to Cite: Cantika, D. & Febriani, E.A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Materi Sosiologi Kelas XI IPS SMA Pembangunan. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 2(4), 359-368.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2023 by author.

Pendahuluan

Era *Society* 4.0 berperan penting dalam menjalankan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, tantangan yang dihadapi oleh guru di era *society* 4.0 antara lain guru perlu menguasai berbagai media dan model pembelajaran termasuk pembelajaran digital (*e-learning*) yang dapat menunjang proses berlangsungnya pembelajaran peserta didik yang sedang terjadi di dalam kelas, sesuai dengan tujuan pendidikan yang dirumuskan (Mursid & Yulia, 2019). Tantangan seorang pendidik pada kemampuan menerapkan teknologi informasi pada proses belajar mengajar akan tetapi ada enam kompetensi yang diharapkan dimiliki guru 4.0 yaitu: 1) keterampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah; 2) keterampilan komunikasi dan kolaborasi; 3) kemampuan berpikir kreatif dan inovatif; 4) literasi teknologi informasi dan komunikasi; 5) pembelajarannya yang kontekstual; 6) kelas digital sebagai media yang di manfaatkan guru. Seorang guru perlu memahami model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar materi dapat tersampaikan secara efektif sehingga meningkatkan hasil belajar. Untuk memperoleh tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan guru perlu melakukan penyempurnaan dalam kegiatan proses belajar mengajar termasuk pemilihan model dan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan karakter peserta didik, pendekatan strategi, teknik dan metode, sehingga disaat berlangsungnya proses pembelajaran peserta didik dapat interaktif dan aktif. Maisari et al. (2013) berpendapat upaya yang dapat dilakukan oleh guru agar pembelajaran yang disampaikan optimal yaitu dengan memilih model pembelajaran dan media ajar yang dapat menentukan pemahaman konsep matematis siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Pembangunan UNP pada bulan Oktober 2022 di kelas XI IPS 2 selama proses belajar mengajar sudah memadukan pembelajaran secara langsung dengan pembelajaran digital salah satu media yang digunakan di dalam kelas tersebut adalah *google classroom* dari hasil wawancara yang dilakukan oleh guru bidang studi (DM) tujuan penggunaan *google classroom* yaitu sebagai media pengiriman dan pengumpulan tugas untuk peserta didik, selanjutnya sebagai pemberian tambahan materi kepada peserta didik sebelum di mulainya pembelajarannya. Penggunaan media *google classroom* berfungsi sebagai evaluasi, biasanya guru bidang studi menggunakan media tersebut sebagai alat melakan penilaian untuk peserta didik. Pada saat berlangsungnya proses pembelajaran guru bidang studi membagi peserta didik yang ada di kelas XI IPS 2 menjadi 6 kelompok. Dari ke-6 kelompok tersebut salah satu kelompok tampil ke depan kelas untuk menyajikan hasil temuan mengenai materi yang sudah tunggaskan oleh guru yaitu “Kelompok Sosial”, selama kelompok tampil peserta didik yang tidak tampil sibuk melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan pembelajaran seperti bermain pena, mengobrol, bermain hp, dan tidur. Satu atau dua peserta didik yang mau menyampaikan pendapat di saat sesi tanya jawab dan tambahan materi berlangsung, selain kelompok yang tampil di depan kelas. model pembelajaran yang digunakan oleh guru bidang studi adalah kooperatif learning, namun penggunaan model pembelajaran tersebut belum terlaksana dengan baik. Dari hasil wawancara yang dilakukan pada peserta didik KD, RGD, NHL dan BWP di kelas XI IPS 2 SMA Pembangunan UNP dapat ditarik kesimpulan penguasaan materi yang telah diberikan oleh guru tidak dapat ditarik kesimpulan penguasaan materi yang telah diberikan oleh guru tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik sebab proses pembelajaran yang berlangsung membuat suasana kelas menjadi bosan. Evaluasi atau tugas yang diberikan oleh guru kepada peserta didik belum bisa mengajak peserta didik aktif dan semangat dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada pada sosiologi.

Standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada materi pelajaran sosiologi kelas XI IPS 2 masih tergolong rendah dari 28 peserta didik hanya 4 atau sebesar 14,8% peserta didik yang mampu melewati KKM yang ditentukan oleh SMA Pembangunan UNP yaitu 81, sedangkan 24 peserta didik lainnya masih dibawah KKM. Dapat disimpulkan dari hasil ujian tengah semester (UTS) peserta didik pada KD 3.1 dan 3.2 materi kelompok sosial dan masalah sosial menunjukkan persentase yang rendah terhadap penguasaan materi peserta didik (Nurhadi, 2020). Indikator peserta didik yang belum menguasai materi menurut yaitu: a) menunjukkan hasil belajar yang rendah dibawah rata-rata nilai yang dicapai oleh kelompoknya atau dibawah potensi yang dimilikinya, b) hasil yang dicapai tidak seimbang dengan usaha yang telah dilakukan. c) menunjukkan sikap seperti acuh tak acuh dan menentang saat pembelajaran dan d) lambat dalam melakukan tugas-tugas kegiatan belajar. dari indikator pernyataan tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa peserta didik dikatakan dibawah rata-rata. Penguasaan materi merupakan prasyarat sebagai tanda peserta didik

untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya. Konsep pada materi yang akan di ajarkan lebih sulit dipahami dengan baik apabila proses menerima informasi dari guru kepada peserta didik tidak berjalan dengan baik. Berdasarkan permasalahan di atas maka guru perlu melakukan perbaikan terhadap model dan media pembelajaran. Guru perlu melibatkan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan pada materi yang di sampaikan, melatih peserta didik untuk memberdayakan kemampuan berpikir kritis dari soal latihan yang diberikan. dari penjabaran permasalahan yang terjadi di dalam kelas XI IPS 2 tersebut memerlukan model dan media pembelajaran yang mampu membuat pembelajaran menjadi interaktif, variatif dan inovatif di dasarkan pada kebutuhan peserta didik di dalam kelas serta mampu membuat peserta didik selama pembelajaran berlangsung giat dalam memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru.

Dari penjabaran mengenai permasalahan tersebut guru memerlukan model pembelajaran yang bervariasi dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar keaktifan dan efektivitas selama pembelajaran berlangsung meningkat sehingga berdampak kepada peningkatan hasil belajar peserta didik. Salah satu model yang bisa digunakan untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu model kooperatif tipe *make a match*. model kooperatif tipe *make a match* merupakan pembelajaran yang menekankan pada kerjasama yang terjadi di dalam kelompok untuk menyelesaikan pendapat dan memperoleh keberhasilan secara optimal menggunakan kartu. Aliputri (2018) mengungkapkan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Selain menentukan model pembelajaran guru perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman seperti penggunaan media digital. Media pembelajaran yang cocok pada perkembangan di era saat ini yaitu berupa media pembelajaran berbasis digital salah satunya adalah *wordwall*.

Berdasarkan studi penelitian relevan terhadulu Sari (2021) dari hasil penelitian terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *wordwall* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik, selanjutnya pada penelitian Winanti et al. (2018) dari hasil penelitian di dapatkan peningkatan hasil belajar secara konsisten pada kedua siklus bila dibandingkan dengan hasil belajar studi pendahuluan penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan siswa yang diperoleh berdasarkan nilai keaktifan yang tinggi dan (Aliputri, 2018) penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar IPD kegiatan ekonomi bagi kelas VI SDN Wulur 1 Blora. Dalam kondisi awal 51%, maka pada siklus I meningkat menjadi 90% dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 94%. Pada penelitian tersebut penggunaan model pembelajaran kooperatif dan media *wordwall* sudah sering dilakukan untuk menganalisis dan mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Namun peneliti ini memadukukan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan menggunakan aplikasi *wordwall*.

Pemahaman materi merupakan hal penting yang harus dilakukan oleh peserta didik. Menurut Anderson dan Karthwohl dalam (Siregar & Nara, 2010) pada proses dimensi kognitif ada enam jenjang tujuan belajar, yakni a) mengingat, meningkatkan ingatan atas materi yang disajikan dalam bentuk sama seperti yang diajarkan, b) memahami, mampu membangun pesan pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tulisan, maupun grafis, c) mengaplikasikan, menggunakan prosedur untuk mengerjakan latihan maupun memecahkan masalah, d) menganalisis, memecah bahan-bahan ke dalam unsur-unsur pokoknya dan menentukan bagian saling berhubungan satu sama lain dan kepada keseluruhan struktur, e) mengevaluasi, membuat pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar tertentu, f) mencipta, membuat suatu produk yang baru dengan mengatur kembali unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu pola atau struktur yang belum pernah ada sebelumnya. Pada setiap jenjang dimensi proses kognitif memiliki kata kerja yang mendeskripsikan jenjang tersebut.

Berdasarkan kebutuhan dengan meninjau sumber belajar yang tersedia dan perkembangan teknologi maka peneliti berupaya untuk melakukan peningkatan hasil belajar dan penguasaan materi peserta didik dengan penerapan media pembelajaran yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis *wordwall*. Penelitian ini berfokus pada penguasaan konsep peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Pembangunan UNP yang dilihat dari hasil belajar peserta didik.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas *action reseach classroom*. Pelaksanaan tindakan dalam PTK ini dilaksanakan dengan dua siklus dimana sebelum dilakukan tindakan peneliti sudah mengamati terlebih dahulu hasil dari nilai UTS pada pembelajaran sebelumnya dan kemudian dibandingkan dengan nilai setelah di terapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall*. Tujuan dari penggunaan penelitian tindakan kelas ini untuk mengatasi permasalahan selama berlangsungnya proses belajar mengajar dan mencari solusi dari permasalahan tersebut, selain itu tujuan khusus dari adanya penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas kelas yang dilihat

melalui hasil belajar peserta didik. Penelitian tindakan kelas *action reseach classroom* pada penelitian ini menggunakan PTK model Kurt Lewin yang dibagi menjadi empat komponen yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara 1) merencanakan; 2) tindakan; 3) pengamatan; dan 4) refleksi (Widayati, 2008). Pada tahap perencanaan peneliti menyampaikn kondisi kelas yang terjadi, peneliti melihat antusiasme peserta didik selama pembelajaran berlangsung rendah, kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, hasil belajar peserta didik yang rendah dilihat dari nilai UTS hanya 14% peserta didik yang mampu melewati standar KKM yang ditetapkan oleh sekolah, dan penggunaan model pembelajaran kooperatif yang belum optimal. Sehingga peneliti membuat kesimpulan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall*. Pada tahap tindakan yaitu peneliti sudah menerapkan rencana tindakan kelas yang di teliti pada kelas XI IPS 2 SMA Pembangunan UNP. Tahap pengamatan peneliti melakukan observasi dengan melihat interaksi yang terjadi di dalam kelas XI IPS 2 pada saat pembelajaran berlangsung, melakukan wawancara pada peserta didik dan guru bidang studi, dan dokumentasi. Terakhir peneliti melakukan refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan atau apakah sudah cukup dari tindakan yang peneliti lakukan di dalam kelas. penelitian ini dilakukan pada semester ganjil bulan oktober 2022 dengan materi “masalah sosial”. Subjek penelitian ini adalah kelas XI IPS 2 SMA Pembangunan UNP berjumlah 28 peserta didik.

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif, data kualitatif di peroleh berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi yang dilakukan pada observasi awal, sedangkan untuk data kuantitatif di dapat dari hasil observasi yang dinilai oleh observer (guru bidang studi dan guru magang) terhadap aktivitas peserta didik hasil observasi di analisis menggunakan teknik analisis sebagai berikut kemudian data dikelompokkan berdasarkan kriteria pembelajaran.

Kriteria Penilaian Aktivitas Guru

Penilaian lembar obervasi aktivitas guru pada pembelajaran di kelas dapat di hitung dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor ideal}} \times 100\% = \text{nilai akhir}$$

Apabila nilai telah didapatkan maka nilai tersebut disesuaikan dengan rentang penilaian seperti pada tabel berikut. Data dapat dikatakan baik apabila telah melewati persentase $\geq 66\%$

Tabel 1. Kriteria Penilaian Aktivitas Guru

Rentang Nilai	Makna
85%-100%	Sangat Baik (SB)
66%-85%	Baik (B)
50%-65%	Cukup Baik (CB)
31%-49%	Kurang Baik (KB)
0%-30%	Sangat Tidak Baik (STB)

Sumber: (Rusmeyantari et al, 2015).

Analisis *N-gain score*

Analisis *N-Gain* skor untuk melihat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall* menggunakan rumus

$$\frac{\text{skorposttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Apabila nilai telah di dapatkan maka nilai tersebut disesuaikan dengan kategori tafsiran efektivitas *N-gain* pada tabel berikut:

Tabel 2. Kategori tafsiran efektifitas

Presentase	Tafsiran
>76	Sangat Efektif
56-75	Efektif
40-55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

Sumber: (Hake, 1999)

Pemberian soal *pretest-posttest* yang dianalisis menggunakan validitas dalam validitas satu soal dapat dilihat nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} . Pada taraf signifikan 5% dengan $N = 28-1$ diperoleh $r_{tabel} = 0,381$. Apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat dikatakan butir soal tersebut “valid” dan reliabilitas Data dikatakan reliabel apabila diperoleh nilai *cronbach's* > 0.7 . Kemudian hasil akhir dikelompokkan sesuai dengan nilai skor dan persentase *N-gain* Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan menggunakan cara kuantitatif sederhana yakni persentase (%) dan *mean*. Indikator ketercapaian pada penelitian pada setiap siklus adalah penguasaan konsep peserta didik yang dilihat dari hasil belajar dan befektivitas penggunaan model pembelejaran kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall*.

Hasil dan Pembahasan

Kondisi awal atau Pratindakan

Dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada peserta didik, dari hasil observasi didapatkan informasi mengenai kondisi kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran yang konvensional sehingga selama kegiatan penampilan kelompok banyak peserta didik lain tidak fokus mendengarkan kelompok yang sedang tampil, bagi kelompok yang tampil juga tidak mempersiapkan materi yang telah diberi oleh guru dengan matang, mereka hanya membacakan bahan materi yang di depan menggunakan kertas double folio. Peserta didik masih malu atau tidak percaya diri dalam memberikan penambahan materi atau pendapat mengenai materi yang disampaikan oleh kelompok yang tampil. Begitu pula pada pemberian pertanyaan dan jawaban baik dari kelompok kepada peserta didik lain atau peserta didik kepada kelompok yang tampil masih sedikit. Selain itu peneliti juga melihat perolehan nilai UTS kelas XI IPS 2 masih di tingkat yang rendah, hanya tiga orang peserta didik yang mampu melewati batas KKM yang telah di tetapkan oleh sekolah.

Tabel 3. Nilai UTS kelas XI IPS 2

No	Nama Siswa	Nilai	No	Nama Siswa	Nilai
1.	AD	46	15.	MRP	69
2.	APR	36	16.	MP	50
3.	AA	40	17.	NC	89
4.	BWP	46	18.	NHL	83
5.	CB	53	19.	PKL	73
6.	DK	43	20.	RK	69
7.	FAZ	56	21.	RCD	50
8.	FD	53	22.	SM	92
9.	FA	59	23.	SQ	53
10.	HAY	50	24.	SRH	86
11.	INA	59	25.	SHN	63
12.	JAG	53	26.	TAS	76
13.	MD	43	27.	W	43
14.	MFW	43	28	ZHK	79

Sumber: Observasi awal

Wawancara yang dilakukan dengan lima orang peserta didik DK, RGD, NHL, dan BWP, dapat disimpulkan selama berlangsungnya pembelajaran sosiologi tidak dapat membuat peserta didik untuk semangat dan kreatif di dalam kelas, pemberian soal oleh guru kepada peserta didik belum bisa membuat peserta didik berinteraksi dengan masalah-masalah dari soal yang diberikan. Peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran sosiologi SMA Pembangunan UNP di kelas XI IPS 2 ibu Des Mariya, S.Pd. dalam melakukan penelitian tindakan kelas peneliti bertindak sebagai observer sedangkan guru sosiologi bertindak sebagai pengajar. Sebelum peneliti melaksanakan siklus I dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall* peneliti memberikan soal *pretest* kepada peserta didik untuk mengukur penguasaan materi peserta didik. Didapatkan hasil pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Kompetensi pre-test peserta didik

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	13	46,42 %
2.	Belum Tuntas	15	53,27 %
	Jumlah	28	100%

Sumber: Analisis hasil *pre-test* pada kelas XI IPS 2

Hasil persentase dari tabel berikut menunjukkan bahwa penguasaan konsep peserta didik dalam pemahaman materi dan soal yang diberikan masih cukup rendah terlihat dari banyaknya peserta didik yang belum memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal KKM dan dilihat dari persentase kelas baru mencapai 53,27% dengan nilai (*mean*) kelas pada angka 67,14 dari angka tersebut dapat disimpulkan kelas XI IPS 2 masih dalam kategori di bawah standar kriteria ketuntasan minimal yaitu 80.

Pelaksanaan tindakan kelas

Siklus I

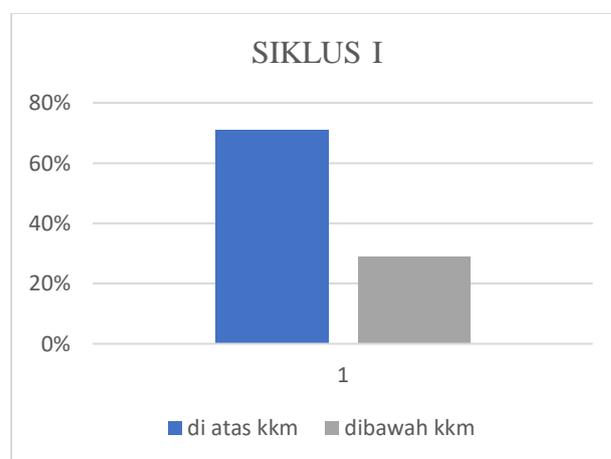
Siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 27 oktober pada pukul 13.45-15.15 dengan materi “pengertian masalah sosial dan faktor penyebab masalah sosial”. Selama pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall* pada pertemuan pertama peserta didik semua hadir, tidak ada yang absensi dan Pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 1 november 2022 pada pukul 8.30-10.05 dengan menggunakan materi pelajaran masalah sosial bagian sub bab “Kemiskinan, kenakalan remaja dan kriminalitas”. Sama seperti pertemuan pertama tidak ada peserta didik yang absensi, semua hadir. Tahapan yang dilakukan peneliti pada pertemuan ini adalah a) tahap perencanaan, pada tahap ini peneliti menyiapkan RPP, media kartu berbasis aplikasi *wordwall* dengan menggunakan template *Game Quiz* dimana peserta didik di berikan soal dan memilih kartu akan memberikan tambahan waktu atau pengurangan waktu, atau tambahan nilai skor jawaban atau pengurangan kartu jawaban, dan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik; b) pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti sesuai dengan tahapan yang dikemukakan. Berikut perolehan hasil belajar peserta didik menggunakan aplikasi *wordwall* pada siklus I

Tabel 5. Kompetensi Siswa Siklus I

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	20	71,43%
2.	Belum Tuntas	8	28,57%
	Jumlah	28	100%

Sumber: Analisis hasil *post-test* kelas XI IPS 2 yang dilakukan pada materi “masalah sosial” di siklus I

Hasil pada siklus I adanya peningkatan penguasaan peserta didik yang dilihat dari hasil kompetensi atau test yang diberikan oleh Hasil pengamatan melalui lembar soal *pretest* dari aplikasi *wordwall* diperoleh skor masing-masing peserta didik yang diolah menjadi nilai kompetensi kognitif dengan bobot kognitif sebesar 100. Pada siklus I nilai kompetensi peserta didik meningkat dari sebelumnya, dengan nilai rata-rata (*mean*) peserta didik pada siklus I dapat dicapai adalah 81,43 nilai tengah (*median*) yaitu 90 dan nilai yang sering muncul (*mode*) yaitu 90. Dengan persentase peserta didik yang mendapatkan nilai melewati KKM sebesar 71,43%.



Gambar 1. Chart Hasil Kompetensi Siklus I

Sumber: Diagram hasil belajar siswa pada siklus I

Setelah dilakukannya tindakan pada siklus I, pertemuan kedua peneliti melakukan refleksi berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dan hasil diskusi peneliti dan guru bidang studi melanjutkan pada siklus II, karena peneliti ingin melihat lebih lanjut apakah peningkatan penguasaan materi berdampak pada hasil belajar peserta didik lebih maksimal dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall*. Melihat adanya kekurangan selama

pembelajaran berlangsung peneliti bersama guru bidang studi melakukan perubahan sebagai berikut: a) Guru memberikan afirmasi positif dan *ice breaking* untuk meningkatkan fokus peserta didik selama tindakan berlangsung; b) guru melarang peserta didik untuk melakukan hal lain yang tidak terkait dengan pembelajaran; c) sebelum menggunakan aplikasi *wordwall*, peneliti (guru) memfasilitasi peserta didik yang belum paham dengan memberikan tatacara penggunaan *wordwall*.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 3 november dan 8 november 2022. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 3 november 2022 pada jam pelajaran 13.45-15.15, 2 x 45 menit JP. Mengenai materi ajar “jenis-jenis masalah sosial (ketidakadilan dan kesenjangan sosial, dampak dan penanggulangan masalah sosial)”. Pada pertemuan 1 peserta didik kelas XI IPS 2 Hadir, tidak ada yang absensi, namun ada 1 anak yang terlambat datang karena istirahat untuk solat. Pertemuan ke 2 dilakukan pada tanggal 8 november 2022 pada jam pelajaran 8.30-10.05, sebanyak 2 x 45 menit JP dengan materi ajar seperti pertemuan pertama, peserta didik hadir semua tidak ada yang absensi. Dalam penelitian tindakan kelas siklus II ini menggunakan tahapan penelitian yaitu: 1) Tahapan perencanaan, sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan dan bahan ajar yang digunakan dalam proses penelitian. Pada tahap ini dengan berkonsultasi kepada guru bidang studi peneliti menyusun RPP rencana pelaksanaan pembelajaran, mempersiapkan media kartu berbasis aplikasi *wordwall* kartu pasangan “soal” dan “jawaban” menggunakan karton, lem untuk menempelkan gambar dan *doubletip* dan *styrofoam*; 2) Tahap pelaksanaan Tahap ini dilakukan berkolaborasi dengan guru bidang studi sosiologi dan guru magang. Dimana peneliti bertindak sebagai guru pengajar, guru bidang studi dan guru magang bertindak sebagai observer. Pemberian materi pembelajaran menggunakan PPT dan video dengan melihat kasus masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

Tabel 6. Hasil Kompetensi Siklus II XI IPS 2

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	24	85,71%
2.	Belum tuntas	4	14,29%
Jumlah		28	100%

Sumber: analisis hasil belajar siswa pada materi “masalah sosial” di siklus II



Gambar 2. Chart Hasil Kompetensi XI IPS 2 Siklus II

Sumber: diagram hasil belajar siswa kelas XI IPS II pada materi “masalah sosial” di siklus II

Pada siklus ke II peneliti melihat adanya peningkatan pemahaman siswa dengan dilihat dari hasil kompetensi yang diberikan oleh peneliti berdasarkan perbaikan untuk memaksimalkan pembelajaran sosiologi di dalam kelas. hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I yaitu sebesar 85,71% peserta didik yang melewati KKM yang telah di tentukan oleh sekolah atau sebanyak 24 peserta didik. Kompetensi peserta pada siklus kedua dari 28 siswa menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) 85.8, dengan nilai tengah (*median*) 86,7, dan nilai yang sering muncul (*mode*) adalah 87. Tahap refleksi pada siklus II yang sudah dilaksanakan, peneliti dan guru bidang studi beserta guru magang berdiskusi melihat hasil yang telah dicapai oleh peserta didik kelas XI IPS 2. Dapat disimpulkan bahwa penguasaan materi pada peserta didik dengan penerapan model kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall* mencapai kategori yang baik yaitu 85,71%. Sehingga guru dan peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Selain melihat dari pemberian test kepada peserta didik peneliti memberikan angket respon terhadap peserta didik dan lembar observasi kepada guru sebagai pendukung hasil yang didapatkan oleh peneliti. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dari nilai mean peserta didik terdapat terdapat perbedaan

hasil belajar yang berhubungan pada penguasaan konsep peserta didik dengan nilai antara tes awal < nilai tes akhir (57,86 < 83,6).

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Penilai I	Penilai II	Keterangan
0,64	0,73	Sedang-Tinggi

Sumber: penilaian yang dilakukan observer dari guru bidang studi dan guru magang selama peneliti melakukan tindakan pada kelas XI IPS 2

Dilihat dari hasil olahan penilaian observer guru bidang studi dan guru magang pada saat peneliti melakukan tindakan, menunjukkan persentase pada angka 0,74. Jika di konversikan pada penilaian tabel arikunto maka dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa pada saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berada dikategori tinggi. Penggunaan model pembelajaran dan media tersebut memberikan peserta didik untuk mengkonsepsikan secara mandiri pemahaman materi yang telah diperoleh dan pada saat terjadinya pembelajaran guru menjadi fasilitator hal ini di dukung oleh penelitian (Anggraeni et al., 2019) model pembelajaran tipe *make a match* memberikan ruang kepada peserta didik untuk aktif dalam mengkonsepsikan pengetahuan dengan pemberian materi-materi di dapat secara menyenangkan dalam kelompok belajar yang menuntut untuk bekerja sama dan efisiensi waktu. Lebih lanjut lagi penelitian (Nafi'ah et al., 2021) penggunaan modea aplikasi *wordwall* membuat siswa lebih menyenangi jika dalam pembelajaran terdapat sebuah game untuk mempermudah mereka dalam memahami materi.

Tabel 8. Perolehan Persentase Hasil Kompetensi Peserta Didik

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	43%	71%	86%
Belum Tuntas	57%	29%	14%

Sumber: persentase hasil belajar peserta didik dimulai dari pra-tindakan, siklus I dan siklus II di kelas XI IPS 2

Tabel 9. Perolehan Mean Peserta Didik

Kategori Hasil Belajar	Interval	Frekuensi			KKM
		Pretest	Siklus I Posttest	Siklus II Posttest	
Sangat Rendah	0-34	2	1	1	80
Rendah	34-54	7	1	1	
Sedang	55-64	12	3	2	
Tinggi	65-84	0	7	11	
Sangat Tinggi	85-100	7	16	12	
JUMLAH			28		
MEAN		57,86	81,43	83,6	

Sumber: peroleh nilai rata-rata kelas XI IPS 2 menggunakan model pembelajaran *make a match* berbasis aplikasi *wordwall*

Dari tabel tersebut hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dimulai dari pemberian soal *pretest* pada pra-tindakan sampai pada pemberian soal *posttest* siklus I dan siklus II. hasil pengerjaan soal peserta didik SMA Pembangunan UNP kelas XI IPS 2 pada aplikasi *wordwall* melalui model pembelajaran tipe *make a match* peserta didik berkerjasama untuk menemukan suatu konsep dengan memecahkan masalah, selain itu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall* selama proses pembelajaran membiasakan peserta didik berhadapan dengan kompleksitas dalam mencari dan memasangkan kartu yang benar sesuai dengan konsepnya sehingga peserta didik harus mengambil keputusan yang tepat. Hal ini di dukung oleh pernyataan (Meha et al., 2020) karena pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan kesempatan kepadasiswa untuk saling memberikan pendapat atau ide yang mereka miliki. Lebih lanjut lagi pada penelitian (Fidya et al., 2021) meyebutkan hasil belajar peserta didik dalam setiap siklus terbukti bahwa dengan menggunakan media interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya untuk melihat efektivitas dari penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *wordwall* yang di analisis menggunakan N-gain skor di dapatkan dari perolehan hasil belajar peserta didik pada saat pemberian soal pada siklus I dan Siklus II yaitu:

Tabel 10. *N-Gain Score*

No	N-Gain Score	N-Gain Persentase
1.	0,66	66.89

Sumber: perolehan hasil efektivitas penggunaan model pembelajaran tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall* pada kelas XI IPS 2

Hasil *N-gain* dengan melihat tafsiran efektivitas pembagian *score* dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik dapat menata kembali pola pikir untuk memahami pembelajaran yaitu dengan meninjau kembali bagaimana mencapai tujuan mengatasi kendala dan mengevaluasi dengan cara bekerja sama. Di dukung oleh penelitian (Kasa et al., 2021) efektivitas pemanfaatan aplikasi *wordwal* pada pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif secara langsung akan membuat sejumlah pengalaman baru sehingga peserta didik mudah mengkonstruksikan pengetahuan yang di terima dengan saling berinteraksi. Dengan kerjasama peserta didik melakukan interaksi untuk menjelaskan materi yang telah di pahami sesuai dengan pemahaman konsepsinya sendiri dari peserta didik selanjutnya menjelaskan konsep tersebut dari peserta didik ke peserta didik lainnya.

Dengan demikian selajan dengan pemikiran teori konstruktivisme Jean Piaget belajar akan berhasil jika menyesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa Pendidik memainkan peran kunci dalam proses ini dengan mendorong siswa untuk secara aktif berinteraksi dengan lingkungan dan menemukan hal-hal yang beragam di lingkungan. pendidik sebagai fasilitator harus dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan bukan sebatas menyampaikan isi dari suatu bahan ajar kepada peserta didik. Pada teori ini menjelaskan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam menghadapi masalah-masalah yang terjadi slaah satunya adalah pemberian soal-soal yang terkait dengan fenomena masyarakat. (Masgumelar & Mustafa, 2021) Karakteristik yang ada pada teori konstruktivisme menurut jean piaget yaitu : 1) belajar aktif (*active learning*); 2) siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran bersifat otentik dan situasional; 3) aktivitas belajar harus menarik dan menantang, dengan pemberian aplikasi *wordwall* sebagai media yang menarik selama pembelajaran dan “kartu” yang menantang bagi peserta didik akan membawa peserta didik lebih tertantang dalam menjawab soal lebih lagi dengan pemberian waktu terbatas yang sudah disepakati terlebih dahulu bersama peserta didik; 4) siswa harus dapar mengaitkan informasi baru dengnn informasi yang telah dimiliki sebelumnya dengan sebuah proses disebut “*bridging*”; 5) siswa harus mampu merefleksikan pengetahuan yang sedang di pelajari; 6) guru lebih berperan sebagai fasilitator yang dapat membantu siswa dalam melakukan konstruksi pengetahuan; 7) guru harus dapat memberikan bantuan berupa *scaffolding* yang diperlukan oleh peserta didi dalam menempuh proses belajar.

Kesimpulan

Penggunaan modell pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan penguasaan konsep peserta didik dengan melihat kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh SMA Pembangunan UNP sebesar 80 pada pelaran sosiologi materi pembelajaran “masalah sosial”. Berdasarkan hasil analisis *N-gain* terlihat dari 28 peserta didik di kelas XI IPS 2 jumlah siswa yang menjawab soal tingkat kognitif mulai dari C1, C2, C3, dan C4 rata-rata menjawab pertanyaan dengan benar, jika dilihat pada siklus I dan siklus II terjadinya peningkatan peserta didik yang menjawab benar pada soal dengan memasang pertanyaan dan jawaban di aplikasi *wordwall*. Dapat disimpulkan perolehan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis *wordwall* pada aspek memahami, mengingat, mengaplikasikan dan menganalisis meningkat. Dilihat dari peningkatan setiap tahap dari sebelum dilakukan tindakan hingga selesainya siklus II. Pemberian soal *pretest* menggunakan aplikasi *wordwall* didapatkan hasil kompetensi peserta didik sebesar 43%, persentas tersebut meningkat pada siklus I indikator menjadi 71% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 86%. Selain itu penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan suasana kelas, dan keaktifan siswa dalam berpendapat. Guru bidang studi juga tertarik dalam penggunaan aplikasi *wordwall* untuk peserta didik.

Mengingat model pembelajaran kooperatif *learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan minat belajar siswa dianjurkan kepada guru untuk mencoba menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model ini. Diharapkan untuk proses belajar guru menggunakan media belajar yang menarik perhatian peserta didik, salah satunya adalah media aplikasi *wordwall* yang dapat menarik perhatian peserta didik. kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengambil sisi baik dari penelitian ini dan sebagai bahan masukan serta dapat memperbaiki kekurangan penelitian ini agar selanjutnya semakin baik nantinya.

Daftar Pustaka

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Anggraeni, A. A. A., Veryliana, P., & Fatkhur R, I. F. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18552>
- Ani Widayati. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1), 87–93.
- Fidya, I., Romdanih, R. & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA.
- Kasa, B., et al. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, 1(2), 154–159.
- Maisari, D., Suyadi, G. & Asnawati, R. (2013). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap pemahaman konsep matematis (studi pada siswa kelas VIII semester ganjil SMPN 5 Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013). *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 2(1), 1–6.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *Ghaisa: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Meha, A. M., Mbau, Y. W., & Foeih, Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 22. <https://doi.org/10.24114/jpb.v9i2.19078>
- Mursid, R., & Yulia, E. (2019). Pengembangan Pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan di Era RI 4.0. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Peran Teknologi Pendidikan Dalam Mengembangkan Dan Meningkatkan Keprofesionalan Pendidik di Era Revolusi Industri 4.0.
- Nafi'ah, T., Hikmayana, D., & Arisona, R. D. (2021). Model Card Sort Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Adaptivia: Prosiding Tahunan Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah dan Sederajat*.
- Nurhadi, N. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Edisi*, 2(1), 77-95.
- Rusmeyantari, N. L. Et al. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 3(1).
- Sari, W. (2021). Wordwall sebagai Media Belajar Interaktif daring Dalam Pendahuluan Pendidikan Kegiatan Yang Berbagai Dalam Meningkatkan Aktivitas Ddan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 10(1), 1–15.
- Siregar, E. & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Winanti, K., Yuliyani, & Agoestanto, A. (2018). Jurnal Profesi Keguruan. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.