

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X
FASE E3 DI SMAN 2 PASAMAN**

Septi Kurnia Anafi¹, Sarbaitinil², Yenni Melia³

¹²³ Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan
Humaniora, Universitas PGRI Sumatera Barat

Alamat e-mail : 1septikurniaanafi@gmail.com, 2bet_sarbaitinil@yahoo.co.id,
3yeni.melia@yahoo.com

ABSTRACT

Sociology subjects in class X Phase E3 at SMA Negeri 2 Pasaman. This condition was caused by the use of less varied and teacher-centered learning models. Therefore, an innovative learning model is needed to improve student engagement, one of which is the *Make a Match* learning model. This study aims to determine whether the implementation of the *Make a Match* learning model can improve students' learning activities. This research employed a quantitative descriptive method. Data were collected through observation and questionnaires. The sample consisted of 34 students from class X Phase E3. Data were analyzed using percentage techniques to measure students' learning activities based on indicators of visual, oral, listening, writing, mental, and emotional activities. The results showed that students' learning activities increased and were categorized as active to very active. Visual activity reached 81.82% (very active), oral activity 77.40% (active), listening activity 78.54% (active), writing activity 79.42% (active), mental activity 80% (active), and emotional activity 83.96% (very active). These findings indicate that the *Make a Match* learning model significantly improves students' learning activities. In conclusion, the implementation of the *Make a Match* learning model is effective in enhancing students' learning activities in Sociology for class X Phase E3 at SMA Negeri 2 Pasaman.

Keywords: Learning Model, Make a Match, Learning Activities, Sociology Learning,

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di kelas X Fase E3 SMA Negeri 2 Pasaman. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung berpusat pada guru. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya adalah model pembelajaran *Make a Match*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan angket. Sampel penelitian adalah siswa kelas X Fase E3 yang berjumlah 34 orang. Data dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa

berdasarkan indikator aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, dan emosional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori aktif hingga sangat aktif. Aktivitas visual memperoleh persentase sebesar 81,82% (sangat aktif), aktivitas lisan 77,40% (aktif), aktivitas mendengarkan 78,54% (aktif), aktivitas menulis 79,42% (aktif), aktivitas mental 80% (aktif), dan aktivitas emosional 83,96% (sangat aktif). Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di kelas X Fase E3 SMA Negeri 2 Pasaman.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Make a Match, Aktivitas Belajar, pembelajaran Sosiologi

A. Pendahuluan

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Menurut Wina Sanjaya dalam (Ikhsan, 2022), belajar bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan, nmaun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Rusman, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya (Ikhsan, 2022)

Aktivitas belajar merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran yang memiliki bentuk yang beranekaragam. Aktivitas yang dimaksudkan dalam penelitian ini

adalah kegiatan peserta didik dalam proses belajar dengan menggunakan model *Make A Match* pada pembelajaran Sosiologi (Noviza, 2021)

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Make a Match*. Model ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang dalam bentuk permainan mencari pasangan antara pertanyaan dan jawaban. Dalam pelaksanaannya, siswa dituntut untuk bergerak, berpikir cepat, serta berinteraksi dengan teman-temannya untuk mencocokkan kartu yang mereka peroleh

Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah tipe *Make a Match*. Keunggulan model ini adalah terletak pada segi kepraktisannya. Model ini mengajak siswa mencari jawaban terhadap

suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Meskipun cukup praktis dan sederhana, model mencari pasangan dapat melatih serta mengkondisikan siswa bersikap mandiri sekaligus bekerjasama atau berkomunikasi dengan orang lain dalam suasana menyenangkan (Halindayani, 2018).

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran sosiologi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran sosiologi tidak akan menyebabkan siswa tertekan, perasaan cemas dan takut karena dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran yang dikembangkan oleh *Lorna Curran (1994)* di mana guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban. Setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya. Bagi siswa yang benar mendapat nilai/poin, Rusman (Loe, 2024).

Namun, berdasarkan pengalaman peneliti ketika melakukan observasi mengenai aktivitas belajar pada siswa kelas X Fase E3, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam belajar masih cukup rendah.

Hal tersebut disebabkan karena guru belum menerapkan model pembelajaran yang variatif dan sangat jarang menggunakan bantuan media pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran Sosiologi. Akibatnya perkembangan aktivitas siswa menjadi terhambat dan siswa kurang tertarik untuk menyimak pembelajaran sehingga materi yang disampaikan tidak dipahami dengan baik. Selain itu banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran Sosiologi adalah pelajaran yang membosankan.

Dari hasil wawancara dengan salah seorang peserta didik setelah pembelajaran menyatakan bahwa selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan media gambar dan metode ceramah. Sehingga peserta didik masih sulit dalam memahami materi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut, guru perlu untuk lebih meningkatkan aktivitas belajar peserta didik agar peserta didik aktif, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu solusi yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yaitu dengan menerapkan model *make a match*. Karena model *Make a Match* dapat membuat peserta didik lebih aktif, bersemangat, focus dan menjadikan pembelajaran lebih mudah sehingga peserta didik paham mengenai materi yang dipelajari, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga aktivitas belajar meningkat.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian merupakan suatu kegiatan yang berusaha untuk menemukan penyelesaian masalah dan mendapatkan kebenaran ilmiah dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dengan proses penghimpunan serta analisis data secara sistematis dan logis dalam mencapai tujuan. Metode penelitian secara umum diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Fase-E3 di SMAN 2 Pasaman. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan tujuan tertentu. Data yang digunakan adalah data primer dan taa sekunder. Dalam penelitian ini, sampel yang dipilih adalah siswa kelas X Fase E3 di SMAN 2 Pasaman yang berjumlah 34 orang.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Tabel 1 Hasil Rekap Aktivitas Belajar Siswa dari Pertemuan 1 - 3

Indicat or aktivita s	Pert emu an I	Yan g tidak mem enuh i aktiv itas belaj ar sisw a pada pt I	Pert emu an II	Yan g tidak mem enuh i aktiv itas belaj ar sisw a pada pt II	Pert emu an III	Yan g tidak mem enuh i aktiv itas belaj ar sisw a pada pt III
Aktivita s Visual	70,4 5%	29,5 5%	81,8 2%	18,1 8%	90,9 1%	9,09 %

Aktivita s Lisan	65,9 1%	34,0 9%	77,2 7%	22,7 3%	88,6 4%	11,3 6%
Aktivita s Mende ngarka n	72,7 3%	27,2 7%	84,0 9%	15,9 1%	93,1 8%	6,82 %
Aktivita s Menuli s	63,6 4%	36,3 6%	75,0 0%	25,0 0%	86,3 6%	13,6 4%
Aktivita s Menta si	68,1 8%	31,8 2%	79,5 5%	20,4 5%	90,9 1%	9,09 %
Aktivita s Emosi onal	70,4 5%	29,5 5%	86,3 6%	13,6 4%	95,4 5%	4,55 %
Rata – Rata	68,5 6%	31,4 4%	80,6 8%	19,3 2%	90,9 1%	9,09 %

Sumber : Olah Data 2026

Jadi hasil tabel diatas dapat disimpulkan pada pertemuan mencapai hasil 70,45%, sedangkan pada pertemuan kedua mencapai hasil 81,82% sudah mulai meningkat dan pada pertemuan ketiga lebih meningkat, dilihat dari hasil aktivitas visual sudsh 90,91%.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari setiap pertemuan. Pada pertemuan *pertama*, terlihat bahwa masih terdapat persentase siswa yang belum memenuhi indikator aktivitas belajar. Persentase tersebut diperoleh dari selisih antara 100% dengan tingkat aktivitas yang dicapai pada masing-masing indikator. Hasil menunjukkan bahwa persentase ketidakaktifan siswa berkisar antara 27,27% hingga 36,36%. Indikator dengan tingkat ketidakaktifan tertinggi terdapat pada aktivitas menulis sebesar 36,36%, diikuti aktivitas lisan sebesar 34,09%. Sementara itu, indikator dengan tingkat ketidakaktifan terendah terdapat pada aktivitas mendengarkan sebesar 27,27%.

Secara keseluruhan, rata-rata persentase siswa yang belum memenuhi aktivitas belajar pada pertemuan I adalah sebesar 31,44%. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap awal penerapan pembelajaran, masih terdapat cukup banyak siswa yang belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi ini wajar terjadi karena siswa masih dalam tahap penyesuaian terhadap model pembelajaran *Make a Match* yang diterapkan. Oleh karena itu, diperlukan penguatan dan pengulangan pada pertemuan selanjutnya agar aktivitas belajar siswa dapat meningkat secara lebih merata.

Pada pertemuan *kedua*, terlihat bahwa persentase siswa yang tidak memenuhi indikator aktivitas belajar mengalami penurunan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Persentase ketidakaktifan siswa berada pada rentang 13,64% hingga 25,00%. Indikator dengan tingkat ketidakaktifan tertinggi terdapat pada aktivitas menulis sebesar 25,00%, sedangkan yang terendah terdapat pada aktivitas emosional sebesar 13,64%.

Pembahasan

Aktivitas belajar siswa mengalami perubahan yang cukup berarti dibandingkan kondisi awal sebelum diterapkannya model pembelajaran *Make a Match*. Pada tahap awal, aktivitas siswa cenderung rendah, ditandai dengan kurangnya partisipasi dalam diskusi, rendahnya

perhatian terhadap pembelajaran, serta minimnya interaksi antara siswa dengan guru maupun antar siswa. Namun setelah penerapan model *Make a Match*, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dalam berbagai aspek pembelajaran. Siswa tidak lagi hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi, serta menyampaikan hasil pemikirannya.

Selanjutnya, pada indikator aktivitas lisan, siswa berada pada kategori aktif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mulai berani untuk bertanya, menjawab pertanyaan, serta menyampaikan pendapat dalam kegiatan diskusi. Peningkatan aktivitas lisan ini merupakan salah satu dampak positif dari penerapan model *Make a Match*, karena model ini mendorong interaksi antar siswa dalam mencari pasangan kartu. Proses komunikasi yang terjadi selama pembelajaran membuat siswa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya. Meskipun belum semua siswa berpartisipasi secara maksimal, namun secara keseluruhan telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan sebelum penerapan model.

Pada indikator aktivitas mendengarkan, siswa juga berada pada kategori aktif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu menyimak penjelasan guru maupun pendapat teman dengan baik. Aktivitas mendengarkan yang baik sangat penting dalam proses

pembelajaran karena menjadi dasar bagi pemahaman materi. Dalam model *Make a Match*, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mendengarkan penjelasan dari teman saat berdiskusi. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan saling menghargai pendapat satu sama lain.

Aktivitas menulis siswa juga berada pada kategori aktif. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa dalam mencatat materi penting, menuliskan jawaban, serta membuat kesimpulan pembelajaran. Aktivitas menulis menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengolah informasi tersebut dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik dan terstruktur.

Pada indikator aktivitas mental, siswa berada pada kategori aktif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu berpikir, menganalisis, serta memecahkan masalah yang diberikan. Dalam model *Make a Match*, siswa dituntut untuk berpikir cepat dalam mencocokkan kartu soal dan jawaban yang tepat. Proses ini melibatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, sehingga aktivitas mental siswa menjadi lebih berkembang. Aktivitas mental yang tinggi menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak hanya bersifat hafalan, tetapi juga melibatkan proses berpikir yang mendalam.

Sementara itu, aktivitas emosional siswa berada pada

kategori sangat aktif. Hal ini ditunjukkan oleh rasa senang, antusias, dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan *Make a Match* mampu mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Aktivitas emosional yang positif sangat penting karena dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan. Siswa yang merasa senang dan nyaman dalam belajar cenderung lebih aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan.

Jika dikaitkan dengan teori aktivitas belajar, hasil penelitian aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran, baik yang bersifat fisik maupun mental. Dalam penelitian ini, siswa terlibat dalam berbagai aktivitas seperti membaca, berdiskusi, bertanya, menjawab, serta bekerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan telah memenuhi prinsip-prinsip belajar aktif.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam model ini, siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang sesuai antara soal dan jawaban dalam batas waktu tertentu. Kegiatan tersebut mengandung unsur permainan (*game-based learning*) sekaligus

kerja sama kelompok, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Model *Make A Match* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergerak, berinteraksi, dan berpikir secara aktif. Aktivitas mencari pasangan kartu tidak hanya melibatkan aspek fisik, tetapi juga menuntut kemampuan kognitif siswa dalam memahami konsep materi yang dipelajari. Dengan demikian, siswa tidak sekadar menghafal informasi, melainkan benar-benar memahami isi materi agar dapat menemukan pasangan yang tepat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruh indikator aktivitas belajar siswa berada pada kategori Aktif hingga Sangat Aktif, dengan persentase tertinggi pada indikator aktivitas emosional dan visual. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan yang kuat antara penerapan model *Make A Match* dengan peningkatan aktivitas belajar siswa.

Dalam pelaksanaannya, siswa saling berinteraksi untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai, berdiskusi mengenai jawaban yang benar, serta bekerja sama dalam kelompok. Interaksi ini mendorong siswa untuk aktif berbicara, mendengarkan, dan bertukar pendapat.

Selain itu, model *Make A Match* juga mendukung pendekatan konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi

sosial. Ketika siswa mencari pasangan kartu, mereka secara tidak langsung melakukan proses berpikir, mengingat konsep yang telah dipelajari, serta menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Proses ini memperkuat pemahaman konseptual siswa.

Dari segi aktivitas emosional, tingginya persentase menunjukkan bahwa siswa merasa antusias dan menikmati proses pembelajaran. Unsur permainan dalam model *Make A Match* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasa senang, mereka cenderung lebih aktif dan tidak merasa terbebani dalam mengikuti pembelajaran.

Apabila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*), model *Make A Match* lebih menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dalam pembelajaran konvensional, siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru secara pasif, sedangkan dalam model *Make A Match*, siswa terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Keterlibatan ini terlihat dari meningkatnya aktivitas visual, lisan, mental, dan emosional siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Model ini juga melatih keberanian siswa dalam berkomunikasi serta meningkatkan rasa percaya diri. Ketika siswa berhasil menemukan pasangan kartu yang tepat, mereka merasakan kepuasan tersendiri yang berdampak pada peningkatan motivasi belajar. Selain itu, kerja sama antar siswa dalam mencari pasangan kartu memperkuat hubungan sosial di dalam kelas dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Dengan demikian, hasil penelitian yang menunjukkan kategori aktif hingga sangat aktif pada seluruh indikator aktivitas belajar membuktikan bahwa model *Make A Match* memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa. Model ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek sosial dan emosional siswa. Oleh karena itu, penerapan model *Make A Match* dalam pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pasaman dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Teori behavioristik menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai akibat dari adanya hubungan antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Tokoh behavioristik seperti Thorndike dan Skinner menekankan bahwa perilaku belajar akan terbentuk melalui proses pembiasaan (conditioning) serta penguatan (reinforcement). Dalam

konteks penelitian ini, model *Make A Match* berperan sebagai stimulus yang diberikan guru untuk memunculkan respon aktif dari siswa.

Aktivitas visual memperoleh persentase sebesar 90,91% dengan kategori *Sangat Aktif*. Aktivitas ini mencakup membaca kartu soal dan jawaban, serta memperhatikan penjelasan dan presentasi teman. Dalam perspektif behavioristik, kartu soal dan jawaban yang dibagikan kepada siswa merupakan stimulus konkret yang menuntut respon berupa perhatian dan keterlibatan visual. Ketika siswa berhasil menemukan pasangan kartu yang tepat dan memperoleh apresiasi atau penguatan dari guru, maka perilaku memperhatikan dan membaca dengan teliti akan semakin diperkuat. Aktivitas visual seperti membaca dan memperhatikan merupakan bentuk keterlibatan belajar yang sangat penting karena menjadi dasar dalam memahami informasi. Dengan demikian, tingginya aktivitas visual menunjukkan bahwa stimulus yang diberikan melalui model *Make A Match* berhasil membentuk respon belajar yang positif.

Pada aktivitas lisan, diperoleh persentase sebesar 88,64% dengan kategori *Aktif*. Aktivitas ini meliputi bertanya, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat. Dalam teori behavioristik, perilaku berbicara atau berpendapat dapat terbentuk melalui penguatan positif. Ketika siswa yang berani bertanya atau menjawab mendapat pujian atau apresiasi dari guru, maka perilaku tersebut cenderung diulang. Nana

Sudjana menjelaskan bahwa siswa yang aktif bertanya dan menyampaikan pendapat menunjukkan keterlibatan intelektual dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, model *Make A Match* menciptakan situasi yang mendorong siswa untuk berinteraksi secara verbal, sehingga respon aktif berupa komunikasi lisan semakin sering muncul.

Selanjutnya, aktivitas mendengarkan memperoleh persentase sebesar 93,18% dengan kategori *Sangat Aktif*. Aktivitas mendengarkan mencerminkan respon siswa terhadap stimulus berupa penjelasan guru maupun presentasi teman. Dalam teori behavioristik, perhatian dan kemampuan menyimak merupakan bentuk respon terhadap rangsangan auditif yang diberikan. *listening activities* merupakan bagian penting dalam aktivitas belajar karena mendukung pemahaman konsep. Ketika siswa mampu mendengarkan dengan baik dan mendapatkan umpan balik positif, maka perilaku menyimak tersebut akan menjadi kebiasaan yang terbentuk melalui proses penguatan.

Selain itu, aktivitas menulis yang berada pada kategori aktif menunjukkan bahwa siswa memberikan respon terhadap stimulus berupa tugas atau instruksi guru dengan mencatat dan menuliskan hasil diskusi. Dalam pendekatan behavioristik, pemberian tugas merupakan bentuk stimulus yang dirancang untuk menghasilkan respon tertentu. Apabila siswa

menyelesaikan tugas dengan baik dan mendapatkan penilaian atau penghargaan, maka perilaku tersebut akan diperkuat.

Indikator dengan persentase tertinggi adalah aktivitas emosional 95,45% yang berada pada kategori *Sangat Aktif*. Dalam teori behavioristik, emosi positif seperti antusiasme dan semangat dapat muncul sebagai akibat dari adanya penguatan yang menyenangkan. Model *Make A Match* yang mengandung unsur permainan memberikan stimulus yang menarik sehingga siswa merespon dengan perasaan senang dan termotivasi. Ketika suasana belajar terasa menyenangkan dan siswa memperoleh pengalaman berhasil, maka perilaku aktif akan semakin kuat.

Hubungan stimulus–respon yang efektif dalam pembelajaran, model *Make A Match* berfungsi sebagai stimulus yang mampu memunculkan respon aktif siswa dalam berbagai bentuk aktivitas belajar. Tetapi juga membentuk kebiasaan belajar aktif melalui proses penguatan yang berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka hipotesis tindakan (H_a) yang menyatakan bahwa "Penerapan model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas X Fase E3 SMA Negeri 2 Pasaman" diterima, sedangkan hipotesis nol

(H₀) ditolak. Dengan tercapainya rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 90,91%, penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran Make a Match efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Mukhid. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif* (M. S. Sri Rizqi Wahyuningrum (ed.)). CV. Jakad Media.
- Abigail Soesana, Hani Subakti, Karwanto, D. (n.d.). *Metodologi penelitian Kuantitatif* (A. Karim (ed.)).
- Abyan, F., & Rohana, H. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (D. (c) I. Ahmaddien (ed.); Juli, 2022). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Azizah, M. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Mata Pelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V MI Al- Islam Bina Karya Putra Kecamatan Rumbia Kabupaten Lampung Tengah*.
- Bella, Y., Suhendri, H., & Ningsih, R. (2019). Peranan Metode Pembelajaran The Power Of Two Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 129.
<https://doi.org/10.26486/jm.v3i2.821>
- Loe, M. T. M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match. *PENSOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Pendidikan Sosiologi*, 2(1), 26–38.
- Noviza, A. D. (2021). Penerapan Model Make a Match dengan Media Flash Card pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 22 Aceh Besar. *UIN Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh*, 177.
- Rukhmana, T. (2021). Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page 25. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 2(2), 28–33.
- Sarbaitinil, EL. all. (2025). pelnellitian sosial dan pelndidikan (Hariz (eld.)). CV. Haqi Paradisel Meldiatama
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33.
<https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 78–88.