

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KOMPETENSI KEJURUAN TKJ KELAS X TKJ SMK MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA

THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING TYPE MAKE A MATCH TO ENHANCE THE STUDENTS' LIVELINESS AND THE LEARNING OUTCOME ON THE TKJ VOCATIONAL COMPETENCY SUBJECT FOR CLASS X TKJ SMK MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA

Oleh: Tisha Fatimasari, Universitas Negeri Yogyakarta, tisha.fatimasari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan TKJ kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas. Subyek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas X TKJ semester genap tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 27 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan lembar observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Metode yang digunakan untuk analisis data adalah metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan TKJ dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata keaktifan siswa dari siklus I sebesar 53,85% mengalami peningkatan menjadi 72,02% pada siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari persentase siswa yang tuntas KKM sebesar 68% kemudian meningkat menjadi 87,5% pada siklus II. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dari siklus I sebesar 76 meningkat menjadi 80 pada siklus II.

Kata kunci: *Make A Match*, keaktifan, hasil belajar, Kompetensi Kejuruan TKJ

Abstract

This study was conducted to find out the implementation of cooperative learning type make a match in enhancing the students' liveliness and the learning outcome on the TKJ Vocational Competency subject for class X SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. This study was a classroom action research to solve the problem in class. The subjects of this research were 27 students in the class X TKJ in the even semester of 2015/2016 academic year. This study was conducted in two cycles. The data collection techniques in this research used observation sheets, learning achievement test, and documentation. The data analysis method used was quantitative descriptive analysis method. The result of this study shows that the implementation of cooperative learning type make a match on the TKJ vocational competency subject can enhance the students' liveliness and the learning outcome. It can be seen from the average of students' liveliness from 53,85% in the first cycle increased to 72,02% in the second cycle. The improvement of students' learning outcome can be seen from the percentage of students who passed the completion criteria minimum is 68% in the first cycle increased to 87,5% in the second cycle. The average score of the class also increased from the first cycle by 76 increased to 80 in the second cycle.

Keywords: Make a Match, students' liveliness, learning outcome, TKJ vocational competency

PENDAHULUAN

SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan dengan kompetensi keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Kompetensi Kejuruan TKJ. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Apriyani, S. Pd. selaku guru mata pelajaran Kompetensi Kejuruan TKJ serta hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, siswa masih terlihat pasif dan kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran yang disampaikan guru. Proses pembelajaran menggunakan metode *teacher centered* dimana pembelajaran lebih dominan diisi oleh guru sehingga siswa kurang berperan dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang malah terlihat bosan dan asik dengan kegiatannya sendiri seperti berbincang dengan teman, melamun atau melakukan hal lain di luar kegiatan belajar. Kurangnya keaktifan siswa yang terkait dengan pembelajaran akan berpengaruh pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan rendahnya hasil belajar siswa dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar siswa kelas X TKJ jika dilihat dari aspek pengetahuan masih belum merata dibuktikan dari data nilai siswa, hanya 11 dari 27 siswa atau 40,74% yang sudah mencapai KKM mata pelajaran Kompetensi Kejuruan TKJ yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75.

Untuk itu, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran dengan menggunakan metode yang dapat membuat siswa tertarik dan aktif

selama pembelajaran di kelas namun juga tidak mengganggu kualitas pembelajaran itu sendiri. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran karena semua siswa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena kondisi pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan tertarik untuk mempelajari materi pelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa serta peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan TKJ kelas X TKJ di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

Keaktifan belajar siswa adalah aktivitas/kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mendukung kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga tercipta situasi belajar yang aktif. Tingginya aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Keaktifan siswa dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar, pengetahuan, dan keterampilan siswa serta meningkatkan kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungan. Dengan keterlibatan siswa secara langsung, pembelajaran akan lebih

membekas dan lebih bermakna daripada pembelajaran yang seluruhnya dikendalikan oleh guru. Keaktifan belajar siswa dapat bermanfaat untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa, memberi kesempatan siswa untuk dapat mencari pengalaman sendiri, mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis, memupuk kerjasama antar siswa, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Menurut Dierich (Sardiman, 2009: 101) keaktifan belajar dibagi menjadi 8 kelompok, yaitu kegiatan visual, kegiatan oral/lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan motor/fisik, kegiatan mental, dan kegiatan emosional. Indikator keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini adalah: 1) memperhatikan penjelasan guru, 2) mencatat materi pelajaran, 3) mengajukan pertanyaan, 4) menjawab pertanyaan atau memberi tanggapan, 5) berinteraksi dengan teman saat mencari pasangan kartu, 6) menjelaskan materi pada saat presentasi, dan 7) memperhatikan penjelasan teman saat presentasi.

Belajar merupakan aktivitas kehidupan manusia. Perolehan dari proses belajar tersebut dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses belajar. Menurut Bloom (Nana Sudjana, 2008: 22-33) hasil belajar dibagi ke dalam 3 ranah, yaitu ranah kognitif yang berhubungan dengan hasil belajar siswa dalam hal intelektual, ranah afektif yang berhubungan dengan sikap yang dimiliki siswa setelah menerima pelajaran, dan ranah

psikomotor yang berhubungan dengan keterampilan kemampuan bertindak siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Muhibbin Syah (2013: 129-136) dibagi menjadi 3 macam, yaitu faktor internal yang berasal dari diri siswa yang meliputi aspek fisiologis dan aspek psikologis, faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat, serta faktor pendekatan belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk mempelajari materi pelajaran. Penilaian hasil belajar dilakukan dengan beberapa tujuan. Salah satu tujuannya yaitu untuk memberikan informasi mengenai kemajuan siswa dan tingkat kemampuan siswa selama pembelajaran. Selain itu penilaian hasil belajar juga bertujuan untuk memberikan informasi mengenai proses pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan informasi ini, guru bisa mempertimbangkan strategi pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran selanjutnya. Hasil belajar akan dinilai dengan menggunakan kriteria tertentu sehingga guru dapat mengetahui tingkat penguasaan siswa akan materi yang telah dipelajari.

Metode yang dapat digunakan untuk mempelajari suatu materi pelajaran ada bermacam-macam, salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperasi. Pembelajaran kooperasi merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada beberapa tipe pembelajaran

kooperatif, salah satunya yaitu pembelajaran koopeartif tipe *Make a Match*.

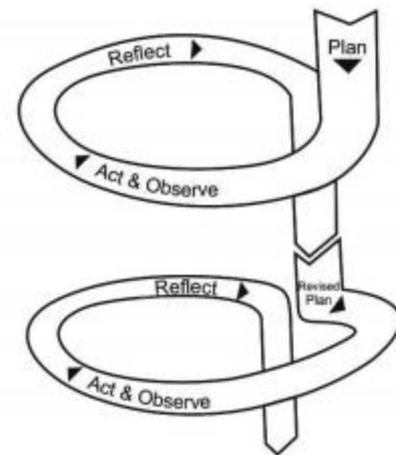
Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Make a match* adalah teknik dimana siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan (Miftahul Huda, 2014: 135). Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan karena bersifat seperti permainan sehingga membuat siswa tidak terasa seperti sedang belajar. *Make a Match* dapat digunakan untuk pendalaman materi ataupun penggalan materi pelajaran serta *edutainment*. Metode ini juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun psikomotor dan menjadikan siswa lebih berani untuk tampil presentasi. Metode ini dapat menjadi alternatif untuk pemahaman dan pendalaman materi, serta membuat siswa menjadi semangat dan antusias mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan atau memperbaiki kualitas pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini menggunakan model penelitian Kemmis dan McTaggart yang berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya. Dalam tiap siklus terdiri dari tahap

penyusunan rencana (*plan*), diteruskan dengan pelaksanaan tindakan (*act*), diikuti dengan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan (*observe*), kemudian melakukan refleksi (*reflect*). Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan dengan gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Model Siklus Spiral Kemmis dan Taggart

Sumber: Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, 2012: 21

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2016. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang beralamat di Jalan Tukangan No. 1 Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa siswa kelas X program keahlian TKJ di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta pada tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 27 siswa.

Intrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh dengan menggunakan beberapa teknik yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi keaktifan siswa, *post-test* dalam bentuk pilihan ganda, dan kamera.

Teknik Analisis Data

Analisis data observasi keaktifan siswa menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Data yang diperoleh berdasarkan data hasil observasi keaktifan siswa pada tiap indikator yang dijumlahkan untuk mengetahui nilai total perolehan keaktifan siswa, selanjutnya membandingkan dengan jumlah skor maksimal yang diharapkan. Presentase keaktifan siswa dalam satu kelas dihitung dengan rumus:

$$\frac{\sum \text{Skor Tiap Indikator}}{\sum \text{Indikator} \times \sum \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Persentase keaktifan dalam satu indikator dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\sum \text{skor tiap indikator}}{\text{skor maksimal tiap indikator}} \times 100\%$$

Analisis terhadap tes hasil belajar siswa dilakukan dengan analisis data kuantitatif dengan menentukan rata-rata nilai tes. Rata-rata nilai tes diperoleh dari penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada dikelas, dengan rumus:

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

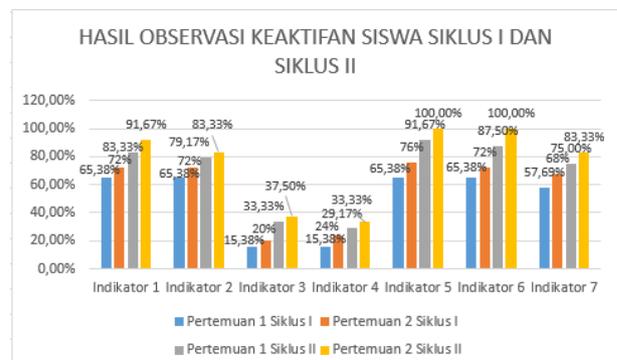
Sedangkan rumus yang digunakan dalam menghitung persentase ketuntasan siswa yang nilainya mencapai KKM adalah sebagai berikut:

$$\frac{\sum \text{siswa yang mencapai KKM}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Keaktifan Belajar Siswa

terhadap siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta pada kompetensi melakukan perawatan PC, maka dapat diketahui adanya peningkatan keaktifan siswa dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pada siklus I, persentase rata-rata keaktifan siswa sebesar 53,85%. Dari 7 indikator, masih terdapat 3 indikator yang belum memenuhi kriteria yang diharapkan. Pada siklus II, dengan adanya perbaikan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih optimal. Persentase rata-rata keaktifan siswa pada siklus II sebesar 72,02% dengan semua indikator telah mencapai kriteria keberhasilan. Peningkatan persentase keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 18,17%. Untuk lebih jelasnya, berikut data hasil rekapitulasi rata-rata persentase keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2 Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Keterangan:

Indikator 1: memperhatikan penjelasan guru

Indikator 2: mencatat materi pelajaran

Indikator 3: mengajukan pertanyaan

Indikator 4: menjawab pertanyaan atau memberi tanggapan

Indikator 5: berinteraksi dengan teman saat mencari pasangan kartu

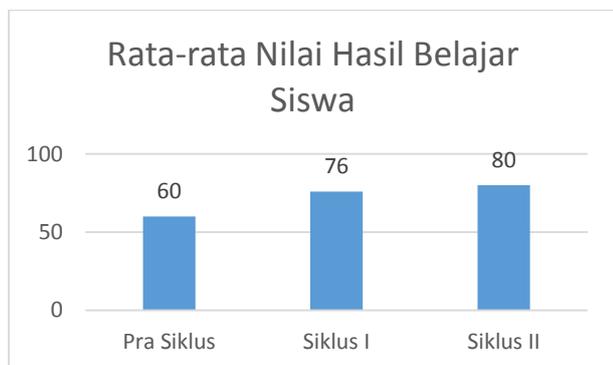
Indikator 6: menyampaikan materi pada saat presentasi

Indikator 7: memperhatikan penjelasan teman saat presentasi

Dari hasil pengamatan pada siklus I, keaktifan belajar siswa meningkat dari 50% pada pertemuan pertama menjadi 57,71% pada pertemuan kedua. Pada siklus II, keaktifan siswa meningkat dari 68,45% pada pertemuan pertama menjadi 75,60% pada pertemuan kedua. Rata-rata keaktifan siswa pada siklus I sebesar 53,85% dan meningkat pada siklus II menjadi 72,02%.

Hasil Belajar Siswa

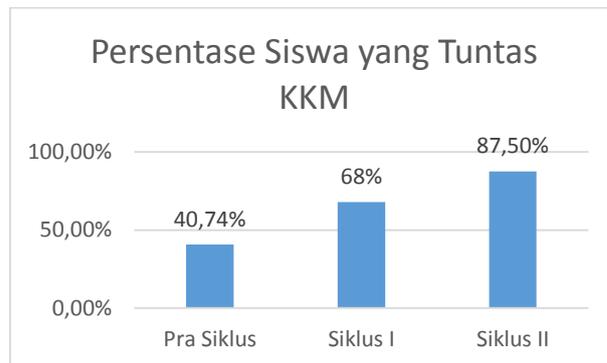
Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat ada gambar 2.



Gambar 3. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan nilai hasil *post-test* menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus adalah 60, siklus I meningkat menjadi 76 dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 80.

Jumlah siswa yang nilainya tuntas KKM juga mengalami peningkatan seperti dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Persentase Jumlah Siswa yang Tuntas KKM

Pada pra siklus jumlah siswa yang nilainya memenuhi KKM sebanyak 11 orang dan persentase ketuntasan 40,74%. Pada siklus I, 17 siswa memenuhi KKM dan 8 siswa tidak memenuhi KKM dimana persentase ketuntasan sebesar 68%. Hasil belajar pada siklus I tersebut dirasa belum optimal sehingga dilakukan penelitian siklus II. Pada siklus II, terdapat 21 siswa memenuhi KKM dan persentase ketuntasan 87,5%. Hanya terdapat 3 siswa yang tidak memenuhi KKM.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan TKJ.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan TKJ, dimana persentase siswa yang melakukan aktivitas sesuai dengan indikator selalu meningkat pada tiap pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan TKJ menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal nilai rata-rata kelas ataupun persentase siswa yang mendapat nilai tuntas KKM.

Saran

Berdasarkan dari simpulan dan temuan dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: 1) Guru harus mampu mengatur waktu dengan optimal pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan *make a match* agar semua kegiatan dapat terlaksana dalam setiap pertemuannya; 2) Guru juga dapat memberikan variasi lain dalam pembelajaran kooperatif tipe *make a match* agar siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, seperti memberikan

reward kepada pasangan paling cepat dan paling tepat dalam mencari pasangan kartu; 3) Sebaiknya siswa membiasakan diri untuk memperhatikan materi pelajaran dan aktif bertanya jika ada materi yang tidak dipahami; 4) Sebaiknya siswa juga mencari materi referensi lain agar tidak hanya menerima materi dari guru sehingga guru maupun siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Miftahul Huda. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhibbin Syah. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.

Yogyakarta, Juli 2017

Menyetujui,
Penguji Utama



Dr. Priyanto, M. Kom.
NIP. 19620625 198503 1 002

Pembimbing



Djoko Santoso, M. Pd.
NIP. 19580422 198403 1 002