



Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTEK)

Jurnal Homepage: <https://jurnal.uns.ac.id/jptk>

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA KELAS XI SMK NEGERI 3 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Alin Hoerunnisa^{1*}, Taufiq Lilo AdiSucipto¹, A.G. Tamrin¹

¹Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, FKIP, UNS, Surakarta, Indonesia

*Korespondensi, Email : alin.h.nisa@gmail.com

Abstract

This research aims is to improve students interest and learning achievement on the subject of Multimedia Design Class XI SMK Negeri 3 Surakarta. This research is a classroom action research with two cycles, each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection of teaching and learning activities. The subject of this reserach is the students of class XI MM-1 which numbered 31 students. Data collection technique that used were interview, quisioner, observation, and test. Analysis technique implemented through comparative analysis and descriptive qualitative. Meanwhile the validity of test data using triangulation techniques. The result of reasearch shows that on the precycle activities observation the percentage of the students interest is 10,34%, after implementation of make a match learning model in the first cycle increased by 48,28% then in the second cycle increased to 82,76%. While the result of students learning achievement also increased from the value of each cycle test. On precycle test namely the implementation of the conventional method, the average learning achievement for cognitive domain of 60,96; affective domain 65,51 and psychomotor domain 76,07. On the first cycle after the implementation of make a match learning model the average learning achievement increase on cognitive domain 72,41; affective domain 74,31 and pychomotor domain 76,20. At the second cycle increased for cognitive domain 86,34; affective domain 89,48 and pychomotor domain 86,38. Research conclusion that the implementation of make a match learning model can increase the students interest and learning achievement on the subject of Multimedia Design class XI SMK Negeri 3 Surakarta. Then, the implementation of make a match learning model which improve student interest and learning achievement is make the students become active. That can be acted by presentation activity in front of the class and give opportunity to audience (other students) for giving problem solving.

Keywords: *learning interest, learning achievement, make a match, Multimedia Design*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Desain Multimedia di SMK Negeri 3 Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus setiap siklus terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI-MM1 yang berjumlah 31. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket, observasi, dan tes. Analisis data dilaksanakan dengan cara analisis komparatif dan deskriptif kualitatif. Sedangkan uji validitas data menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan prasiklus persentase minat belajar peserta didik sebesar 10,34%, setelah diterapkan model pembelajaran *make a*

match pada siklus I meningkat menjadi 48,28%, kemudian pada siklus II meningkat mencapai 82,76%. Hasil belajar peserta didik juga terjadi peningkatan dari nilai tes tiap siklus. Pada prasiklus rata-rata hasil belajar untuk ranah kognitif 60,96; ranah afektif 65,51 dan ranah psikomotorik 76,07. Pada siklus I setelah penerapan model pembelajaran *make a match* rata-rata hasil belajar meningkat pada ranah kognitif menjadi 72,41; ranah afektif 74,31 dan ranah psikomotorik 76,20. Pada siklus II meningkat untuk ranah kognitif menjadi 86,34; ranah afektif 89,48 dan ranah psikomotorik 86,38. Kesimpulan penelitian ini adalah pembelajaran dengan *make a match* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Multimedia Kelas XI MM-1 SMK Negeri 3 Surakarta. Selain itu, penerapan model pembelajaran *make a match* yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik yaitu dengan membuat peserta didik aktif. Hal itu dapat dilakukan dengan kegiatan presentasi hasil di depan kelas dengan memberikan kesempatan kepada audien (peserta didik lain) untuk terlibat dalam pemecahan masalah saat presentasi hasil.

Kata kunci: minat belajar, hasil belajar, *Make a Match*, Desain Multimedia

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting, generasi bangsa yang berkualitas sangat bergantung pada pendidikannya. Peran guru dalam pendidikan sangat diperlukan untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang memiliki kualitas pendidikan yang baik. Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Subino, 1987: 17).

Desain Multimedia merupakan mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada kelas XI jurusan Multimedia. Mata pelajaran Desain Multimedia merupakan materi dasar yang perlu dikuasai peserta didik untuk dapat mempelajari pengetahuan yang lebih dalam mengenai multimedia. SMK Negeri 3 Surakarta merupakan tempat yang dipilih sebagai objek penelitian.

Hasil pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran Desain Multimedia SMK Negeri 3 Surakarta menunjukkan bahwa peserta didik sebagian besar pasif, peserta didik terlihat tidak aktif bertanya maupun memberikan pendapat dan tanggapan terhadap materi yang disampaikan oleh guru di depan kelas. Beberapa dari peserta didik tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, ada yang mengantuk dan mengobrol dengan teman sebangkunya, serta pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga dapat ditarik

kesimpulan bahwa minat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran masih kurang. Selain minat, permasalahan lain yang ada adalah hasil belajar yang kurang memuaskan. Menurut hasil ujian akhir semester, guru mata pelajaran Desain Multimedia menyebutkan bahwa hanya sekitar 70% peserta didik yang mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Materi pembelajaran Desain Multimedia memiliki banyak teori yang harus dipahami dan dimengerti oleh peserta didik, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Make a Match*. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat memupuk kerjasama peserta didik, pembelajaran lebih menarik, sebagian besar peserta didik lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif (Kurniasih, I. & Sani, B., 2015: 55-56). Harapan diterapkannya model pembelajaran ini yaitu minat dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan di atas terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul; "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Multimedia Kelas XI SMK Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016".

Metode Penelitian

Subjek Penelitian adalah peserta didik kelas XI-MM1 semester genap SMK Negeri 3 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 31 peserta didik. Pemilihan subjek dalam penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang telah teridentifikasi pada saat observasi awal. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Menurut Bahri (2012:8) penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajarpun menjadi lebih baik. Tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada maa pelajaran Desain Multimedia.

Data yang dikumpulkan untuk kebutuhan penelitian ini terbagi dalam dua jenis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif meliputi data hasil observasi dan wawancara seputar proses pembelajaran di kelas, sedangkan data kuantitatif berupa nilai hasil belajar peserta didik dari setiap siklus. Data mengenai minat belajar peserta didik diperoleh dari hasil lembar observasi. Data mengenai hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil

tes. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes, dokumentasi, dan kuisioner (angket). Uji validitas data menggunakan teknik triangulasi data yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan mengecek atau sebagai pembanding data (Moleong, 2005: 330). Data dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis kritis, yaitu mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan kinerja peserta didik dan guru selama proses penerapan tindakan.

Data kuantitatif dianalisis dengan teknik *scoring*, yaitu membandingkan hasil hitung dari statistik deskriptif. Dalam hal ini membandingkan rerata nilai desain multimedia pada kondisi sebelum tindakan, setelah siklus I dan siklus II hasil analisis menjadi bahan untuk menyusun rencana memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Analisis minat peserta didik dalam belajar dilakukan dengan cara memberikan angket dan observasi kemudian dilakukan perhitungan jumlah untuk mendapatkan nilai minat belajar peserta didik tersebut. Angket diberikan pada awal penelitian, sedangkan observasi dilakukan pada saat prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Hasil Penelitian

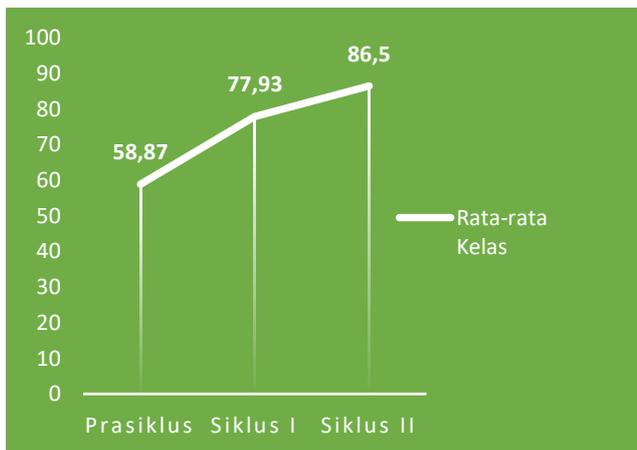
A. Perbandingan Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar peserta didik dinilai dari kriteria senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan. Kriteria tersebut berdasarkan pengambilan kesimpulan dari teori Syaiful Bahri Djamarah (2008: 132) yang menyatakan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik dari : (1) Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya. (2) Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan yang diminati, dan (3) Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus) Hasil dari minat belajar setiap siklusnya. Hasil angket minat belajar peserta didik yang dilakukan sebelum tindakan menunjukkan persentase ketuntasan minat belajar peserta didik sebesar hanya 17,24%. Hasil tersebut hampir sama

dengan data observasi pada tahap prasiklus. Data observasi minat belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1. Pencapaian Hasil Minat Belajar.

Tabel 1. Pencapaian Hasil Minat Belajar

No	Kriteria	Jumlah/Nilai		
		Prasik lus	Siklus I	Siklus II
1	Senang	84,50	99,25	99,25
2	Perhatian	28,50	47,50	69
3	Ketertarikan	42,50	70	82,75
4	Keterlibatan	80	95	95
5	Rata-rata Kelas	58,87	77,93	86,50



Gambar 1. Grafik Rata-rata Kelas Pencapaian Hasil Minat Belajar

Grafik pada gambar di atas menunjukkan kenaikan minat belajar peserta didik pada setiap siklus. Pada prasiklus rata-rata kelas minat belajar peserta didik hanya 58,87 hal tersebut dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru, kemudian pada siklus I mulai diterapkan model pembelajaran *make a match* dan rata-rata kelas terjadi peningkatan menjadi 77,93. Hasil pada siklus II belum mencapai target ketuntasan sehingga pada siklus II dilakukan perbaikan dalam menerapkan model pembelajaran *make a match*, kemudian rata-rata kelas dapat meningkat menjadi 86,50. Hal tersebut berarti pada siklus II sudah mencapai target ketuntasan.

B. Perbandingan Hasil Belajar

1. Ranah Kognitif

Penilaian hasil belajar ranah kognitif dilakukan dengan cara tes evaluasi. Tes diberikan kepada peserta didik disetiap akhir siklus, hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran yang sudah diberikan. Tes yang diberikan berupa tes pilihan ganda, peserta didik dianggap tuntas apabila dapat mencapai nilai sebesar 80. Penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran Desain Multimedia dapat diketahui dari Tabel 2. Pencapaian Hasil Belajar Ranah Kognitif.

Tabel 2. Pencapaian Hasil Belajar Ranah Kognitif

NO	Hasil	Jumlah/Nilai		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai \geq 80	2	12	25
2	Nilai \leq 80	27	17	4
3	Rata-rata	60,96	72,41	86,34
4	Tuntas %	6,90%	41,38%	86,20%
5	Tidak Tuntas %	93,10%	58,62%	13,80%



Gambar 2. Grafik Rata-rata Kelas Hasil Belajar Ranah Kognitif

Grafik pada gambar di atas menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada setiap siklus. Pada saat prasiklus dimana belum diterapkannya model pembelajaran *make a match* rata-rata kelas hasil belajar ranah kognitif hanya sebesar 60,96 kemudian pada siklus I diterapkan model pembelajaran *make a match* dan dapat meningkatkan rata-rata kelas menjadi 72,41. Akan tetapi, nilai tersebut belum mencapai target ketuntasan sehingga dilakukan siklus II dengan melakukan perbaikan pada penerapan model pembelajaran *make a match*. Hasil menunjukkan terjadi peningkatan menjadi 86,34 yang artinya pada siklus II sudah mencapai target ketuntasan.

2. Ranah Afektif

Observasi dilakukan oleh peneliti pada setiap peserta didik terhadap ranah afektif. Hasil observasi dicantumkan pada lembar observasi ranah afektif. Data yang diperoleh dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3. Pencapaian Hasil Belajar Ranah Afektif

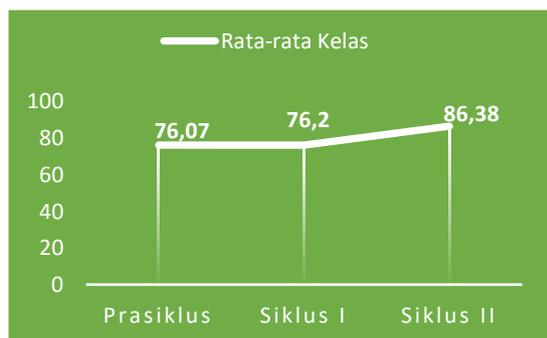
NO	Hasil	Jumlah/Nilai		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai ≥ 80	3	16	24
2	Nilai ≤ 80	26	13	5
3	Rata-rata	65,51	74,31	89,48
4	Tuntas %	10,34%	55,17%	82,76%
5	Tidak Tuntas %	89,66%	44,83%	17,24%



Gambar 3. Grafik Rata-rata Kelas Hasil Belajar Ranah Afektif

Pada Gambar 3. Grafik Rata-rata Kelas Hasil Belajar Ranah Afektif dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan setiap siklusnya. Pada saat prasiklus rata-rata kelas untuk ranah afektif hanya 65,51 kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai rata-rata kelas untuk ranah afektif meningkat menjadi 74,31 dan pada siklus II meningkat lagi mencapai 89,48. Hal tersebut berarti hasil belajar ranah afektif peserta didik sudah mencapai target ketuntasan pada siklus II.

3. Ranah Psikomotorik



Gambar 4. Ranag Psikomotorik

Observasi pada ranah psikomotorik dilakukan dengan menilai keterampilan peserta didik pada mata pelajaran Desain Multimedia. Pada saat prasiklus peserta didik membuat gambar bentuk, siklus I penilaian dilakukan dengan pembuatan gambar perspektif menggunakan teknik dua titik hilang, dan pada siklus II pengambilan hasil psikomotorik dilakukan dengan pembuatan gambar perspektif menggunakan teknik dua titik hilang. Hasil dari ranah psikomotorik dapat dilihat pada Tabel 4. Pencapaian Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Tabel 4. Pencapaian Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

NO	Hasil	Jumlah/Nilai		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai ≥ 80	10	15	25
2	Nilai ≤ 80	19	14	4
3	Rata-rata	76,07	76,20	86,38
4	Tuntas %	34,48%	51,72%	86,20%
5	Tidak Tuntas %	65,52%	48,28%	13,80%

Gambar 4. Grafik Rata-rata Kelas Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Pada Gambar 4. Grafik Rata-rata Kelas Hasil Belajar Ranah Psikomotorik dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan setiap siklusnya. Pada saat prasiklus rata-rata kelas untuk ranah psikomotorik hanya 76,07 kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai rata-rata kelas untuk ranah psikomotorik meningkat menjadi 76,20 dan pada siklus II meningkat lagi mencapai 86,38. Hal tersebut berarti hasil belajar ranah psikomotorik peserta didik pada siklus II sudah mencapai target ketuntasan.

Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh pada hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Data untuk minat belajar peserta didik pada setiap siklus terus mengalami peningkatan. Pada data angket yang diambil sebelum tindakan

menunjukkan persentase ketuntasan minat belajar peserta didik sebesar 17,24% dan dari data observasi menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Persentase ketuntasan minat belajar peserta didik pada prasiklus sebesar 10,34% kemudian pada siklus I meningkat menjadi 48,28% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 82,75%.

Selain itu, model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik baik dari ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Data hasil penelitian menunjukkan persentase ketuntasan peserta didik ranah kognitif pada prasiklus hanya sebesar 6,90% kemudian pada siklus I meningkat menjadi 41,38% dan siklus II dapat mencapai 86,34%. Persentase ketuntasan pada ranah afektif pada prasiklus hanya sebesar 10,34% kemudian pada siklus I meningkat menjadi 55,17% dan siklus II dapat mencapai 82,76%. Sedangkan persentase ketuntasan untuk ranah psikomotorik pada prasiklus hanya sebesar 34,48% kemudian meningkat pada siklus I menjadi 51,72% dan pada siklus II dapat meningkat lagi sebesar 86,20%. Data menunjukkan pada siklus II semua aspek baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik sudah mencapai target ketuntasan sebesar 80%. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Kurniasih, I. & Sani, B. (2015: 56) bahwa salah satu kelebihan model pembelajaran *Make A Match* adalah mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.

Pembelajaran dengan menerapkan model *Make A Match* pada siklus II sudah lebih baik daripada siklus I. Jadi, penerapan model pembelajaran *Make A Match* yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik yaitu dengan cara presentasi hasil setiap pasangan peserta didik dengan maju ke depan kelas dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari kartu yang dibawa oleh temannya yang maju di depan kelas. Cara ini terbukti lebih efektif dibandingkan siklus I, perhatian peserta didik seluruhnya pada temannya yang maju di depan membacakan hasil pasangan kartu. Hal ini sesuai dengan pernyataan menurut Singer (1992: 92) bahwa Pelajaran akan menarik bagi peserta didik jika diberi kesempatan untuk dapat giat sendiri.

Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran Desain Multimedia dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Penerapan model *make a match* yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik yaitu dengan cara menambahkan kegiatan presentasi. Setiap pasangan maju ke depan kelas mengutarakan hasil pencocokan kartunya, ditambahkan dengan memberi kesempatan kepada audien (peserta didik lain) untuk menjawab pertanyaan dari peserta didik yang maju membawa kartu pertanyaan yang kemudian kebenarannya dikonfirmasi oleh peserta didik yang maju membawa kartu jawaban dibantu oleh guru sebagai pembimbing.

Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Model pembelajaran *make a match* dapat dijadikan alternatif pembelajaran pada mata pelajaran Desain Multimedia maupun mata pelajaran lainnya. Diterapkannya model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung diminta untuk lebih memerhatikan dan lebih aktif, baik pada saat penyampaian materi maupun pada saat diskusi. Peserta didik sebaiknya mempunyai tanggung jawab dalam belajar sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, dengan begitu akan berdampak baik pula pada hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah sehingga nantinya dapat melakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah, khususnya di lingkungan SMK Negeri 3 Surakarta.

4. Bagi Peneliti

Penelitian hanya dilakukan pada mata pelajaran Desain Multimedia sehingga peneliti menganggap perlu dilakukan pengembangan

model pembelajaran make a match pada mata pelajaran yang lain.

Daftar Pustaka

- Bahri, A. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Kurniasih, I. & Sani, B. 2015. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran. Jakarta : Kata Pena
- Moleong, L.J. 2005. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : Remaja Rosadakarja.
- Singer, K. 1992. Membina Hasrat Belajar di Sekolah. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Subino. 1987. Konstruksi dan Analisis Tes. Jakarta : Ditjen Dikti.
- Djamarah, S.B. 2008. Psikologi Belajar. Jakarta : PT. Rineka Cipta. Diperoleh pada 25 Mei 2016 dari <http://devamelodica.com/teori-minat-pada-skripsi-pendidikan-dan-daftar-pustaka-minat-lengkap/>