

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG XI DPIB SMK NEGERI 3 SURABAYA

Durratul Jannah

S1 Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
durratuljannah18@gmail.com

Bambang Sabariman

Dosen Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Model pembelajaran kooperatif tipe make a match merupakan model pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk dapat aktif dalam mencari/mencocokkan kartu jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, respon siswa dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *One Shot Case Study* dengan bentuk *Pre-Experimental Design*. Subyek penelitian adalah kelas XI DPIB 2 SMK Negeri 3 Surabaya dengan jumlah 31 siswa. Penelitian dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2018-2019. Hasil validasi perangkat pembelajaran diperoleh rata-rata persentase 86,6% artinya, perangkat pembelajaran memenuhi kriteria kelayakan.

Berdasarkan hasil pengamatan didapatkan persentase rata-rata 83,17%, artinya kegiatan belajar siswa termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil angket respon siswa didapat dari 2 pihak yaitu, persentase rata-rata angket siswa 82,14% dengan nilai rata-rata dari observer 3,47, artinya nilai persentase rata-rata angket siswa dan observer termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil perhitungan Uji-t pada nilai post-test pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ mendapatkan nilai $t_{hitung} 7,029 >$ nilai $t_{tabel} 1,697$. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Make a match pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung dapat mengembangkan pemahaman siswa.

Kata Kunci: *Make a match*, Penerapan, SMK.

Abstract

The cooperative learning model type make a match is a learning model that teaches students to be active in finding / matching answer cards and disciplines with a predetermined time. This study aims to determine the feasibility of learning, student responses and student learning outcomes in construction subjects and building utilities using the cooperative learning model type make a match.

The type of research used is the One Shot Case Study with Pre-Experimental Design. The research subjects were class XI DPIB 2 of SMK Negeri 3 Surabaya with a total of 31 students. The study was conducted in odd semester 2018-2019. The results of the learning device validation obtained an average percentage of 86.6%, meaning that learning devices meet the eligibility criteria.

Based on the results of the observations obtained an average percentage of 83.17%, meaning that student learning activities are included in the criteria very well. The results of the student questionnaire responses were obtained from 2 parties, namely, the average percentage of student questionnaires was 82.14% with an average value of 3.47 observers, meaning that the average value of student and observer questionnaires was included in the criteria very well. The results of the t-test calculation on the post-test value at a significant level $\alpha = 0.05$ get the t_{count} value $7,029 >$ t_{table} value $1,697$. It can be concluded that the application of cooperative type learning models Make a match on construction subjects and building utilities can develop students' understanding.

Keywords: *Make a match*, Application, Vocational School

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruaan (SMK) Negeri 3 Surabaya adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang beralamat di Jalan Jendral A. Yani No. 309, Gayungan, Dukuh Menanggal, Surabaya. Mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa kelas XI Desain

Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) pada Tahun Ajaran Akademik 2018/2019 SMK Negeri 3 Surabaya adalah Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 3 Surabaya, pengajaran Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung saat ini masih menggunakan model pembelajaran ceramah yang membuat siswa pasif dan

kurang tertarik dalam belajar, hal ini dibuktikan dengan adanya respon siswa terhadap model pembelajaran ceramah pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung didapat persentase angket respon siswa 45,16% dari 31 siswa memiliki respon yang tidak baik. Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung XI DPIB SMK Negeri 3 Surabaya adalah 75. Berdasarkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar 3.1 menerapkan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja dan lingkungan Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung didapat tuntas 13 siswa, setara dengan 41,94% dan tidak tuntas 18 siswa, setara dengan 58,06%.

Perubahan paradigma dalam proses yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (student centered) diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap, dan perilaku. Guru bertugas sebagai fasilitator, sehingga dalam aplikasinya, pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered) dapat menimbulkan interaksi antara siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru. Interaksi tersebut dapat terjadi jika diterapkan model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang menunjang adalah model pembelajaran kooperatif tipe make a match.

Model pembelajaran make a match merupakan salah satu teknik instruksional dari berpikir aktif yang dapat membantu siswa dalam hal mengingat apa yang telah mereka pelajari dan dapat menguji pemahaman siswa setelah guru menjelaskan materi pembelajaran. Menurut Huda (2012:251), Make a match merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian tentang penerapan model pembelajaran make a match pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung XI DPIB SMK Negeri 3 Surabaya perlu diteliti. Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran make a match pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB 2 SMK Negeri 3 Surabaya.
2. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran make a match pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB 2 di SMK Negeri 3 Surabaya
3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 3 Surabaya dengan menggunakan model pembelajaran make a match pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB 2 di SMK Negeri 3 Surabaya.

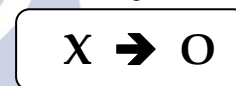
METODE

Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Shot Case Study*. Adapun perlakuan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.

Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 3 Surabaya. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 3 Surabaya yang berjumlah 31 siswa.

Siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 3 Surabaya pada pertemuan pertama diberikan materi tentang gambar proyeksi orthogonal Eropa, pertemuan kedua diberikan materi gambar proyeksi orthogonal Eropa dan pertemuan ketiga *post-test*. Setiap materi menerapkan model pembelajaran *make a match* ketika proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Setelah keseluruhan kegiatan 2x pembelajaran selesai, setiap pertemuan siswa diberi angket respon siswa terhadap model pembelajaran *make a match*.

Penelitian eksperimen *One Shut Case Study* secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut:



(Sumber: Sugiyono, 2012:110)

Keterangan:

X= Perlakuan penerapan *make a match* pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung. (variabel independen)

O= Observasi sesudah perlakuan/hasil setelah perlakuan. (variabel dependen)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar validasi perangkat pembelajaran
Instrumen berbentuk angket yang berisi pernyataan yang mengandung nilai untuk memperoleh data tentang penilaian dari para ahli terhadap perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang divalidasi yaitu silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media dan soal tes.
2. Lembar observasi
Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui kegiatan mengajar guru dan kegiatan belajar siswa terhadap penerapan model pembelajaran *make a match* yang telah direncanakan sebelumnya.
3. Lembar Kuisioner (Angket)
Angket yang dimaksud dalam penelitian ini dibuat berupa respon siswa terhadap model pembelajaran, daftar pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk mendapatkan data dari responden mengenai penerapan model pembelajaran *make a match* pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB SMK Negeri 3 Surabaya
4. Wawancara
Wawancara yang dipakai dalam penelitian yaitu menggunakan wawancara semiterstruktur (pelaksanaan wawancara lebih bebas, dan bertujuan

untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dimana responden dimintai pendapat dan ide-idenya).

Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Angket

Metode angket digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari perangkat pembelajaran yang di buat, angket ini adalah angket siswa dan angket yang dilakukan oleh observer untuk melihat aktivitas siswa. Angket diberikan kepada siswa untuk mengambil data tentang respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung dan Angket diberikan kepada observer untuk mengambil data tentang respon siswa terhadap aktivitas siswa pada saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung

2. Metode Observasi

Metode observasi ini dilakukan dengan cara mengisi lembar observasi, lembar observasi ini diisi pada saat proses pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* terhadap keterlaksanaan pembelajaran dan perilaku belajar siswa pada materi gambar proyeksi orthogonal Eropa dan Amerika. Observasi dilakukan oleh 1 mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Unesa dan 1 guru SMK Negeri 3 Surabaya. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2018 –24 Oktober 2018.

3. Metode tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes penguasaan materi pada Kompetensi Dasar Memahami Persyaratan Gambar Proyeksi Bangunan dengan materi pokok gambar proyeksi orthogonal Eropa dan Amerika yang berjumlah 20 butir soal tes pilihan ganda. Tes dilakukan satu kali pada pertemuan ketiga. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah pembelajaran. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 01 November 2018.

4. Metode wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung. Wawancara bertujuan untuk meminta tanggapan guru terhadap proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang telah dilaksanakan. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas atau tidak berstruktur dan dilakukan secara informal.

5. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sebagai pelengkap dari data-data yang didokumentasikan, diantaranya adalah silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), daftar kehadiran siswa, dan foto kegiatan pembelajaran dikelas

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Persentase Angket

Persentase dari angket yang dijawab atau direspon oleh responden. Data dari angket dalam penelitian ini

merupakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif persentase dengan rumus angket siswa yang digunakan sebagai berikut :

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

Sumber : Riduwan, 20013:71

Keterangan:

- DP = Deskriptif Persentase (%)
- n = Skor empirik (Skor yang diperoleh)
- N = Skor maksimal item pertanyaan

Tabel 1. Kategori Analisis Deskriptif Persentase Angket Siswa

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Buruk
0% - 20%	Buruk Sekali

Sumber : Riduwan & Sunarto, 2013:23

Menentukan skor rata-rata aktivitas siswa

$$\text{Rata - rata tiap aspek} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Pengamat}} \dots \dots \dots (2)$$

Sumber : Kusnandar 2010 : 235

Tabel 2. Kategori Analisis Deskriptif Persentase Aktivitas siswa

Penilaian	Kategori	Hasil Rata-rata
1	Kurang	0,00 – 1,69
2	Cukup	1,70 – 2,59
3	Baik	2,60 – 3,49
4	Sangat Baik	3,50 – 4,00

Sumber : Kusnandar 2010 : 235

2. Analisis Penilaian Validator

Analisis menggunakan lembar validasi berupa angket. Setiap jawaban angket tersebut dihubungkan dengan bentuk pernyataan yang mengandung kata-kata sebagai berikut:

Tabel 3. Ukuran Penilaian Beserta Bobot Nilai

Kategori	Penilaian
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Cukup	1

Sumber : Riduwan, 2013:40

Nilai tertinggi validator ditentukan dari banyaknya validator kali bobot tertinggi pada penilaian kuantitatif.

Jumlah total jawaban validator ditentukan dengan mengkalikan jumlah validator pada tiap-tiap penilaian kualitatif dengan bobot nilainya kemudian menjumlahkan semua hasilnya. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$(X) = \frac{\sum HR}{n} \dots \dots \dots (3)$$

(Riduwan, 2013:41)

Keterangan:

- X : nilai rata-rata
- n : banyaknya item
- ∑HR : jumlah hasil rating

Perangkat pembelajaran dikatakan layak jika rata-rata penilaian sebesar $\geq 61\%$ dengan kategori bobot hasil penilaian validasi sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori bobot hasil penilaian validasi

Persentase	Penilaian
81 % - 100 %	Sangat Layak
61 % - 80 %	Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
21 % - 40 %	Tidak Layak
0 % - 20 %	Sangat Tidak Layak

(Riduwan, 2013:41)

3. Uji coba instrumen

Uji coba butir instrument ini dilakukan untuk mengetahui reliabilitas butir soal, taraf kesukaran butir soal, dan daya beda butir soal menggunakan *software anates V4*.

a. Taraf kesukaran butir soal

Table 5. Kriteria Tarif Kesukaran Butir Soal

Kriteria	Nilai P
Sukar	$P \leq 0,29$
Sedang	$0,30 \leq P < 0,69$
mudah	$P > 0,70$

(sumber: Sugiyono, 2013:60)

b. Daya beda butir

Table 6. Kriteria Nilai Beda Butir Soal

Kriteria	Nilai daya beda
Lemah	0,00-0,20
Sedang	0,21-0,40
Baik	0,41-0,70
Sangat kuat	0,71-1,00

(sumber: Sugiyono, 2013:60)

c. Reliabilitas butir soal

Table 7. Kriteria Nilai Reliabilitas Butir Soal

Kriteria	Nilai reliabilitas
Sangat tinggi	0,80-1,00
Tinggi	0,60-0,80
Cukup	0,40-0,60
Rendah	0,20-0,40
Sangat rendah	0,00-0,20

(sumber: Sugiyono, 2013:60)

4. Analisis keterlaksanaan pembelajaran

Analisis dilakukan dengan cara menghitung persentase sintak-sintak yang terlaksana selama proses pembelajaran. Penilaian menggunakan kriteria sebagai berikut: 4=Sangat Baik, 3=Baik, 2=Sedang, 1=Kurang, 0=Tidak dilakukan. Hasil pengamatan kemudian dihitung persentasenya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{Keterlaksanaan} = \frac{\Sigma \text{Skor Hasil Perhitungan}}{\Sigma \text{Skor Kriteria}} \times 100 \dots \dots \dots (4)$$

Kemudian skor yang diperoleh dapat dikonversi dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 8. Interpretasi Skor Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase	Penilaian
81 % - 100 %	Sangat Baik
61 % - 80 %	Baik
41 % - 60 %	Cukup
21 % - 40 %	Buruk
0 % - 20 %	Sangat Buruk

(Sumber: Riduwan, 2013:15)

5. Deskripsi Hasil Belajar

Ketuntasan hasil belajar siswa disesuaikan dengan pendekatan acuan kriteria atau standar ketuntasan hasil belajar sekolah yang digunakan sebagai tempat penelitian. Peserta didik dikatakan tuntas belajar apabila menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 75% dari seluruh tujuan pembelajaran yang ditetapkan di SMK Negeri 3 Surabaya, dengan nilai pembelajaran minimal 75 dari batas nilai KKM Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung. Adapun rumus untuk mencari ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$\% \text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jml siswa yang tuntas}}{\text{Jml seluruh siswa}} \times 100 \dots \dots \dots (5)$$

6. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang kemudian akan dianalisis menggunakan uji-t satu pihak kiri.

7. Hasil Kelayakan Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Silabus

Hasil validasi silabus yang didapat dari jawaban validator mendapatkan rata-rata persentase 91% dari 14 butir pernyataan yang terdapat dalam lembar angket validasi silabus. Persentase tersebut menurut Tabel 4 berada pada kategori penilaian sangat baik, artinya silabus dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didapat dari jawaban validator mendapatkan persentase 87,6% dari 20 butir pernyataan yang terdapat dalam lembar angket validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Persentase tersebut menurut Tabel 4 berada pada kategori penilaian sangat baik, artinya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Materi

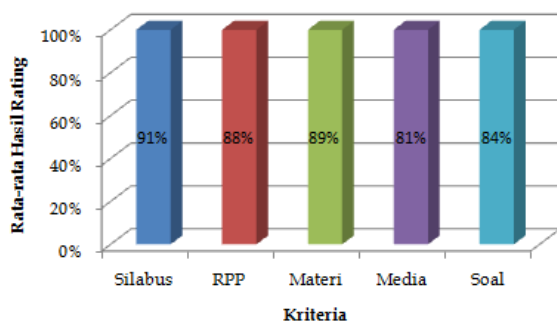
Hasil validasi materi yang didapat dari jawaban validator mendapatkan persentase 88,9% dari 14 butir pernyataan yang terdapat dalam lembar angket validasi materi. Persentase tersebut menurut Tabel 4 berada pada kategori penilaian sangat baik, artinya materi dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran

d. Media Kartu

Hasil validasi media kartu yang didapat dari jawaban validator mendapatkan persentase 81,3% dari 12 butir pernyataan yang terdapat dalam lembar angket validasi media kartu. Persentase tersebut menurut Tabel 4 berada pada kategori penilaian sangat baik, artinya media kartu dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

e. Lembar Soal *Post Test*

Hasil validasi lembar soal *post test* yang didapat dari jawaban validator mendapatkan persentase 83.6% dari 20 butir pernyataan yang terdapat dalam lembar angket validasi *post test*. Persentase tersebut menurut Tabel 4 berada pada kategori penilaian sangat baik, artinya lembar soal *post test* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran



Gambar 1. Grafik Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Coba Instrumen

Soal diujikan di SMK Negeri 3 Surabaya pada kelas X-TGB 21, dengan jumlah 35 siswa. Butir soal dilakukan analisis butir instrumen menggunakan *software AnatesV4*, dengan ketentuan sesuai Tabel 5, Tabel 6 dan Tabel 7.

Soal-soal yang diujikan mendapatkan taraf kesukaran butir terdapat 4 soal mudah, 13 soal sedang dan, 3 soal sukar. Sedangkan untuk kriteria daya beda butir terdapat 1 soal lemah, 16 soal baik, dan 2 soal sangat kuat. Realibilitas soal tersebut adalah 0,82 yang dikategorikan sangat tinggi. Dari data hasil uji coba instrumen terdapat 20 soal yang dapat digunakan dengan rincian 18 soal dapat digunakan secara langsung dan 2 soal digugurkan karena nilai reliabilitas korelasi butir soal beradiah di bawah nilai 0,40 sesuai dengan Tabel 7.

2. Keterlaksanaan Pembelajaran

Pengambilan data terhadap keterlaksanaan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dengan cara pengamatan terhadap keterlaksanaan model pembelajaran *make a match* selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang diperoleh, aktivitas guru sudah sesuai dengan sintak dalam model pembelajaran *make a match*.

Tabel 9. Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Tahapan Pembelajaran	Hasil Rating Pertemuan (%)		Rata-rata Tahapan	Kategori
		I	II		
1	Kegiatan Awal	83,33	87,50	85,42	Sangat Baik
2	Kegiatan Inti	73,21	87,50	80,36	
3	Kegiatan Penutup	77,50	90,00	83,75	
Rata-rata		78,02	88,33	83,17	

Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru yang dijelaskan pada Tabel 9 di atas didapat jumlah nilai persentase hasil kegiatan mengajar guru dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* yaitu pada pertemuan pertama mendapatkan nilai rata-rata persentase 78.02% dan pertemuan ke-2 mendapatkan nilai persentase 88.33%. Berdasarkan Tabel 9 persentase pengamatan kegiatan mengajar guru setiap pertemuan mendapat penilaian sangat baik.

3. Hasil Respon

Analisis data hasil respon siswa diperoleh dengan cara mengisi angket respon siswa dengan menggunakan responden dari kelas yang diteliti yaitu kelas XI DPIB 2.

Angket yang disebarakan kepada siswa berisi 20 soal pernyataan dengan beberapa indikator seperti Tabel 10 berikut:

Tabel 10. Persentase Kelayakam Tiap Indikator Angket Respon Siswa

No Butir Soal	Kategori	Persentase	Keterangan
1-4	Memotivasi Siswa	85,69	Sangat baik
5-12	Cara Belajar	82,61	Sangat baik
13-16	Bekerja sama dengan kelompok	83,77	Sangat baik
17-20	Penyelesaian Masalah-masalah	76,01	Baik

Berdasarkan hasil observasi angker respon siswa yang dijelaskan pada Tabel 10 di atas didapat jumlah nilai rata-rata persentase respon angker siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* adalah 82.02%. Berdasarkan Tabel 10 persentase angket respon siswa mendapat penilaian baik

Perilaku belajar siswa diteliti dengan cara melakukan pengamatan terhadap segala aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang diperoleh, aktivitas siswa sudah sesuai dengan sintak dalam model pembelajaran *make a match*.

Tabel 11. Hasil Rata-rata Aspek Pengamatan Aktivitas Siswa

No	Aspek	Rata-rata
1	Sikap	3,63
2	Disiplin	3,5
3	Minat	3,38
4	Tanggung Jawab	3,25
Rata-rata Total		3,44

Berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar siswa yang dijelaskan pada Tabel 11 di atas didapat jumlah nilai rata-rata persentase hasil kegiatan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dari semua aspek yaitu 3,44. Berdasarkan Tabel 11 persentase pengamatan kegiatan belajar siswa setiap pertemuan mendapat penilaian baik

4. Deskripsi Hasil Belajar

Persentase ketuntasan kelas XI DPIB 2 dengan jumlah 31 siswa didapat 28 siswa tuntas, setara 98,32% dengan nilai rata-rata 86 dan 3 siswa tidak tuntas, setara 9,68% dengan nilai rata-rata 67. Ketuntasan siswa keseluruhan telah terpenuhi karena telah melebihi syarat ketuntasan yaitu suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 75\%$ siswa.

5. Hasil Uji Hipotesis

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini didapat dari nilai kognitif siswa. Berbentuk tes pilihan ganda berjumlah 18 butir soal. Hasil hipotesis belajar siswa didapat $t_{hitung}=7,029 > t_{tabel}=1,697$, sehingga tolak H_0 dan terima H_1 yaitu $H_1 : \mu_0 < 75$ atau hasil belajar siswa kelas XI DPBI 2 SMK Negeri 3 Surabaya setelah penerapan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung adalah lebih besar dari nilai KKM (75).

Berdasarkan hasil analisis data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Make a match* dapat memenuhi target ketuntasan hasil belajar siswa, sehingga dapat direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran dan strategi yang sesuai dengan pembelajaran di SMK.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil dari keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* termasuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran dari 2x pertemuan adalah 83,17%.
2. Hasil dari angket respon siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* termasuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran dari 2x pertemuan adalah 82,14%. Sedangkan nilai hasil rata-rata aktivitas siswa termasuk dalam katagori baik dengan nilai hasil rata-rata aktivitas siswa dalam 2x pertemuan adalah 3,47.
3. Hasil belajar siswa didapatkan rata-rata 84 dengan 28 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas. Hasil perhitungan Uji-t pada nilai *post-test* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung}7,029 > t_{tabel}1,697$ sehingga dapat

diartikan bahwa hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di kelas XI DPIB 3 SMK Negeri Surabaya dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah lebih besar dari KKM (75).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru dan peneliti lain yang ingin menggunakan model pembelajaran *Make a match* agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Pengajar harus mengetahui kemampuan awal peserta didik sebagai jembatan penghubung dengan pengetahuan baru yaitu dengan adanya data kuantitatif saat observasi awal.
2. Dalam penelitian ini masih banyak kekurangan, terutama pada terbatasnya referensi untuk materi pada bahan ajar. Diharapkan ada pihak lain yang meneruskan penelitian ini dengan menambah referensi materi pada bahan ajar agar mendapatkan perangkat pembelajaran yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Diharapkan ada pihak lain yang meneruskan penelitian ini dengan menambahkan media pembelajaran untuk mengurangi tingkat kebosanan dikelas pada saat guru menjelaskan materi ajar sehingga tercipta lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, Miftahul. 2012. *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.