EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* PADA MATA PELAJARAN MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA DI SMK NU 1 KENDAL

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Tata Busana

Oleh

Mustofiatun Liana NIM. 5401411061

JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Mustofiatun Liana

NIM : 5401411061

Program Studi : S1 Pendidikan Tata Busana

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* PADA MATA PELAJARAN MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA DI SMK NU 1 KENDAL

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana FT UNNES

Semarang, 27 Juni 2016
Pembimbing,

Dra. Sicillia Sawitri, M.Pd
NIP. 195701201986012001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian skripsi FT UNNES pada tanggal 27 Juli 2016.

Panitia:

Ketua Panitia	Sekretaris
Dra.Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd	Dra. Musdalifah, M.Si
NIP. 196805271993032010	NIP. 196211111987022001
Penguji I	Penguji II
Dra. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd	Dra. Musdalifah, M.Si
NIP.196805271993032010	NIP. 196211111987022001

Penguji III/Pembimbing

Dra. Sicillia Sawitri, M.Pd

NIP. 195701201986012001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik UNNES

Dr. Nur Qudus, M.T

NIP. 196911301994031001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun diperguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang, dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainya sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi ini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Juli 2016

Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL
98703AEF034794814
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Mustofiatun Liana

NIM. 5401411061

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Niscaya Allah akan meninggikan beberapa derajat kepada orang-orang yang beriman dan berilmu" (QS. Mujadilah [58]: 11)

"Pendidikan itu sebuah perhiasan dalam kemakmuran dan tempat bernaung dalam kesengsaraan" (Aristotle)

Persembahan:

1. Bapak, Ibu dan adiku tercinta
2. Teman-teman angkatan 2011
3. Almamater

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Mustofiatun Liana. 2016. *Efektivitas Metode Pembelajaran Make a Match pada Mata Pelajaran Memilih Bahan Baku Busana di SMK NU 1 Kendal*. Pembimbing Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd. Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.

Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana di SMK NU 1 Kendal menggunakan metode ceramah, pemberian contoh, dan latihan soal. Pola pembelajaran ini menyebabkan guru lebih mendominasi dan menyebabkan rendahnya tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik merasa jenuh dan dapat berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *make a match* (mencari pasangan), metode ini mengajak peserta didik untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau konsep melalui permainan kartu pasangan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana di SMK NU 1 Kendal dengan materi mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest.* Populasi dalam penelitian yaitu semua peserta didik kelas X Busana Butik di SMK NU 1 Kendal yang berjumlah 43 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling.* Data penelitian diperoleh melalui tes teori (kognitif) yang diberikan secara langsung kepada peserta didik dan untuk menguji hipotesis menggunakan *t-test* dan *gain score*.

Hasil penelitian berdasarkan analisis uji-t menunjukan t_{hitung} = 25,85 dan t_{tabel} = 2,02, sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima. Hasil analisis perhitungan peningkatan hasil belajar menggunakan uji *gain score* adalah 0,58 atau 58 %, termasuk dalam kategori sedang.

Simpulan yang diperoleh yaitu ada efektivitas penggunaan metode pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana materi mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis, dan besar efektivitas dalam perhitungan *gain* termasuk pada kategori sedang. Saran yang dapat diajukan yaitu metode pembelajaran *make a match* dapat digunakan pada mata pelajaran teori lain selain Memilih Bahan Baku Busana.

Kata kunci: *Hasil belajar, metode pembelajaran make a match, memilih bahan baku busana.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "Efektivitas Metode Pembelajaran *Make a Match* pada Mata Pelajaran Memilih Bahan Baku Busana di SMK NU 1 Kendal".

Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana di SMK NU 1 Kendal masih kurang mampu untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik, guru harus lebih berinovasi dalam menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai agar menarik minat peserta didik untuk belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Metode pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya yaitu *make a match* (mencai pasangan), peserta didik tidak hanya belajar dari guru saja, akan tetapi juga belajar bersama dengan peserta didik lainya dengan melakukan diskusi.

Skripsi ini disusun sebagai persyaratan kelengkapan dalam menyelesaikan studi strata satu (S1) untuk mencapai gelar sarjana pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Penyusunan skripsi ini banyak menghadapi kendala-kendala karena berbagai keterbatasan, peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.

2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini
3. Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah memberikan pengarahan demi terselesaikannya skripsi ini
4. Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik
5. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan bekal ilmu dan keterampilan yang bermanfaat
6. Keluarga besar SMK NU 1 Kendal yang telah membantu terlaksananya penelitian
7. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberi semangat dan dukungan

Peneliti berharap semoga Allah SWT memberikan balasan dan pahala atas segala bentuk bantuan yang telah diberikan kepada peneliti. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Juli 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

PENGESAHAN iii

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I. PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi Masalah 6

1.3. Pembatasan Masalah 6

1.4. Rumusan Masalah 7

1.5. Tujuan Penelitian 7

1.6. Manfaat Penelitian 7

1.7. Penegasan Istilah 8

BAB II. KAJIAN PUSTAKA 12

2.1. Kajian Teori 12

2.2. Penelitian yang Relevan 40

2.3. Kerangka Berfikir 43

2.4. Hipotesis 45

BAB III. METODE PENELITIAN 46

3.1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan 46

3.2. Populasi dan Sampel 46
3.3. Variabel Penelitian 47
3.4. Desain Penelitian 48
3.5. Metode Pengumpulan Data 49
3.6. Instrumen Penelitian 51
3.7. Uji Coba Instrumen 51
3.8. Teknik Analisis Data 57
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN 62
4.1. Hasil Penelitian 62
4.2. Analisis Data 65
4.3. Pembahasan 69
4.3.3 Keterbatasan Penelitian 72
BAB V. PENUTUP 74
5.1. Kesimpulan 74
5.2. Saran 74
DAFTAR PUSTAKA 76
LAMPIRAN 78

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif 25

2.2 Langkah-langkah Pembelajaran Metode *Make a Match* 34

3.1 Validitas Soal 53

3.2 Klasifikasi Indeks Kesukaran 56

3.3 Tingkat Kesukaran 56

3.4 Klasifikasi Daya Pembeda 57

3.5 Daya Pembeda 57

3.6 Interpretasi Gain Skor Ternormalisasi 61

4.1 Hasil *Pretest* Peserta Didik 63

4.2 Hasil *Posttest* Peserta Didik 63

4.3 Deskripsi Data *Pretest-Posttest* Aspek Afektif 64

4.4 Nilai Koefisien dari Ahli 65

4.5 Hasil Uji Normalitas Data 66

4.6 Uji Homogenitas Data 67

4.7 Hasil Perhitungan Uji-t 68

4.8 Hasil Perhitungan Gain 69

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Kedudukan Media dalam Proses Pembelajaran 17

2.2 Kerangka Berfikir..... 44

3.1 Desain Penelitian..... 48

3.2 Langkah-langkah Eksperimen..... 49

4.1 Diagram Rata-rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* 68

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Daftar Nilai 79
2. Silabus Memilih Bahan Baku Busana 80
3. Kisi-Kisi Soal Teori 83
4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Aktivitas Peserta Didik 85
5. Lembar Observasi 87
6. Kisi-kisi angket Respon Peserta Didik 90
7. Angket Respon Peserta Didik 91
8. Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Soal 93
9. Rubrik Penilaian Instrumen 94
10. Lembar Validasi 110
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 137
12. Buku Pedoman 142
13. Analisis Uji Coba Soal 179
14. Jumlah Soal yang Valid 188
15. Soal *Pretest* 190
16. Soal *Posttest* 198
17. Hasil Perhitungan Nilai dari Ahli 206
18. Perhitungan Hasil Penelitian 214
19. Hasil Perhitungan Pengamatan Sikap (Afektif) 221
20. Contoh Kartu *Make a Match* 222
21. Contoh Hasil Kerja Peserta Didik 223
22. Administrasi Penelitian 227
23. Dokumentasi Penelitian 232

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan suatu negara. Pendidikan diharapkan dapat memberi pengetahuan, nilai-nilai dan juga berfungsi megembangkan seluruh potensi yang telah dimiliki oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas mutu kehidupan mereka. Sekolah merupakan suatu lembaga yang memberikan pengajaran kepada murid-muridnya (Hamalik, 2009: 5).

Sekolah Kejuruan adalah lembaga pendidikan yang mempersiapkan anak untuk menguasai keahlian-keahlian tertentu (Hasbullah, 2009: 54). SMK NU 1 Kendal sebagai lembaga pendidikan memberikan pengajaran secara formal untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, sehingga mampu bersaing dalam dunia kerja. Kompetensi keahlian di SMK NU 1 Kendal meliputi Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Busana Butik, Jasa Boga, Teknik Kendaraan Ringan, dan Rekayasa Perangkat Lunak (Dokumen SMK NU 1 Kendal).

Busana Butik merupakan salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMK NU 1 Kendal. Peserta didik mendapat pendidikan tentang cara membuat busana dari bentuk yang sederhana sampai membuat busana yang membutuhkan keahlian khusus misalnya blazer, jas dan gaun. Keahlian lain yang diajarkan di jurusan ini yaitu terdapat pada mata pelajaran Menggambar

Busana, Membuat Busana Wanita, Membuat Busana Pria, Membuat Busana Anak, Membuat Busana Bayi, Memilih Bahan Baku Busana, Membuat Hiasan pada Busana, Mengawasi Mutu Busana, Membuat Pola, Membuat Pola Konstruksi (SMK NU 1 Kendal, 2012). Pengetahuan yang diajarkan pada mata pelajaran tersebut saling mempengaruhi hasil jadi dari busana yang dibuat, oleh sebab itu peserta didik jurusan Busana Butik harus mampu memahami dan menguasai setiap materi yang telah diajarkan. Hal mendasar yang penting diketahui oleh peserta didik yaitu pengetahuan tentang memilih bahan baku busana.

Memilih Bahan Baku Busana merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh setiap peserta didik kelas X jurusan busana butik di SMK NU 1 Kendal. Manfaat dari pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana yaitu peserta didik dapat memahami dan memilih bahan baku yang tepat dalam membuat busana. Pengetahuan dan keterampilan untuk menganalisis serta memilih bahan baku suatu busana menjadi faktor yang sangat penting sebagai bekal untuk menghasilkan produk pakaian jadi atau busana yang bermutu.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana di SMK NU 1 Kendal menggunakan metode ceramah, pemberian contoh, dan latihan soal. Pola pembelajaran ini menyebabkan guru lebih mendominasi, sehingga pembelajaran berpusat pada guru, sementara peserta didik hanya menjadi pendengar. Peserta didik enggan bertanya kepada guru meskipun belum memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut menyebabkan rendahnya

tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan membuat peserta didik merasa jenuh, sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK NU 1 Kendal menunjukan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana. Hal ini dibenarkan oleh seorang guru pengampu mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana bahwasanya nilai peserta didik kelas X pada mata pelajaran ini cenderung rendah. Peserta didik mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 75 (Dokumen SMK NU 1 Kendal). Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor atau komponen yang saling terhubung dan berpengaruh.

Pada tahun pelajaran 2014/2015 nilai ulangan harian Memilih Bahan Baku Busana semester genap kelas X Busana Butik 1 terdapat 3 dari 29 orang peserta didik yang tidak memenuhi KKM. Jumlah tersebut apabila dibuat persentase yaitu sebanyak 10,3% yang masih dibawah KKM. Jumlah tersebut lebih baik apabila dibandingkan dengan kelas X Busana Butik 2, pada tahun ajaran 2014/2015 peserta didik yang tidak memenuhi KKM sebanyak 25 dari 33 atau 75,8%.

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dipengaruhi kemampuan dari peserta didik 70% dan 30% dari lingkungan. Faktor dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya yaitu kualitas pengajaran yang didalamnya terdapat tiga unsur yaitu kompetensi guru,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

karakteristik kelas, dan karakteristik sekolah (Sobri dikutip Musfiqon, 2012: 10). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nana Sudjana tahun 1984 di bidang pendidikan kependudukan, menunjukan bahwa 76,6% hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh unsur kompetensi guru (Musfiqon, 2012: 9). Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam peningkatan hasil belajar peserta didik, oleh sebab itu seorang guru harus selalu kreatif dan berinovasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga peserta didik merasa senang untuk belajar.

Hasil observasi yang dilakukan terhadap peserta didik, menunjukan adanya kesulitan belajar yang mereka alami dalam pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana, khususnya pada materi mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis pada busana. Peserta didik merasa kesulitan memahami dan mengingat nama-nama bahan utama dan bahan pelapis, karena dalam pembelajaran materi ini sering terdapat istilah-istilah asing yang sulit dipahami. Peserta didik juga sulit membedakan antara beberapa bahan utama dan bahan pelapis yang berbeda. Pengetahuan tentang bahan utama dan bahan pelapis merupakan pengetahuan yang sangat penting, karena dapat mempengaruhi pemilihan bahan baku ketika peserta didik membuat busana dan berpengaruh juga terhadap hasil jadi busana. Selain itu, model pembelajaran yang dilaksanakan dalam pembelajaran tersebut yaitu model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dimana guru lebih dominan daripada peserta didik didalam kelas. Peserta didik kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Permasalahan yang digambarkan diatas, baik yang menyangkut rendahnya kualitas prestasi akademik atau hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana, maupun kurangnya kemampuan penyampaian materi oleh guru, serta adanya sikap yang kurang positif dari peserta didik merupakan suatu tantangan yang harus dihadapi oleh guru. Seorang pendidik dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan didalam kelas. Peserta didik merasa lebih nyaman dan leluasa bertanya kepada teman sekelasnya dan bekerja secara kelompok. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk pembelajaran berkelompok yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa macam metode yang dapat digunakan. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu metode *make a match*.

Make a match (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lorna Curran, metode ini mengajak peserta didik untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau konsep melalui permainan kartu pasangan (Lie, 2010: 55). *Make a match* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dikelas sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Peserta didik belajar tidak hanya dari guru saja, akan tetapi juga belajar bersama peserta didik lainya dengan melakukan diskusi.

Permasalahan yang terdapat dari uraian diatas, baik yang menyangkut rendahnya kualitas prestasi akademik maupun hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana perlu dikaji suatu

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

penelitian yang berjudul "Efektivitas Metode Pembelajaran *Make a Match* pada Mata Pelajaran Memilih Bahan Baku Busana di SMK NU 1 Kendal".

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang terdapat di SMK NU I Kendal dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana masih rendah.
2. Peserta didik enggan untuk bertanya meskipun kurang memahami tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru.
3. Metode mengajar yang digunakan guru yaitu ceramah, pemberian contoh dan latihan soal, dimana kegiatan pembelajaran berpusat pada guru, sehingga peserta didik merasa jenuh.
4. Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana banyak menggunakan istilah asing, sehingga peserta didik kurang memahami pengertian dari istilah tersebut.
5. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana masih rendah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang terdapat dalam latar belakang tidak dapat dibahas semua, oleh sebab itu peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Mata pelajaran yang diteliti yaitu Memilih Bahan Baku Busana dengan pokok bahasan dikhususkan pada Kompetensi Dasar (KD) mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis. Sampel yang digunakan yaitu peserta didik

kelas X Busana Butik SMK NU I Kendal. Metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian yaitu *Make a Match.* Penelitian ini bertujuan mengetahui keefektifan metode pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Apakah metode pembelajaran *Make a Match* efektif untuk mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana ?
2. Seberapa besar efektivitas metode pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui apakah ada efektivitas metode pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana.
2. Mengetahui seberapa besar efektivitas metode pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti dengan harapan dapat memberikan manfaat kepada pihak lain, diantaranya :

1.6.1 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan serta informasi bagi pihak sekolah guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana.

2. Bagi Guru

Mengenalkan pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran *Make a Match.*

3. Bagi Peserta didik

Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dalam proses pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana.

4. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman baru yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dimasa yang akan datang.

1.6.2 Manfaat Teoritis

1. Sebagai acuan pembelajaran yang inovatif dan mendukung teori pembelajaran kooperatif.
2. Menjadi bahan pembanding, pertimbangan dan pengembangan bagi peneliti dimasa yang akan datang dibidang atau permasalahan yang sejenis atau bersangkutan.

1.7 Penegasan Istilah

Penegasan istilah yang perlu dijelaskan dalam judul skripsi ini adalah sebagai berikut :

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.7.1 Efektivitas

Efektivitas merupakan keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan (Musfiqon, 2012: 116). Pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan dari pembelajaran telah tercapai. Keefektifan pembelajaran menurut Sadiman dikutip Trianto (2014: 21) merupakan hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.

Kesimpulan dari beberapa pengertian tentang efektivitas merupakan keberhasilan pembelajaran dilihat dari tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran setelah proses pembelajaran selesai. Indikator keefektifan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif dan aktivitas belajar peserta didik pada aspek afektif.

1.7.2 Metode Pembelajaran *Make a Match*

Make a Match (mencari pasangan) merupakan metode yang dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994 dengan keunggulan siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Lie, 2010: 55). Tujuan metode *Make a Match* menurut Huda (2014: 251) yaitu pendalaman materi, penggalian materi dan *edutainment.* Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran ini menurut Suprijono (2014: 94) yaitu kartu-kartu yang bersisi pertanyaan dan jawaban dari pertanyaan tersebut.

Metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *Make a Match* atau mencari pasangan. Pembelajaran dimulai dengan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru. Kelompok tersebut terdiri dari kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. Guru akan memberikan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Tugas peserta didik adalah mencocokan pertanyaan dan jawaban yang sesuai, kemudian peserta didik memaparkan jawaban didepan kelas untuk dikoreksi bersama-sama.

1.7.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i dan Tri Anni, 2011: 85). Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan atau materi yang sudah diajarkan.

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai peserta didik dalam pembelajaran yang tampak dari hasil evaluasi pada awal dan akhir pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana. Indikator yang diharapkan yaitu:

a. Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis.
b. Peserta didik mampu memilih bahan pelapis sesuai dengan kebutuhan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.7.4 Mata Pelajaran Memilih Bahan Baku Busana

Memilih Bahan Baku Busana merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik jurusan Busana Butik. Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana terdiri dari beberapa kompetensi dasar yaitu mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis, mengidentifikasikan

pemeliharaan bahan tekstil dan menentukan bahan pelengkap (SMK NU 1 Kendal, 2015).

Kompetensi dasar dalam penelitian ini yaitu mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis. Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi dan memilih jenis bahan utama dan bahan pelapis yang digunakan dalam kegiatan menjahit busana.

1.7.5 Peserta Didik Busana Butik SMK NU 1 Kendal

Peserta didik program keahlian yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana yaitu siswa jurusan Busana Butik tingkat X SMK NU 1 Kendal yang berlokasi di Jl. Pekauman Kecamatan Kendal Kabupaten Kendal yang sedang menempuh mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1Kajian Teori

2.1.1 Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian pembelajaran

Pembelajaran menurut Dimyati dan Mudjiono (2009: 297) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada sumber belajar. Pembelajaran menurut Husamah dan Yanur (2013: 99) adalah suatu kombinasi yang tersusun manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran lebih menekankan pada bagaimana cara agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Hamzah, 2008: 3).

Kesimpulan dari beberapa pengertian tentang pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.1.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem, karena pembelajaran terdiri dari beberapa bagian (komponen) yang satu sama lain saling berhubungan dan berpengaruh. Komponen-komponen pembelajaran terdiri dari tujuan,

siswa, guru, materi pembelajaran, metode atau strategi, media dan evaluasi (Nur'aini, 2008: 5).

1. Tujuan

Tujuan pembelajaran adalah mengarahkan guru agar berhasil dalam pembelajaran peserta didik dalam rangka tercapainya tujuan belajar (Husamah dan Yanur, 2013: 99). Tujuan pembelajaran secara umum menurut Musfiqon (2012: 7) adalah untuk mendapatkan pengetahuan, menambah konsep dan pengetahuan, dan membentuk sikap atau kepribadian.

Tujuan pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga kawasan menurut Bloom dikutip Nur'aini (2008: 7) yaitu kawasan kognitif, afektif dan psikomotor. Kawasan kognitif menurut Hamzah (2008: 35) adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ketingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Kawasan afektif adalah suatu domain yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai interes, apresiasi (penghargaan) dan penyesuaian perasaan sosial (Hamzah, 2008: 37). Kawasan psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2. Siswa

Siswa adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah (Dimyati dan Mudjiono, 2009: 22). Siswa merupakan komponen pembelajaran yang penting atau integral, karena apabila tidak ada siswa maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung (Nur'aini, 2008: 16).

Siswa memiliki karakteristik yang berbeda. Guru harus mengenal karakteristik siswa agar lebih mudah dalam membimbing pertumbuhan dan perkembangan siswa secara efektif. Tujuan pengenalan karakteristik guru terhadap siswa yaitu dapat menentukan materi yang akan diberikan, prosedur yang akan digunakan, metode untuk mencapai tujuan dan menentukan diagnosis dengan tepat untuk mengatasi kesulitan belajar siswa (Nur'aini, 2008: 16).

Hal-hal yang perlu dikenal dari siswa menurut Nur'aini (2008: 17) adalah latar belakang, latar belakang keluarga, tingkat intelegensi, hasil belajar, kesehatan badan atau kondisi fisik, hubungan antar pribadi, kebutuhan emosional, sifat-sifat kepribadian, dan minat belajar.

3. Guru

Guru merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang ikut berperan dalam menentukan sumber daya manusia yang potensial dibidang pembangunan, oleh karena itu dituntut dapat berperan aktif dan menempatkan kedudukanya sebagai tenaga profesional (Nur'aini, 2008: 21).

Guru yang profesional harus memiliki kemampuan dasar atau kompetensi guru. Sudjana (2014: 20) mengemukakan kompetensi yang harus dimiliki seorang guru adalah kemampuan melaksanakan program belajar mengajar, melaksanakan atau mengelola proses belajar mengajar, menilai kemajuan proses belajar mengajar, dan menguasai bahan pelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4. Materi Pembelajaran

Materi dalam sistem pembelajaran terdapat dalam silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan buku sumber. Materi pengajaran bukan semata-mata semua materi yang tertera di buku sumber atau lainya, tetapi materi atau komponen lain yang perlu dikembangkan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dalam tiga kawasan yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Nur'aini, 2008: 27).

Materi pelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran (Rifa'i dan Tri Anni, 2011: 195). Guru hendaknya memilih dan mengorganisasikan materi pelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung intensif.

5. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan pengajar atau instruktur untuk menyajikan informasi atau pengalaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar dan lain-lain (Hamzah, 2011: 65). Metode pembelajaran merupakan cara yang telah direncanakan oleh guru secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Metode pembelajaran terdiri dari beberapa macam atau jenis, masing-masing metode memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga guru harus lebih cermat dalam memilih metode yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode menurut Pupuh dan Sobry (2009: 60) yaitu tujuan yang hendak dicapai, materi pelajaran, peserta didik, situasi, fasilitas dan guru.

6. Media

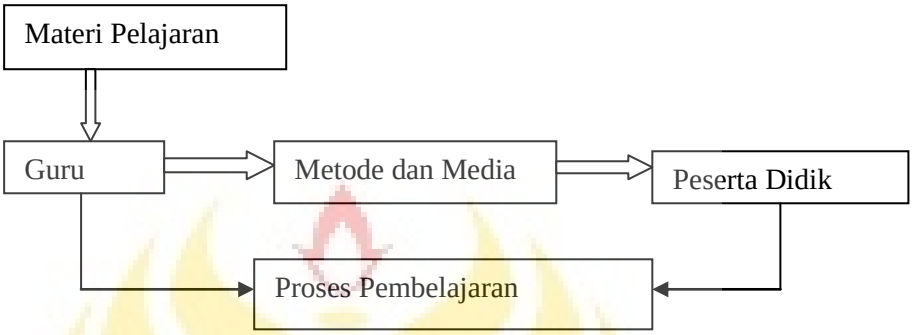
Nur'aini (2008: 41) mengemukakan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar atau instruktur kepada peserta belajar (Hamzah, 2011: 65). Media menurut Musfiqon (2012: 28) didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran agar mudah dipahami menarik dan menyenangkan siswa (Nur'aini, 2008: 41). Fungsi media menurut Kemp dan Dayton dikutip Musfiqon (2012: 33) untuk memotivasi minat dan tindakan, menyajikan informasi dan memberi instruksi.

Kesimpulan dari beberapa pengertian media adalah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengajar atau instruktur kepada peserta belajar dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Kedudukan media menjadi bagian integral dalam pembelajaran, dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih dan mendesain media yag sesuai, dalam proses pembelajaran antara materi, guru, metode dan media

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

serta peserta didik menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi kedudukan masing-masing. Kedudukan media dalam pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.1 Kedudukan Media dalam Proses Pembelajaran

(Musfiqon, 2012: 37)

7. Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan yang meliputi mengukur dan menilai (Nur'aini, 2008: 44). Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengukur derajat ketercapaian suatu tujuan pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Cross dikutip Sukardi (2012: 1) *evaluation is a process which determines the extent to which objective have been achieved* yang berarti evaluasi merupakan proses yang menentukan kondisi, dimana suatu tujuan telah tercapai.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Evaluasi dilakukan oleh guru untuk mengetahui kemampuan atau penguasaan materi pelajaran yang telah diajarkan kepada siswa, selain itu digunakan sebagai umpan balik bagi guru sehingga dapat memperbaiki kelemahan atau kekurangan dalam proses pembelajaran. Evaluasi yang baik harus berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan atau tujuan yang akan dicapai oleh siswa (Nur'aini, 2008: 44).

Kesimpulan dari beberapa pengertian tentang evaluasi merupakan kegiatan yang meliputi mengukur dan menilai ketercapaian suatu tujuan dari pembelajaran.

2.1.2 Hakikat Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Suprijono, 2014: 46). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce dikutip Trianto, 2014: 23).

Model pembelajaran menurut Winataputra dikutip Sugiyanto (2010: 3) adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kesimpulan dari beberapa pengertian tentang model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis, sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial yang mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kardi dan Nur dikutip Trianto, 2014: 24).

Model pembelajaran ada yang dikembangkan oleh ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa, diantaranya adalah model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran *quantum*, model pembelajaran terpadu, model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan model pembelajaran kooperatif (Sugiyanto, 2010: 3).

2.1.3 Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning)*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning)* adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto, 2010: 37). Kegiatan pembelajaran kooperatif dilaksanakan secara sadar dan sengaja untuk mengembangkan interaksi yang silih asuh

sehingga dapat menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan, sebagai latihan hidup di masyarakat.

Pengertian lain Pembelajaran kooperatif menurut Agus Suprijono (2014: 54) adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Peran guru dalam pembelajaran ini yaitu mengarahkan dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran didalam kelas. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Pembelajaran kooperatif menurut Khoe Yao Tung (2015: 248) adalah pembelajaran yang memberikan pengajaran terstruktur kepada murid dengan menekankan strategi mengajar yang memberikan interaksi pada diri murid-muridnya. Pembelajaran kooperatif terjadi hanya ketika peserta didik berada dalam kelompok kecil, dimana peserta didik saling membantu dalam kegiatan belajar.

Kesimpulan dari beberapa pengertian tentang pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil peserta didik yang saling berinteraksi dan dipimpin atau diarahkan oleh guru, untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

b. Unsur-unsur dalam Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dilaksanakan secara berkelompok, terdapat beberapa unsur-unsur didalamnya agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Terdapat lima unsur dalam pembelajaran kooperatif, yaitu *positive interdependence* (saling ketergantungan positif),

personal responbility (tanggung jawab perseorangan), *face to face promotive interaction* (keterampilan menjalin hubungan antar pribadi), *group processing* (pemrosesan kelompok) (Suprijono, 2014: 58). Kelima unsur tersebut harus saling melengkapi sehingga pembelajaran akan terlaksana dengan lebih efektif dan menyenangkan.

1. *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif)

Guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan, hubungan ini disebut dengan saling ketergantungan positif (Sugiyanto, 2010: 40). Unsur saling ketergantungan positif menunjukan dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok, yaitu mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok dan menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut (Suprijono, 2014: 58). Penerapan *positive interdependence* dalam pembelajaran peserta didik diajarkan untuk memiliki rasa saling membutuhkan dan saling tergantung, sehingga menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam kelompok.

2. *Personal responbility* (tanggung jawab perseorangan)

Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Cara yang dapat digunakan untuk menumbuhkan tanggung jawab perseorangan yaitu kelompok belajar jangan terlalu besar, melakukan assesmen terhadap setiap siswa, memberikan tugas kepada siswa, mengamati setiap kelompok dan mencatat frekuensi individu dalam membantu kelompok, menugasi seorang

peserta didik untuk berperan sebagai pemeriksa dikelompoknya, dan menugasi peserta didik mengajar temanya (Suprijono, 2014: 60). Penerapan *personal responbility* dalam pembelajaran untuk melatih peserta didik bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan benar dan sesuai ketentua serta ketepatan waktu.

3. *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif)

Unsur interaksi promotif merupakan unsur yang sangat penting, karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif (Suprijono, 2014: 60). Interaksi promotif juga mencerminkan konsep pengajaran teman sebaya, dimana siswa akan lebih mudah belajar dari sesamanya (Sugiyanto, 2010: 41).

Ciri-ciri interaksi promotif menurut Suprijono (2014: 60) adalah :

a. Saling membantu secara efektif dan efisien
b. Saling memberi informasi san sarana yang diperlukan
c. Memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien
d. Saling mengingatkan
e. Saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan terhadap masalah yang dihadapi
f. Saling percaya
g. Saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.

Penerapan *face to face promotive interaction* dalam pembelajaran dilakukan kegiatan diskusi antar peserta didik secara kelompok, kemudian peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompok lain, proses

penerimaan informasi dapat diterima dan disampaikan secara bersama, sehingga lebih efektif dan efisien.

4. *Inter personal skill* (keterampilan menjalin hubungan antar pribadi)

Keterampilan sosial seperti saling mengenal dan mempercayai, mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius, saling menerima dan saling mendukung, mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif (Suprijono, 2014: 61). Siswa yang tidak dapat menjalin hubungan antar pribadi akan memperoleh teguran dari guru juga dari sesama siswa (Sugiyanto, 2010: 42). Penerapan *interpersonal skill* dilakukan untuk melatih peserta didik melakukan hubungan sosialisasi dengan peserta didik lain, saling berkomunikasi dalam diskusi dan sling mempercayai dalam mempresentasikan hasil diskusi.

5. *Group processing* (pemrosesan kelompok)

Pemrosesan kelompok bertujuan untuk mengidentifikasi urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok (Suprijono, 2014: 61). Tujuan dari pemprosesan kelompok menurut Suprijono (2014: 61) yaitu meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok, dimana didalamnya terdapat dua tingkat pemprosesan yaitu kelompok kecil dan kelas secara keseluruhan. Penerapan *group processing* dalam pembelajaran dilakukan pembetukan kelompok-kelompok dan melakukan kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujua kelompok.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa (Sugiyanto, 2010: 6). Pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2014: 61) dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Keterampilan sosial dikembangkan agar siswa dapat menerima teman-temanya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar berupa perbedaan suku, agama, kemampuan akademik maupun tingkat sosial.

Pembelajaran kooperatif memiliki tujuan yang berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan atau individu merupakan kunci untuk mencapai kesuksesan dari kegiatan pembelajaran (Suprijono, 2014: 59).

Pembelajaran kooperatif menciptakan interaksi yang asah, asih, dan asuh sehingga tercipta masyarakat belajar (*learning community*) (Sugiyanto, 2010: 40). Pengembangan interaksi yang silih asuh tersebut untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan, sebagai latihan hidup dimasyarakat.

Kesimpulan dari beberapa tujuan pembelajaran kooperatif yaitu meningkatkan kemampuan akademik pada aspek kognitif dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mengembangkan keterampilan sikap sosial siswa, sehingga tercipta interaksi yang asah, asih dan asuh, serta menciptakan masyarakat belajar (*learning community*).

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dapat terlaksana dengan efektif apabila guru dapat menerapkan langkah-langkah atau fase dalam model pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2014: 65), sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Fase-fase	Perilaku Guru
Fase 1: *Present goals and set* Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2: *Present information* Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3: *Organize students into learning teams* Mengorganisir peserta didik kedalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4: *Assist team work and study* Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5: *Test on the materials* Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: *Provide recognition* Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

e. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki banyak kelebihan apabila dilaksanakan secara efektif, menurut Sugiyanto (2010: 43), kelebihan dari pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

1. Menigkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial

2. Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan.
3. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial
4. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
5. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.
6. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa.
7. Berbagai keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktekkan.
8. Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.
9. Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif.
10. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.
11. Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, etnis, kelas sosial, agama dan orientasi tugas.

Pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan kurang efektif memiliki kelemahan, kelemahan tersebut menurut Suprijono (2014: 64), sebagai berikut:

1. Peserta didik yang tekun merasa harus bekerja melebihi peserta didik yang lain sedangkan peserta didik yang kurang mampu merasa rendah diri ditempatkan dalam satu kelompok dengan peserta didik yang lebih pandai.
2. Peserta didik yang pandai merasa temanya yang kurang pandai hanya menumpang saja pada hasil jerih payah mereka.
3. Banyak peserta didik juga yang tidak senang disuruh bekerja sama dengan yang lain.
4. Pembelajaran akan mengalami kegaduhan apabila tidak terkondisi dengan baik.

2.1.4 Metode-metode Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Metode-metode dalam pembelajaran kooperatif menurut Agus Suprijono (2014: 89), yaitu metode *Jigsaw, Think-Pair-Share, Numbered Heads Together, Group Investigation, Two Stay Two Stray, Make a Match, Listening Team, Inside-Outside Circle, Bamboo Dancing, Point-Counter-Point,* dan *The Power of Two.*

1. *Jigsaw*

Metode *jigsaw* dikembangkan oleh Elliot Aronson dan rekan-rekanya tahun 1970-an, dimana seluruh pelajaran dapat distruturisasikan dengan mudah (Muijs dan Reynolds, 2008: 88). Pembelajaran dengan metode *jigsaw* dapat digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara (Lie, 2010: 69).

Pembelajaran dengan metode *jigsaw* diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh guru. Guru menanyakan kepada siswa tentang apa yang mereka ketahui tentang topik yang akan dibahas. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengaktifkan struktur kognitif dari peserta didik dalam menghadapi kegiatan pelajaran yang baru (Suprijono, 2014: 89).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Langkah pembelajaran dengan metode jigsaw yaitu sebagai berikut:

a. Kelas dibagi menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri dari 4 atau 5 siswa dengan karakteristik yang heterogen.
b. Bahan akademik disajikan dalam bentuk teks
c. Anggota dari beberapa tim berkumpul untuk saling mengkaji bahan diskusi. Kelompok ini disebut dengan kelompok pakar.

d. Kelompok siswa yang berada dalam kelompok pakar kemudian kembali pada kelompoknya semula untuk mengajar pada anggota yang lain tentang materi yang telah dipelajari dalam kelompok pakar.

e. Tahap akhir yaitu evaluasi dan pemberian skor serta penghargaan untuk kelompok dengan skor tertinggi oleh guru (Sugiyanto, 2010: 45).

2. *Think-Pair-Share*

Kegiatan pembelajaran dengan metode *Think-Pair-Share* dilaksanakan dengan tiga tahap. Tahap pertama yaitu "*Thinking"* guru memberikan pertanyaan terkait dengan pelajaran yang akan diajarkan, kemudian siswa diberi kesempatan untuk memikirkan jawabanya. Tahap kedua yaitu "*Pairing*", pada tahap ini guru membagi siswa secara berpasangan untuk berdiskusi tentang jawaban yang telah dipikirkan dengan pasangan. Tahap ketiga yaitu "*Sharing*", peserta didik melakukan diskusi intersubjektif dengan pasangan dan hasil dari diskusi dipresentasikan di depan kelas sehingga peserta didik dapat menemukan struktur dari pengetahuan yang dipelajarinya (Suprijono, 2014: 91).

3. *Numbered Heads Together*

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Numbered Heads Together* diawali dengan *numbering*. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil, kemudian memberikan pertanyaan yang harus dijawab oleh masing-masing kelompok. Pada tahap ini tiap kelompok menyatukan kepalanya "*heads together*" berdiskusi memikirkan jawaban atas pertanyaan

dari guru. Guru memanggil peserta didik dengan nomor yang sama untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru dan berdasarkan jawaban tersebut guru dapat mengevaluasi sehingga peserta didik dapat menemukan jawaban pertanyaan itu sebagai pengetahuan yang utuh (Suprijono, 2014: 92).

4. *Group Investigation*

Pembelajaran dengan metode *group investigation* melibatkan siswa sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Metode ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan komunikasi maupun keterampilan proses yang baik dalam kelompok.

Langkah-langkah pelaksanaan metode *group investigation* yaitu seleksi topik, merencanakan kerja sama, implementasi, analisis dan sintesis, penyajian hasil akhir, dan evaluasi (Sugiyanto, 2010: 47-48).

5. *Two Stay Two Stray*

Metode *two stay two stray* atau metode dua tinggal dua tamu diawali dengan pembagian kelompok (Suprijono, 2014: 93). Struktur metode ini memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainya (Lie, 2010: 61).

Langkah-langkah pelaksanaan yaitu guru memberikan tugas berupa permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabanya, setelah terjadi diskusi intrakelompok, dua orang dari masing-masing kelompok bertamu kekelompok lainya. Kelompok yang bertamu dan yang menerima tamu saling

berdiskusi, kemudian kembali kekelompok masing-masing dan mencocokan serta membahas hasil kerja yang telah mereka laksanakan (Suprijono, 2014: 93-94).

6. *Listening Team*

Pembelajaran dengan metode *listening team* diawali dengan pemaparan materi pembelajaran oleh guru. Langkah selanjutnya, guru membagi kelas menjadi 4 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok penanya, kelompok kedua dan kelompok ketiga merupakan kelompok penjawab. Jawaban dari kelompok kedua dan ketiga diharapkan berbeda agar terjadi diskusi aktif dalam kelas. Kelompok keempat merupakan kelompok yang bertugas membuat kesimpulan dan *review* dari hasil diskusi. Pembelajaran diakhiri dengan penyampaian berbagai kata kunci atau konsep yang telah dikembangkan oleh peserta didik dalam berdiskusi (Suprijono, 2014: 96).

7. *Inside-Outside Circle*

Teknik mengajar lingkaran kecil lingkaran besar (*inside-outside circle)* dikembangkan oleh Spencer Kagan untuk memberikan kesempatan pada siswa agar saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan (Anita Lie, 2010: 65). Bahan pembelajaran yang bisa digunakan yaitu yang dapat membuat siswa bertukar pikiran dan informasi antar siswa.

Keunggulan dari teknik ini menurut Anita Lie (2010: 65), yaitu adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Siswa bekerja dengan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.*inside-outside circle* dapat digunakan untuk semua tingkatan usia anak didik dan sangat disukai, terutama oleh anak-anak.

8. *Bamboo Dancing*

Bamboo dancing merupakan modifikasi dari *inside-outside circle.* Siswa berjajar dan saling berhadapan dengan model yang mirip seperti dua potong bambu yang digunakan dalam tari bambu filipina yang juga poluler di beberapa daerah di indonesia (Lie, 2010: 67).

Kegiatan belajar mengajar memiliki manfaat untuk siswa saling bertukar informasi pada saat yang bersamaan. Pendekatan ini bisa digunakan untuk mata pelajaran pengetahuan sosial, agama, matematika dan bahasa. *Bamboo dancing* dapat digunakan untuk semua tingkatan usia anak didik.

9. *Point-Counter-Point*

Metode pembelajaran *point-counter-point* digunakan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam berbagai perspektif (Suprijono, 2014: 99). Salah satu yang harus diperhatikan dalam metode ini yaitu materi pelajaran yang akan digunakan dimana bahan pelajaran tersebut harus terdapat isu-isu yang kontroversi.

Langkah-langkah pembelajaran yaitu siswa dibagi atas beberapa kelompok, atur posisi siswa saling berhadapan. Guru memberi kesempatan setiap kelompok untuk berdiskusi menyampaikan argumentasi sesuai dengan perspektif yang dikembangkan. Langkah berikutnya adalah kelompok

menyampaikan argumentasi sesuai pandangan mereka dan ditanggapi oleh kelompok lainya hingga selesai, kemudian diakhir pelajaran guru melakukan evaluasi untuk menemukan titik temu dari argumentasi-argumentasi yang telah mereka munculkan (Suprijono, 2014: 99-100).

10. *The Power of Two*

Praktik pembelajaran dengan metode *the power of two* diawali dengan pengajuan pertanyaan oleh guru. Pertanyaan yang diberikan merupakan pertanyaan yang membutuhkan pemikiran kritis. Guru membagi siswa secara berpasangan dan setiap pasangan wajib saling menjelaskan jawaban masing-masing dan kemudian menyusun jawaban baru yang disepakati bersama. Setelah masing-masing pasangan menentukan jawaban, guru menugaskan mereka untuk membandingkan jawaban tersebut dengan pasangan lain demikian seterusnya. Berikan waktu yang cukup agar peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan yang lebih integratif. Diakhir pelajaran buatlah rumus-rumusan rangkuman sebagai jawaban-jawaban atas pertanyaan yang telah diajukan. Rumusan tersebut merupakan konstruksi atas keseluruhan pengetahan yang telah dikembangkan selama diskusi (Suprijono, 2014: 100-101).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

11. *Make a Match*

Make a Match (mencari pasangan) merupakan metode yang dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994 dengan keunggulan siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Lie, 2010: 55). Tujuan metode *Make a Match*

menurut Huda (2014: 251) yaitu pendalaman materi, penggalian materi dan *edutainment*. *Make a match* (mencari pasangan) dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan usia anak didik.

Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut (Suprijono, 2014: 94). Tujuan dari pembelajaran ini yaitu untuk pendalaman materi, penggalian materi dan *edutainment* (Huda, 2014: 251).

a. Persiapan Pembelajaran *Make a Match*

Beberapa persiapan yang harus dilakukan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode *Make a Match* menurut Miftakhul Huda (2014: 251), antara lain:

1. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan.
2. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
3. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (disini guru dapat mebuat peraturan bersama-sama dengan siswa).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4. Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Metode *Make a Match*

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran metode *Make a match* adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2 Langkah-langkah Pembelajaran Metode *Make a Match*

No.	Langkah-langkah Pembelajaran Metode *Make a Match*
1.	Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi dirumah.
2.	Siswa dibagi kedalam dua kelompok misalnya kelompok dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
3.	Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4.	Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari / mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
5.	Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasanganya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasanganya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
6.	Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
7.	Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8.	Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
9.	Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

(Miftakhul Huda, 2014: 252)

c. Kelebihan dan Kelemahan *Make a Match*

Kelebihan dari metode *Make a Match* menurut Miftakhul Huda (2014: 253), yaitu antara lain:

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
2. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
3. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
5. Efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar.

Kelebihan dari metode *make a match* menurut Wijaya dan Pramukantoro (2013: 162) yaitu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik lebih menarik perhatian, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.

Adapun kelemahan dari metode ini menurut Miftakhul Huda (2014: 253), yaitu sebagai berikut:

1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
2. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
3. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
4. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
5. Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Cara meminimalkan kelemahan dari metode *make a match* yaitu :

1. Guru harus mempersiapkan konsep pembelajaran dengan metode *make a match* dengan lebih baik dan teliti
2. Guru memberikan pengarahan dan mengkondisikan kelas agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai harapan

3. Guru harus mengarahkan peserta didik dengan baik selama presentasi dan diskusi berlangsung
4. Guru harus hati-hati dan bijaksana ketika memberikan hukuman pada peserta didik yang tidak mendapat pasangan, agar tidak merasa malu
5. Guru harus berinovasi dalam menerapkan metode pembelajaran, agar peserta didik merasa tidak bosan.

2.1.5 Media Kartu *Make a Match*

Kartu merupakan media yang berbasis visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan (Musfiqon, 2012: 70). Kartu pembelajaran digunakan untuk proses belajar mengajar berupa pesan tertulis atau gambar. Pesan tertulis berupa teks digunakan untuk menekankan informasi, sedangkan gambar digunakan untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa (Musfiqon, 2012: 73). Media kartu

Media kartu pada pembelajaran *make a match* terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut (Suprijono, 2014: 94). Kartu *make a match* berisi pesan tertulis, gambar dan contoh bahan secara nyata, sehingga memudahkan peserta didik untuk menerima dan mengingat informasi yang ingin disampaikan. Ukuran kartu *make a match* yang digunakan yaitu 7,5 cm X 12 cm. Warna yang digunakan memiliki perbedaan antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen (Musfiqon, 2012: 72).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.6 Hasil Belajar

2.1.6.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i dan Tri Anni, 2011: 85). Pengertian tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamalik (2009: 155) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan (Suprijono, 2014: 5). Hasil belajar nampak pada perubahan tingkah laku, secara teknik dirumuskan dalam sebuah pernyataan verbal melalui tujuan pengajaran (tujuan instruksional) (Sudjana, 2014: 47).

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dikarenakan oleh beberapa faktor, baik yang datang dari dalam maupun dari luar peserta didik atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari siswa terutama kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam memahami dan menangkap informasi yang disampaikan oleh guru. Kemampuan belajar peserta didik berbeda-beda, sehingga hasil belajar yang dicapai juga berbeda. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah menurut Clark dikutip Sudjana (2014: 39) yaitu 70% dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

Ranah belajar dibagi menjadi tiga menurut Benyamin S. Bloom dikutip Rifa'i dan Tri Anni (2011: 86) yaitu ranah kognitif (*kognitive domai*

n), ranah afektif (*afektive domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

1. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintetis (*synthetis*), dan penilaian (*evaluation*).
2. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai. Kategori tujuan peserta didikan afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).
3. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku pada ranah psikomotorik yaitu persepsi (*perseption*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guide response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*) (Rifa'i dan Tri Anni, 2011: 86-89).

Kesimpulan dari beberapa pengertian tentang hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri peserta didik dalam bentuk perubahan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) setelah mengalami kegiatan belajar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.6.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar yang baik merupakan suatu usaha yang tidak mudah, karena baik atau tidaknya pencapaian hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Guru sebagai seorang pendidik harus megetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut agar dapat membantu peserta didik dalam peningkatan hasil belajarnya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar menurut Rifa'i dan Tri anni (2011: 97), adalah faktor internal dan faktor eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor Internal ((a) kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh, (b) kondisi psikis, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan).
2. Faktor Eksternal ((a) variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulis) yang dipelajari (direspon), (b) tempat belajar, (c) iklim, (d) suasana lingkungan dan budaya).

Faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar dari peserta didik. Guru harus pandai dalam mengkondisikan kegiatan pembelajaran agar dapat mengurangi faktor-faktor yang dapat menghambat dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.7 Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana di SMK NU 1 Kendal

Mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh peserta didik jurusan busana butik. Mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana terdiri dari beberapa Kompetensi Dasar (KD) yaitu mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis, mengidentifikasikan pemeliharaan bahan tekstil, dan menentukan bahan

pelengkap (SMK NU 1 Kendal, 2012). Masing-masing kompetensi dasar memuat materi yang saling mendukung dalam pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana.

Hasil belajar Memilih Bahan Baku Busana memiliki manfaat yang sangat penting bagi peserta didik jurusan busana butik. Pengetahuan tentang bahan tekstil akan memudahkan mereka untuk mengidentifikasi bahan utama, dan bahan pelapis serta bahan pelengkap busana yang akan digunakan ketika membuat suatu busana, selain itu peserta didik juga dapat memahami dan memilih teknik pemeliharaan bahan tekstil yang sesuai dengan kebutuhan.

2.1.8 Materi Pelajaran Memilih Bahan Baku Busana

Standar Kompetensi Dasar (SK) : Mengidentifikasi Jenis Bahan Utama dan Bahan Pelapis dengan Materi pelajaran sebagai berikut:

a. Pengenalan bahan utama
b. Pengertian dan jenis-jenis bahan pelapis
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan bahan tekstil
d. Teknik memilih bahan pelapis sesuai dengan bahan utama (SMK NU 1 Kendal, 2012).

2.2 Penelitian yang Relevan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Eko Nur Sayekti pada tahun 2010 yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Make a Match* Melalui Pemanfaatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri Kradenan Tahun Pelajaran 2009/2010 Bidang Studi Matematika Materi Pokok Segiempat”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa rata-rata

hasil belajar peserta didik kelas eksperimen 68,7907 dan kelas kontrol 55,8636, yang berarti kegiatan pembelajaran *make a match* lebih efektif daripada pembelajaran dengan metode ceramah.

2. Yusron Alex Wijaya dan J.A. Pramukantoro pada tahun 2013 melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Teknik Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Menerapkan Dasar-dasar Elektronika Digital di SMK Negeri 1 Sidoarjo". Hasil dari penelitian menunjukan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan teknik pembelajaran *make a match* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

3. Arum Rahma Shofia pada tahun 2013 melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Wonogiri Tahun Pelajaran 2012/2013". Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Wonogiri mengalami peningkatan prosentase motivasi belajar siswa dan rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklus. Motivasi belajar siswa berdasarkan lembar observasi menunjukan peningkatan sebesar 12,3% dari siklus I sebesar 63,85% menjadi 76,15% pada siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I 76,27 dan siklus II 78,65.

4. Lucretia Octavia Tripp pada tahun 2008 melakukan penelitian dengan judul "*Match-Making to Enhance The Mentoring Relationship in*

Student Teaching: Learning from a Simple Personality Instrument". Penelitian ini bertujuan untuk memasangkan antara guru pembimbing yang akan memberikan bimbingan kepada guru magang, yang dipasangkan sesuai dengan kepribadiannya, untuk menambah dan memperkaya konsep yang akan diajarkan kepada siswa. Kualitas relasional seperti komunikasi, kepercayaan, dan umpan balik akan menjadi komponen penting dalam pengalaman magang yang mendukung keberhasilan. Kualitas pengajaran yang diberikan guru akan berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran di kelas yang akan berdampak juga pada hasil belajar dari peserta didik.

5. Beryl Charlton, dkk (2005) melakukan penelitian dengan judul "*Educational games: a teqhnique to accelerate the acqusition of reading skills of children with learning disabilitie"s.* Hasil penelitian menunjukan bahwa *games can accelerate learning when they are combined with teacher-instruction* yang berarti *games* dapat menambah percepatan pembelajaran ketika dikombinasikan dengan arahan dari guru. Begitu juga dengan metode pembelajaran *make a match* yang akan diterapkan dalam penelitian ini, dengan adanya unsur permainan dapat mempercepat kemampuan berpikir siswa dalam menyelesaikan soal pada mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana.

Pembelajaran dengan metode *make a match* yang dilakukan beberapa penelitian diatas, mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Penggunaan metode *make a match* diduga dapat meningkatkan hasil belajar

siswa pada Mata Pelajaran Memilih Bahan Baku Busana siswa kelas X Busana Butik di SMK NU 1 Kendal.

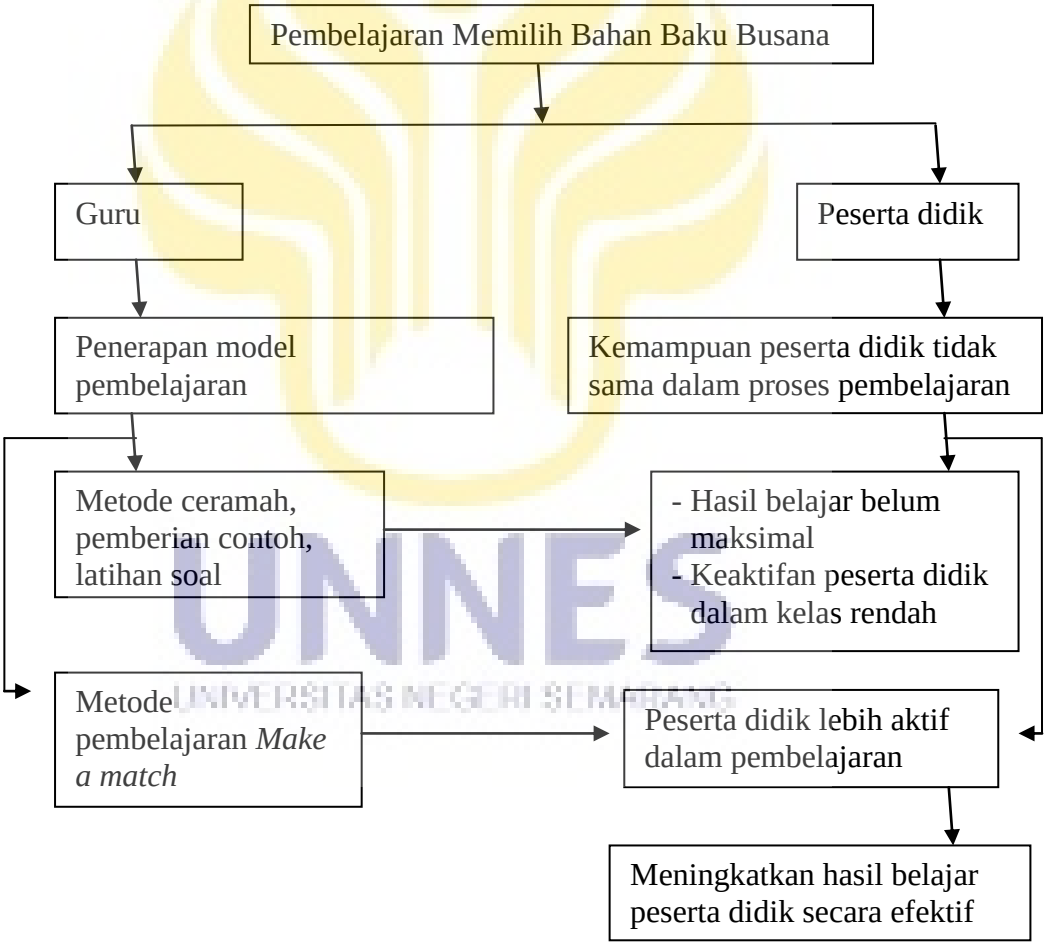
2.3 Kerangka Berfikir

Memilih Bahan Baku Busana merupakan salah satu mata pelajaran teori yang terdapat pada jurusan busana butik di SMK NU 1 Kendal. Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana di SMK NU 1 Kendal menggunakan metode ceramah, pemberian contoh dan latihan soal, sehingga pembelajaran berpusat pada guru. Hasil belajar Memilih Bahan Baku Busana belum optimal, karena hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih banyak dibawah KKM, yaitu 75. Keaktifan siswa juga masih rendah, berdasarkan alasan tersebut guru harus mampu berinovasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan.

Make a match merupakan salah satu metode pada pembelajaran kooperatif. Tujuan dari metode *make a match* antara lain pendalaman materi, penggalian materi dan *edutainment*. *Edutainment* merupakan pendidikan yang menghibur dan menyenangkan, karena terdapat unsur permainan kegiatan belajar dengan menggunakan metode *make a match* akan lebih menarik peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Keunggulan *make a match* adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik

untuk tampil presentasi, efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat hari perolehan nilai *pretest-posttest* setelah kegiatan pembelajaran dengan metode *make a match*. Pembelajaran dengan metode *make a match* diduga mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana di SMK NU 1 Kendal.



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

(Sumber : Peneliti)

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti, melalui data yang terkumpul (Suharsimi, 2010: 110). Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis Nol (Ho) : Tidak ada efektivitas metode pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana.

Hipotesis Alternatif (Ha) : Ada efektivitas metode pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Simpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

5.1.1 Ada efektivitas penggunaan metode pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Memilih Bahan Baku Busana materi mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis di kelas X Busana Butik SMK NU 1 Kendal.

5.1.2 Besar efektivitas penggunaan metode pembelajaran *make a match* adalah 0,58 atau termasuk pada kategori sedang.

5.2 SARAN

Saran yang dapat diberikan terkait dengan penelitian ini adalah:

5.2.1 Saran kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang metode *make a match* agar terlebih dahulu membuat daftar hadir secara terpisah antara kelompok pembawa kartu pertanyaan dengan kelompok pembawa kartu jawaban untuk mempermudah peneliti dalam membagi kelompok dan menilai aktivitas peserta didik.

5.2.2 Pembiasaan pada peserta didik untuk berpikir kreatif perlu dilakukan agar peserta didik dapat lebih aktif, mampu memecahkan persoalan dan lebih peka terhadap permasalahan yang ada.

5.2.3 Metode pembelajaran *make a match* dapat digunakan pada mata pelajaran teori atau pokok bahasan lain.

5.2.4 Penggunaan metode *make a match* lebih tepat digunakan pada pembelajaran yang menerapkan kurikulum 2013.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Agus Suprijono. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Anita Lie. 2010. *Cooperative Learning.* Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Beryl, C.dkk. 2005. *Educational Games : A Technique To Accelerate The Acquisition Of Reading Skills Of Children With Learning Disabilities*. *The International Journal Of Special Education 20*(2): 66-72.

Catharina Tri Anni, dkk. 2007. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta : Rineka Cipta.

Dimyati. Mudjiono. 2009.*Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Eko Nur Sayekti. 2010. Keefektifan Model Pembelajaran Make a Match Melalui Pemanfaatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri Kradenan Tahun Pelajaran 2009/2010 Bidang Studi Matematika Materi Pokok Segiempat. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.

Hamzah B Uno. 2008. *Perencanaan Pembelajaran.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hasbullah. 2009. *Dasar-dasar Ilmu Pendididkan.* Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Husamah. Yanur Setyaningrum. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi Panduan Merancang Pembelajaran Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trianto, I.B.A. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual.* Jakarta : Prenadamedia Group.

Khoe Yao Tung. 2015. *Pembelajaran dan Perkembangan Belajar.* Jakarta: PT. Indeks.

Lucretia,O.T. 2008. *Match-making to Enhance The Mentoring Relationship in Student Teaching: Learning from a Simple Personality Instrument 12*(2): 1-17.

Miftahul Huda. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran.* Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.

Nana Sudjana. 2014. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar.* Bandung : Sinar Baru Algansindo.

Nur'aini. 2008. *Perencanaan Pembelajaran.* Yogyakarta: Cipta Media.

Oemar Hamalik. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem.* Jakarta : PT. Bumi Aksara.

_____. 2009. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Pupuh Fathurrohman. Sobry Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: PT. Refika Aditama.

Rifa'i, A. RC, C. Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan.* Semarang : UNNES Press.

Saifuddin Azwar. 2014. *Reliabilitas dan Validitas.* Yogyakarta : Pustaka Pelaja.

Shofia, A.R. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Wonogiri Tahun Pelajaran 2012/2013. *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret Surakarta. Surakarta.

SMK NU 1 Kendal. 2015. *Silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Kendal.

Sudjana. 2005. *Metoda Statiska.* Bandung: PT. Tarsito Bandung.

Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif.* Surakarta : Yuma Pustaka.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D.* Bandung : CV. Alfabetha.

_____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D.* Bandung : CV. Alfabetha.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta : Rineka Cipta.

_____. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan.* Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Sukardi, H.M. 2012.*Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya.* Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Supardi, U.S. 2014.*Aplikasi Statistika dalam Penelitian.* Jakarta : PT. Prima Ufuk Semesta.

Yusron, A.W. J.A. Pramukantoro. 2013. Pengaruh Teknik Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Menerapkan Dasar-dasar Elektronika Digital di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Teknik Elektro* 2(1): 161-167.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG