

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI UMUM KELAS X DI SMKN 1 PADANG PANJANG**

*Ranti Novira<sup>1</sup>, Dr. Marwan, M.Si<sup>2</sup>, Oknaryana, S.Pd, M.Pd.E<sup>3</sup>  
Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang  
Email: rantinovira02@gmail.com*

**Abstract:** *This study aims to improve students learning outcomes in the subjects of General Administration by using cooperative learning model type make a match in class X Automation and Office Administration (OTP) 2 in SMKN 1 Padang Panjang. This type of research is a classroom action research with Arikunto action research model, which is implemented on two cycles, namely cycle I and cycle II. Subjects in this study were students of class X Automation and Office Administration (OTP) 2 in SMKN 1 Padang Panjang year lesson 2017/2018 consisting of 32 students. Data collection technique is to use test result of cognitive domain in the form of objective test. Based on the results of research, obtained average learning outcomes General Administration subjects in the first cycle is 76.88 with the percentage of students mastery is 62.5%. While the average learning outcomes obtained in the second cycle is 77.38 with the percentage of students mastery is 78.13%. So it can be argued that student learning outcomes with the application of cooperative learning model type make a match on the subjects of General Administration class X in SMKN 1 Padang Panjang is increasing. And it is advisable to teachers in SMKN 1 Padang Panjang should use cooperative learning model type make a match as a model of learning that can be used in the process of learning General Administration because it can improve student learning outcomes.*

**Keyword:** *Cooperative Learning, Type Make A Match, Learning Outcomes*

### **PENDAHULUAN**

Era globalisasi saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia salah satunya dapat diperoleh dari proses pembelajaran yaitu melalui pendidikan. Pendidikan merupakan kunci kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, karena dengan adanya pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun warga masyarakat. Pendidikan adalah salah satu faktor penting dalam perkembangan suatu negara. Dengan pendidikan yang lebih baik maka akan mengarah pada perkembangan suatu negara yang lebih baik pula. Penyelenggaraan pendidikan di sekolah melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Guru harus merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dalam bentuk kurikulum pembelajaran.

Kurikulum pendidikan yang digunakan oleh SMKN 1 Padang Panjang pada kelas X yaitu kurikulum 2013. (Mulyasa, 2014) mengemukakan bahwa dalam kurikulum 2013, pembelajaran harus banyak melibatkan peserta didik agar mereka mampu bereksplorasi untuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi dan kebenaran secara ilmiah. Dengan demikian perlunya kreativitas guru agar mereka mampu menjadi fasilitator dan mitra belajar bagi peserta didik. Selain menyampaikan informasi kepada peserta didik, guru juga harus kreatif dalam memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik, agar ia dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, bersemangat, dan berani untuk mengemukakan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara penulis dengan guru mata pelajaran Administrasi Umum kelas X di SMKN 1 Padang Panjang, dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran Administrasi Umum yang dibuat oleh guru mata pelajaran, model pembelajaran yang digunakan ialah *discovery learning*. Namun pada kenyataannya berdasarkan observasi penulis dan pengamatan ketika praktek lapangan kependidikan, model pembelajaran tersebut belum terealisasi dengan baik. Dimana guru masih banyak berbicara atau metode yang lebih sering diterapkan adalah metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan pemberian tugas. Kemudian dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran sedikit siswa yang berani bertanya ataupun mengemukakan pendapat dari

*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X Di SMKN 1 Padang Panjang*

materi yang dipelajari. Siswa yang berani mengeluarkan pendapat biasanya hanya siswa berprestasi dikelasnya. Sedangkan siswa yang kurang berprestasi tidak berani mengeluarkan pendapatnya karena takut salah atau takut ditertawakan oleh teman-temannya. Kemudian, menurut hasil wawancara penulis dengan beberapa orang siswa mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran Administrasi Umum guru lebih banyak menjelaskan pembelajaran dan kurangnya keaktifan siswa dalam belajar, sehingga mereka merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran Administrasi Umum. Akibatnya siswa yang suka meribut tidak memperhatikan guru dan keluar masuk disaat proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Akibat dari beberapa permasalahan tersebut adalah hasil belajar siswa masih banyak yang berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat melalui persentase ketuntasan nilai ulangan harian pada mata pelajaran Administrasi Umum kelas X pada materi "Menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan pada kegiatan administrasi" pada semester ganjil di SMK Negeri 1 Padang Panjang sebagai berikut:

**Tabel 1:** Persentase Ketuntasan Nilai Ulangan Harian Kelas X Semester Ganjil Mata Pelajaran Administrasi Umum di SMKN 1 Padang Panjang Tahun Pelajaran 2017/2018.

Kelas	Jumlah siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan	
				Persentase Tuntas %	Persentase Tidak Tuntas %
X OTP 1	32	15	17	46,88	53,12
X OTP 2	32	13	19	40,63	59,37
X AKT 1	32	12	20	37,50	62,50
X AKT 2	31	12	19	38,71	61,29
X TN 1	31	5	26	16,13	83,87
X TN 2	31	14	17	45,16	54,84
X UPW	29	7	22	24,14	75,86
X HTL	31	12	19	38,71	61,29

Sumber: Guru Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X SMKN 1 Padang Panjang Tahun Pelajaran 2017/2018

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa persentase nilai siswa yang tidak tuntas adalah lebih dari 50%, atau masih banyak siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75.

Berdasarkan keadaan tersebut tentu tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar dalam pembelajaran. Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi belajar siswa adalah metode mengajar. Menurut (Slameto, 2010) metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar. Maka untuk menyikapi hal tersebut, perlu adanya solusi supaya proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien, menyenangkan serta dapat melatih kemampuan berfikir kritis siswa dan mencapai hasil akademik yang memuaskan. Oleh karena itu sebagian besar materi dari mata pelajaran Administrasi Umum ini adalah bersifat konsep maka salah satu solusi yang sesuai dari permasalahan tersebut adalah dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. (Rusman, 2016:223) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu suatu teknik pembelajaran dimana siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dipegangnya yaitu kartu soal dan kartu jawaban, sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan, kemudian siswa yang dapat mencocokkan kartu yang didapat tersebut sesuai dengan jawaban atau soal yang benar dalam waktu yang ditentukan maka akan diberi poin.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Muntoha, 2013). Karena dalam model pembelajaran ini melibatkan semua siswa yang berkemampuan baik, sedang, maupun rendah untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran tipe *make a match* siswa dapat belajar untuk bekerja sama dalam menjalankan tugasnya, belajar untuk berfikir secara cepat dan tepat dalam memahami materi.

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa menjadi subjek pembelajaran. Karena dengan adanya kartu-kartu yang digunakan dalam kegiatan belajar, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih antusias dalam mempelajari materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dan juga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, dengan hasil belajar mencapai 87 dengan KKM 75 (Erlina & Hadi, 2014). Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Administrasi Umum melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas X di SMKN 1 Padang Panjang tahun pelajaran 2017/2018.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan pembelajaran tipe *make a match* ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2016:223). Sejalan dengan pendapat (Lie, 2010:55) bahwa keunggulan dari teknik *make a match* ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dan teknik *make a match* dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan dapat diterapkan untuk semua tingkatan usia anak didik. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ialah sebagai berikut: a) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, b) siswa mendapat satu buah kartu dan memikirkan jawaban atas soal dari kartu yang dipegang, c) siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, d) siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin, e) setelah satu babak kartu di kocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, dan f) kesimpulan, (Rusman, 2016:223).

Model kooperatif merupakan suatu pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda dan untuk menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami materi pelajaran. Dengan demikian dalam kegiatan pembelajaran peneliti menambahkan kegiatan diskusi kelompok. Langkah-langkah pembelajaran tipe *make a match* ini sedikit dimodifikasi oleh peneliti yaitu dengan menambahkan kegiatan diskusi kelompok di dalamnya. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Hamalik, 2012:192) bahwa adanya modifikasi metode-metode mengajar yakni untuk melayani individual siswa, dapat dilakukan dengan cara mengadakan perubahan dalam cara-cara mengajar yang digunakan oleh guru. Guru dapat menggunakan metode mengajar berganti-ganti untuk siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Adapun keunggulan dan kelemahan pembelajaran tipe *make a match* ini menurut (Muntoha, 2013:44), yakni kelebihan pembelajaran tipe *make a match* adalah melatih siswa untuk teliti, cermat, tepat dan cepat, adanya suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis dan belajar untuk berfikir kritis dalam memahami materi. Sedangkan kelemahan dari pembelajaran tipe *make a match* ini adalah waktu yang diperlukan cepat atau terbatas sehingga kurang konsentrasi, diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan, dan guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*clasroom research*), karena dalam penelitian ini peneliti langsung melakukan tindakan yang mempengaruhi pembelajaran sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan Arikunto, yang dilaksanakan pada dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang terdiri dari empat tahap yakni, tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola perkantoran (OTP) 2 di SMKN 1 Padang Panjang tahun pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari 32 orang siswa. Teknik pengumpulan data adalah menggunakan tes hasil belajar ranah kognitif berupa tes objektif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini diuraikan dalam bentuk siklus yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dilaksanakan di kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTP) 2 di SMKN 1 Padang Panjang.

*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X Di SMKN 1 Padang Panjang*

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua tahap yakni siklus I dan siklus II. Setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Dan setiap pertemuan terdiri dari 2x45 menit jam pelajaran. Hasil penelitian ini terdiri dari hasil tes belajar yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum dengan materi tata ruang kerja atau kantor dan komunikasi ditempat kerja atau kantor melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

#### **Pelaksanaan siklus 1**

Tahap pertama, Pada tahap perencanaan siklus I terdiri dari dua kali pertemuan yaitu pada hari Kamis tanggal 26 April 2018 dan Sabtu tanggal 28 April 2018. Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dan target untuk mencapai indikator dari hasil belajar. Tahap kedua, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu terdiri kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, serta disesuaikan juga dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pertemuan pertama pada kegiatan pendahuluan pembelajaran dimulai dengan berdoa secara bersama, mengambil absen, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu pengertian tata ruang kantor, tujuan dan manfaat tata ruang kantor serta asas-asas tata ruang kantor. Kemudian menjelaskan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match*. Pada kegiatan inti siswa membaca materi mengenai pengertian tata ruang kantor, tujuan dan manfaat tata ruang kantor, asas-asas tata ruang kantor selama 10 menit, dimana sebelumnya telah mereka baca juga dirumah. Kemudian guru membagikan kartu kepada siswa yang telah disiapkan sebanyak 32 kartu yang terdiri dari 16 kartu soal dan 16 kartu jawaban. Kartu tersebut berisi tentang materi pengertian tata ruang kantor, tujuan dan manfaat tata ruang kantor, asas-asas tata ruang kantor. Setelah itu siswa mencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu soal dan kartu jawaban selama 5 menit. Siswa yang sudah menemukan pasangan kartu yang dipegangnya, nantinya akan duduk berkelompok menurut pasangan kartu yang ditemukannya. Terdiri dari empat kelompok yang beranggotakan empat pasangan dan berjumlah delapan orang dalam satu kelompok.

Siswa yang duduk berkelompok berdasarkan materi yang didapatkan yaitu kelompok satu siswa yang mendapatkan materi tentang pengertian tata ruang kantor, siswa kelompok dua yang mendapatkan materi tentang tujuan tata ruang kantor, siswa kelompok tiga yang mendapatkan materi tentang manfaat tata ruang kantor dan siswa kelompok empat yang mendapatkan materi asas-asas tata ruang kantor. Siswa yang sudah mendapatkan pasangan kartunya, mengacungkan tangan kemudian duduk sesuai dengan kelompok masing-masing berdasarkan materi pada kartu soal dan kartu jawaban yang didapatkan. Pasangan yang berhasil mencocokkan kartu soal dan kartu jawabannya terlebih dahulu adalah Putri Ramadhani dan Suci Wahyuni, mengenai materi tujuan tata ruang kantor. Kartu yang didapatkan Putri Ramadhani adalah kartu soal yaitu "Memberikan kepuasan dan kenyamanan untuk bekerja sehingga kinerja personil kantor akan meningkat, Ini merupakan ... dari tata ruang kantor". Dan Suci Wahyuni mendapatkan kartu jawaban yaitu "Tujuan tata ruang kantor". Berarti Putri dan Suci masuk ke dalam kelompok dua. Dan bagi siswa yang belum mendapatkan pasangan kartunya ditambah waktunya 3 menit untuk mendapatkan pasangan kartunya. Kemudian siswa mendiskusikan materi yang didapatkan tadi dan juga semua materi sesuai dengan indikator pembelajaran pada hari ini selama 15 menit.

Anggota kelompok bertanya apabila ada penjelasan yang kurang jelas mengenai materi pengertian tata ruang kantor, tujuan dan manfaat tata ruang kantor, asas-asas tata ruang kantor. Setiap kelompok mencari materi pengertian tata ruang kantor, tujuan dan manfaat tata ruang kantor, serta asas-asas tata ruang kantor. Anggota yang berada dalam satu kelompok membantu temannya yang kurang memahami materi yang dipelajari. Sehingga setiap pasangan dapat memahami materi yang didupakannya dengan baik. Kemudian setelah siswa membahas materi pada kelompoknya, siswa mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas selama 10 menit. Ketika salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, maka kelompok lain mendengarkan dan dipersilahkan untuk bertanya terhadap kelompok yang tampil.

Pada kegiatan penutup, kelompok yang berhasil mencocokkan kartunya dengan benar sebelum batas waktu yang ditentukan dan telah mempresentasikan dengan baik di depan kelas akan diberi poin atau *reward*, disini peneliti memberikan *reward* yaitu dengan bertepuktangan sebagai penghargaan yang diberikan untuk kelompok 2. Pasangan yang berhasil mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban terlebih dahulu yaitu Putri Ramadhani dan Suci Wahyuni yang berasal dari kelompok dua. Kemudian menyimpulkan materi pelajaran yang sudah dibahas secara bersama. Guru mengingatkan siswa agar mempelajari materi untuk pertemuan selanjutnya

dirumah tentang jenis tata ruang kantor, lingkungan dan kondisi fisik tata ruang kantor dan asas-asas pengorganisasian kantor. Lalu menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

Sama halnya dengan pertemuan pertama, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 28 April 2018 dengan waktu jam pelajaran yaitu 2x45 menit. Pembelajaran juga dilakukan sesuai dengan kurikulum 2013 dengan kompetensi dasar yang sama dengan pertemuan I yaitu mengenai tata ruang kerja atau kantor.

Tahap ketiga, dilakukan pengamatan untuk mengamati hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hasil belajar siswa diamati dari hasil soal evaluasi yang pada pertemuan kedua di siklus I. Pada siklus I hasil belajar siswa belum mencapai target ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 75% siswa mencapai nilai 75. Siswa yang mencapai nilai  $\geq 75$  adalah sebanyak 20 orang siswa dengan persentase 62,5%. Sedangkan jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan yaitu  $< 75$  adalah sebanyak 12 orang siswa dengan persentase 37,5%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 76,88. Hal ini menunjukkan belum terjadinya peningkatan hasil belajar siswa. jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 75% siswa mencapai nilai 75.

Kemudian pada tahap refleksi, peneliti menemukan beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu pada saat siswa mencari atau mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban suasana kelas agak ricuh, karena siswa belum terbiasa melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* ini. Dan pada saat siswa saling berdiskusi dengan pasangan dalam kelompoknya, masih ada sebagian siswa yang bercanda dan tidak serius dalam belajar.

Berdasarkan masalah tersebut maka penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II peneliti harus melakukan perbaikan dalam pembelajaran yaitu untuk masalah suasana yang agak ricuh pada saat siswa mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban, solusi yang dapat dilakukan peneliti ialah diperlukan kerja sama yang baik antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sejalan dengan pendapat (Djamarah & Zain, 2006:190) bahwa, guru dapat mengambil inisiatif dan mempertahankan perhatian siswa dan memberitahukan dengan tanda-tanda bahwa ia bekerja sama dengan kelompok. Salah satunya yaitu guru dan siswa membuat kesepakatan mengenai prosedur dan aturan dalam kegiatan pembelajaran.

Kemudian untuk masalah adanya siswa yang bercanda dan tidak serius dalam kegiatan pembelajaran, peneliti memberikan solusi yaitu memperbanyak jumlah kelompok siswa dalam berdiskusi yang sesuai dengan pasangan yang didapatkan berdasarkan kartu soal dan kartu jawaban yang cocok. Sehingga anggota perkelompoknya lebih sedikit. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Edward dalam (Isjoni, 2009:78) bahwa dalam kelompok yang terdiri dari empat orang terbukti sangat efektif. Dan materi yang dibahas juga tidak terlalu banyak. Dengan demikian diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan tertib.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* ini, guru juga memberikan penguatan setelah kelompok melaporkan hasil diskusinya dan memberikan poin atau reward kepada siswa yang berhasil mencocokkan kartunya terlebih dahulu serta mengumumkan kelompok yang terbaik. Kelompok yang terbaik yaitu kelompok yang terdapat pasangan yang dapat mencocokkan kartu soal dan kartu jawabannya terlebih dahulu dan kelompok yang mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik dan mampu menjawab pertanyaan dari teman-temannya yang bertanya dari kelompok lain. Disini guru memberikan penguatan berupa reward yaitu bertepuk tangan kepada pasangan yang dapat mencocokkan kartunya terlebih dahulu. Pasangan yang dapat mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban terlebih dahulu pada siklus I di pertemuan pertama adalah kelompok dua dan pada pertemuan kedua adalah kelompok satu.

#### **Pelaksanaan siklus II**

Sama halnya dengan siklus I, pembelajaran pada siklus II juga dilaksanakan empat tahap kegiatan pembelajaran. Tahap pertama, perencanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu pada hari Kamis tanggal 3 Mei 2018 dan hari Sabtu tanggal 5 Mei 2018. Setiap pertemuan terdiri dari 2x45 menit jam pelajaran. Peneliti juga menyiapkan perangkat pembelajaran dan target indikator hasil belajar. Tahap kedua, pelaksanaan pembelajaran juga dilakukan sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu terdiri kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, serta disesuaikan juga dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pada pelaksanaan pembelajaran di siklus II ini, dilakukan perbaikan sesuai dengan refleksi pada siklus I yaitu di siklus II jumlah kelompok diskusi diperbanyak yaitu terdiri dari delapan kelompok. Setiap

kelompok terdiri dari dua pasangan yang berjumlah empat orang dalam satu kelompok. Tahap ketiga, dilakukan pengamatan untuk mengamati hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hasil belajar siswa diamati dari hasil soal evaluasi yang diberikan pada pertemuan kedua di siklus II. Pada siklus II hasil belajar siswa dapat dilihat bahwa sudah mencapai target ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 75% siswa mencapai nilai 75. Siswa yang mencapai nilai  $\geq 75$  adalah sebanyak 25 orang siswa dengan persentase 78,13%. Sedangkan jumlah siswa yang masih belum mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu  $< 75$  adalah sebanyak 7 orang siswa dengan persentase ketuntasan 21,88%. Dan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTP) 2 adalah 77,38. Hal ini menunjukkan bahwa sudah terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dengan peningkatan sebesar 15,62%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 75% siswa mencapai nilai 75.

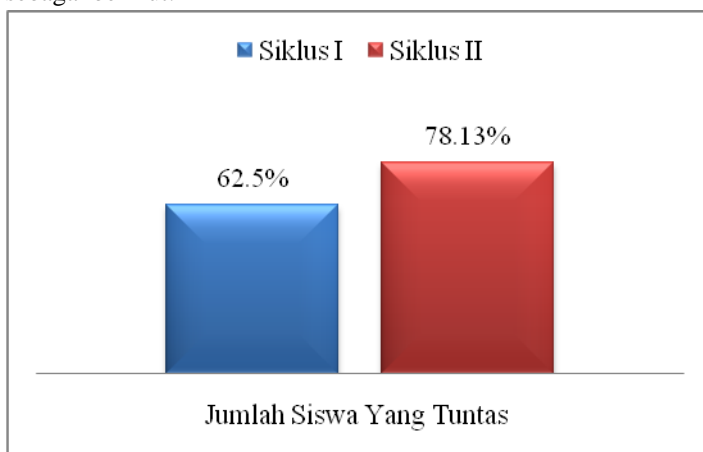
Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II selama mengikuti proses belajar mengajar dengan indikator keberhasilan adalah 75% siswa memperoleh nilai  $\geq 75$ , dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6.** Peningkatan Ketuntasan Klasikal Siswa

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	20 siswa	12 siswa	25 siswa	7 siswa
Ketuntasan Klasikal Siswa	62,5%	37,5%	78,13%	21,88%
Nilai rata-rata kelas	76,88		77,38	

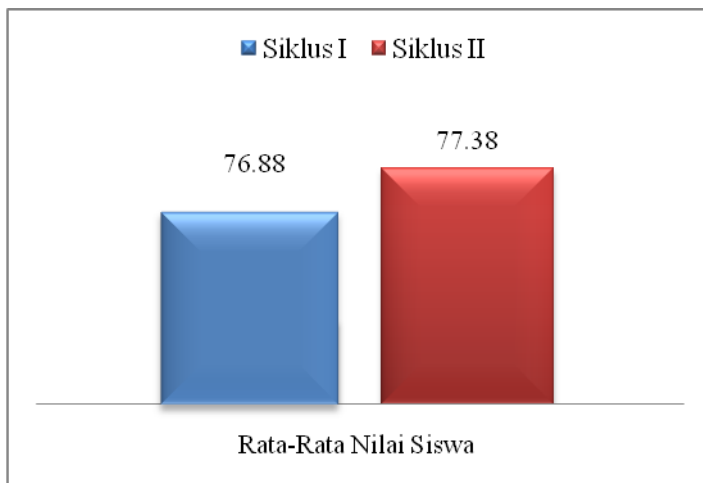
Sumber: Olahan Data Primer Tahun 2018

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I adalah 20 orang siswa dengan persentase 62,5% meningkat menjadi 25 siswa dengan persentase 78,13% pada siklus II. Hal ini berarti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum kelas X OTP 2 di SMKN 1 Padang Panjang. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada siklus II karena telah mencapai target yang sudah ditetapkan sebelumnya. Data pada tabel diatas dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik persentase peningkatan ketuntasan siswa kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTP) 2 di SMKN 1 Padang Panjang

Kemudian peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTP) 2. Berikut ini adalah grafik rata-rata nilai siswa kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTP) 2 yaitu:



Gambar 4. Grafik rata-rata nilai siswa kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTP) 2 di SMKN 1 Padang Panjang tahun pelajaran 2017/2018

Dapat dilihat dari grafik diatas bahwa rata-rata nilai siswa kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTP) 2 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah meningkat, yaitu pada siklus I rata-rata nilai siswa kelas X OTP 2 adalah 67,88. Sedangkan pada siklus II rata-rata nilai siswa kelas X OTP 2 adalah 77,38.

#### Pembahasan

Hasil belajar adalah gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar (Sanjaya, 2008:27). Pada dasarnya hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini penilaian hasil belajar yang dimaksud adalah penilaian dalam bidang kognitif saja.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II ditemukan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, yaitu rata-rata klasikal siswa pada siklus I adalah 76,88. Sedangkan rata-rata klasikal siswa pada siklus II adalah 77,38. Kemudian pada siklus I siswa yang tuntas adalah 20 orang dengan persentase 62,5% dan yang tidak tuntas adalah 12 orang dengan persentase 37,5%. Sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas adalah 25 orang dengan persentase 78,13% dan yang tidak tuntas adalah 7 orang dengan persentase 21,88%. Selisih persentase ketuntasan dari siklus I dan siklus II adalah 15,62%. Jadi dapat kita simpulkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTP) 2 dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I maupun siklus II dilakukan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada siklus I, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati hasil belajar siswa dari hasil soal evaluasi yang diberikan pada pertemuan kedua di siklus I bahwa hasil belajar siswa belum mencapai target ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 75% siswa mencapai nilai 75. Siswa yang mencapai nilai  $\geq 75$  adalah sebanyak 20 orang siswa dengan persentase 62,5%. Sedangkan jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan yaitu  $< 75$  adalah sebanyak 12 orang siswa dengan persentase 37,5%. Dan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 76,88. Jadi dapat kita lihat bahwa belum terjadinya peningkatan hasil belajar siswa, karena belum mencapai target sesuai yang telah ditetapkan sebelumnya atau belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 75% siswa mencapai nilai 75. Dengan demikian, penelitian ini harus dilanjutkan kepada siklus II.

*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X Di SMKN 1 Padang Panjang*

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti menemukan beberapa masalah pada saat penelitian yaitu pada saat siswa mencari atau mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban suasana kelas agak ricuh, karena siswa belum terbiasa melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* ini. Dan pada saat siswa saling berdiskusi dengan pasangan dalam kelompoknya, masih ada sebagian siswa yang bercanda dan tidak serius dalam belajar. Jadi peneliti berusaha untuk memperbaiki masalah tersebut melalui refleksi yang dilakukan pada siklus I.

Pada akhir siklus I tahap refleksi, peneliti melakukan beberapa tindakan sebagai solusi masalah dan kesulitan yang ditemui oleh peneliti selama penelitian pada siklus I, yaitu melakukan penguasaan kelas dengan baik, jika tidak kelas akan menjadi ribut dan akan menjadi tidak terkendali disebabkan siswa yang berjalan ke sana ke mari mencari pasangan kartunya. Dan diatasi dengan bantuan guru mata pelajaran Administrasi Umum yang ikut serta menenangkan siswa. Dalam menerapkan kegiatan pembelajaran dikelas diperlukan kerja sama yang baik antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa, supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Sejalan dengan yang dikemukakan dalam (Djamarah & Zain, 2006:190) bahwa guru dapat mengambil inisiatif dan mempertahankan perhatian siswa dan memberitahukan dengan tanda-tanda bahwa ia bekerja sama dengan kelompok. Salah satunya yaitu guru dan siswa membuat kesepakatan mengenai prosedur dan aturan dalam kegiatan pembelajaran.

Kemudian guru harus mampu menunjang peningkatan aktivitas belajar siswa, seperti guru aktif sebagai fasilitator, mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, guru mampu menggunakan model pembelajaran yang menarik, dapat menciptakan suasana yang kondusif dan menggunakan media yang menarik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* ini, guru juga memberikan penguatan setelah kelompok melaporkan hasil diskusinya dan memberikan poin atau *reward* kepada siswa yang berhasil menemukan pasangan kartunya terlebih dahulu serta mengumumkan kelompok yang terbaik. Kelompok yang terbaik yaitu kelompok yang mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik dan mampu menjawab pertanyaan dari teman-temannya yang bertanya dari kelompok lain. Disini guru memberikan penguatan berupa *reward*, yaitu bertepuk tangan kepada pasangan yang dapat mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban terlebih dahulu, dimana pasangan yang dapat mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban terlebih dahulu pada siklus I adalah pasangan dari kelompok dua dan satu, pada siklus II adalah kelompok lima dan enam.

Pemberian *reward* dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar melakukan berbagai aktivitas. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mulyasa dalam (Wardani & Dkk, 2016) yang menyatakan bahwa pemberian *reward* secara verbal dan nonverbal bertujuan untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran, merangsang dan meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan aktivitas serta membina perilaku yang produktif. Kemudian sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Rusman, 2016:223) bahwa tipe pembelajaran *make a match* dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, kemudian siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Pada siklus II dilakukan sedikit modifikasi pada pelaksanaan pembelajaran tipe *make a match* ini dengan tujuan agar pembelajaran berlangsung lebih efektif dan tertib. Peneliti memperbanyak kelompok siswa dalam berdiskusi yang sesuai dengan pasangan yang didapatkan berdasarkan kartu soal dan kartu jawaban yang cocok. Sehingga anggota perkelompoknya lebih sedikit. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Isjoni, 2009:78) bahwa kelompok yang terdiri dari empat orang terbukti sangat efektif. Tujuannya supaya anggota pada masing-masing kelompok tidak terlalu ramai sehingga tidak meribut dalam berdiskusi pada kelompoknya dan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kurniasi dan Sani dalam (Widayanti & Dkk, 2016) bahwa penerapan model pembelajaran tipe *make a match* ini bisa memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka. Siswa berusaha mencari atau menemukan pasangannya berdasarkan kartu yang dipegangnya, untuk menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu yang dipegangnya dibutuhkan kerjasama yang baik antara siswa dengan siswa. Agar mereka dapat menemukan pasangan kartu yang sesuai dengan kartu yang didapatkan.



Kemudian selain meningkatkan hasil belajar siswa, juga dapat kita lihat dari beberapa aspek berdasarkan pengamatan peneliti pada saat pembelajaran, yaitu keaktifan yang juga meningkat dari sebelumnya yaitu terlihat pada saat siswa mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dipegangnya. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Purnamasari dalam (Hardianti, 2014) model kooperatif *make a match* memiliki kelebihan yaitu meningkatkan keaktifan siswa dan siswa mencari sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa dapat memecahkan masalah dengan baik. Keaktifan siswa juga terlihat pada saat siswa melakukan diskusi kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hidayah & Dkk, 2017) bahwa peran aktif siswa dapat dilihat pada saat siswa melakukan kegiatan diskusi kelompok dalam pembelajaran.

Pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Model pembelajaran *make a match* yaitu siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yakni mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban, meningkatkan kreativitas belajar siswa, tidak membuat siswa jenuh saat proses pembelajaran dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* juga dapat meningkatkan keberanian siswa dalam proses pembelajaran. Dimana siswa yang awalnya malu untuk bertanya atau mengemukakan pendapatnya, dengan adanya pembelajaran tipe *make a match* dengan kegiatan menemukan pasangan kartu soal dan kartu jawaban, siswa dapat berani untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Terlihat juga pada saat siswa mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban yang cocok dengan kartu yang dipegangnya. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widayanti & Dkk, 2016) bahwa melalui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA dapat membuat siswa bersemangat belajar dan rasa ingin tahunya sudah mulai muncul, sehingga apabila ada hal-hal yang belum dimengerti, siswa tidak malu untuk bertanya. Selain itu siswa juga sudah berani menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, pandangan siswa terhadap mata pelajaran IPA yang banyak hafalannya berubah menjadi pelajaran yang menyenangkan, mudah untuk dipahami sehingga lebih lama diingat oleh siswa.

Pada siklus II peneliti sudah menerapkan aktivitas atau perbaikan pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Sehingga kegiatan pembelajaran sudah mulai baik. Hasil belajar yang didapatkan siswa akan mencerminkan kemampuan siswa dalam mencapai kompetensi dasar tertentu dalam pembelajaran dan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini ditunjukkan dengan nilai tes siswa setelah proses pembelajaran pada akhir siklus. Hasil belajar siswa dapat dikatakan meningkat apabila nilai tes pada siklus II lebih tinggi dari nilai tes pada siklus I, serta 75% siswa mencapai nilai minimal adalah 75.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hardianti, 2014) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar dan keterampilan berpikir siswa kelas X SMAN 1 Dampelas dan terdapat peningkatan persentase aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran. dan sesuai juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hidayah & Dkk, 2017) bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas siswa di kelas III SD 02 Troketon Indonesia pada Tahun 2015/2016. Kemudian senada juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Iwan, bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu persentase pada siklus sebesar 75% dan pada siklus II menjadi 100% serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentasenya pada siklus I sebesar 60% dan pada siklus II menjadi 80%.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa telah membuktikan hipotesis yang diajukan yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran Administrasi Umum kelas X Administrasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTP) 2 di SMKN 1 Padang Panjang dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis peroleh dari materi Tata Ruang Kerja atau Kantor dan Komunikasi di Tempat Kerja atau Kantor, dengan melihat hasil pengolahan data bahwa rata-rata klasikal siswa kelas X Administrasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTP) 2 meningkat dari siklus I kepada siklus II. Rata-rata

*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X Di SMKN 1 Padang Panjang*

klasikal siswa pada siklus I adalah 76,88. Sedangkan rata-rata klasikal siswa pada siklus II adalah 77,38. Selain itu, persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II lebih tinggi dari pada siklus I yaitu persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I adalah 62,5%. Sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II adalah 78,13%. Adapun selisih persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II adalah 15,62%. Dengan demikian berarti sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 75% siswa mencapai nilai 75. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X di SMKN 1 Padang Panjang adalah meningkat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erlina, F., & Hadi, S. (2014). Keefektifan Metode Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran Uang Pada Siswa Kelas X SMA N 16 Semarang. *Economic Education Analysis Journal*, 3(1), 65–71.
- Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardianti, T. (2014). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Topik Penamaan Senyawa dan Persamaan Reaksi Di Kelas X SMA N 1 Dampelas. *Akademika Kimia*, 3(4), 183–191.
- Hidayah, N. A. W., & Dkk. (2017). The Use of Cooperative Learning of Jigsaw-Type and Make A Match Type to Improve Students Activity. *International Journal of Recent Engineering Science (IJRES)*, 25–30.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Lie, A. (2010). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Muntoha, H. D. Y. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 14 Semarang. *Economic Education Analysis Journal*, 2(2), 39–45.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2008). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wardani, N. P. C., & Dkk. (2016). Pengaruh Make a Match Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa Kelas IV. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–12.
- Widayanti, A. G., & Dkk. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di Gugus III Kecamatan Rendang. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10.

