

EFFECT OF LEARNING MODEL MAKE A MATCH THE RESULTS STUDENT LEARNING MATERIALS IN DRAWING TECHNIQUES IN MOTORCYCLE TECHNIQUE CLASS X SMK NEGERI 1 PALANGKA RAYA 2015/2016 ACADEMIC YEAR

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI GAMBAR TEKNIK DI KELAS X TEKNIK SEPEDA MOTOR SMK NEGERI 1 PALANGKA RAYA TAHUN AJARAN 2015/2016

Aditama¹, Sanggam R.I. Manalu²

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Palangka Raya

²Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Palangka Raya

e-mail: adid_tama@yahoo.co.id

ABSTRACT

In the learning process, the teachers still rely on conventional learning model without making the variation which is more interesting, conducive and pleasant in classroom atmosphere. Teachers stated that students understand the material that has been taught without trying to confirm the students' understanding of the material. This causing the active role of students in learning does not be achieved, and students tend to be passive in the learning process at school. With these activities, the value of students during the learning to use the lecture method is very low in which at below average value 65. The minimum completeness standard is at 70 that there should be an improvement in the learning activities to increase students' grade. It would be achieve Namely by using model The Make A Match students. This can be active and focus on learning also noticed that students can exchange ideas and information inter classmates. The purpose of this study to determine whether there is influence between the learning outcomes of students taught by conventional methods on the material in class X Drafting TSM SMK 1 Palangka Raya. The sampling was conducted using random sampling techniques. Samples were first involved 30 students in class TSM as class experiments using model-type Make A Match and the second sample envolved 33 students in class as a class TKR control using conventional learning models based on the teaching and researching as the kind of experiment. In the present study, the instrument is in the form of multiple-choice tests to collect data of student learning outcomes. Data was analyzed with normality test, homogeneity, and the t-test, the normality test for the Post Test Experiment class is χ^2 counting $< \chi^2_{table}$, namely $8.61 < 11.070$. Post Test and Normality test grade control $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{table}$, namely $8.21 < 11.070$, to obtain homogeneity test of $F = (0,42) < F_{table} (2.37)$, and other homogeneous. Finally we can conclude that t-test obtained $t = 3.7 > T_{Table} = 2.000$ then H_0 H_1 can be accepted. H_1 is influenc of student learning outcomes significantly between using model Make A Match, with the use of conventional learning models in class X SMK Negeri 1 Palangkaraya at academic year 2015/2016.

Keywords: Cooperative Learning Model Make A Match, Quantitative Research

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan daripada pekerjaan lainnya. Sedangkan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara.

Pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi atau berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan. Upayameningkatkan efektivitas proses pembelajaran selalu dilakukan tanpa henti. Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran, tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menguasai materi yang akan disampaikan. Akan tetapi ada faktor-faktor lain yang harus dikuasainya sehingga dia mampu menyampaikan materi secara profesional dan efektif. Pada dasarnya kompetensi yang harus dimiliki seorang guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru di SMK Negeri 1 Palangka Raya yang mengajar pada Materi Gambar Teknik kelas Xdi SMK Negeri 1 Palangka Raya diketahui Nilai Akhir siswa kelas X Teknik Sepeda Motor masih dibawah 70 dan untuk tingkat ketuntasan siswa pada Tahun Ajaran 2015/2016 yang belum mencapai KKM adalah 52% yaitu 20 dari 38 siswa masih memperoleh 65 dan yang mencapai KKM adalah 48% yaitu 18 dari 38 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan siswa belum semuanya mencapai nilai standar yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Belum tercapainya nilai KKM siswa pada Materi Gambar Teknik disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor guru maupun faktor siswa tersebut. Dalam proses pembelajaran guru masih mengandalkan model pembelajaran konvensional tanpa membuat variasi yang lebih menarik agar suasana kelas lebih kondusif dan menyenangkan. Guru terkadang mengira bahwa siswa mengerti akan materi yang telah diajarkan, tanpa mencoba mengulang atau menghubungkan materi tersebut dengan pemahaman siswa. Hal inilah yang membuat peran aktif siswa dalam pembelajaran tidak terlihat dan siswa cenderung pasif dalam proses belajar disekolah.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan, keterampilan dan nilai siswa. Oleh sebab itu model belajar yang dipilih sebaiknya yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar. Karena model pembelajaran yang tepat mampu membawa pengaruh yang besar terhadap usaha yang dilakukan seorang guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Dari beberapa model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, peneliti ingin mengembangkan Model Pembelajaran *Make A Match*.

Guru juga perlu menerapkan suatu model pembelajaran yang membuat semua siswa menjadi aktif, kreatif, dan terbiasa berfikir kritis. Dengan kata lain dalam proses belajar dikelas, siswa tidak lagi ditempatkan sebagai objek yang hanya menerima perlakuan tetapi menempatkan siswa sebagai subjek yang berarti siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan guru berperan sebagai moderator,fasilitator, mediator, dan motivator. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa saat pembelajaran adalah Model Pembelajaran *Make A Match*.

Dari uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gambar Teknik Di Kelas X Teknik Sepeda Motor SMKNegeri 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2015/2016”.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan perumusan masalah di atas maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk: mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi ajar Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2015/2016.

LANDASAN TEORI

Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003).

Tujuan Belajar

Menurut Corebima (2002) model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial.

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor (Sudjana, 1989: 2-3)

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada 2 faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut :

1. Faktor Internal, yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yaitu meliputi faktor usia, kematangan, pengalaman, mental, minat, motivasi dan kebiasaan.
2. Faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang bersumber dari luar meliputi lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, lingkungan keluarga, kurikulum, bahan pengajaran, model pengajaran, media dan sumber belajar.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan ataupun yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran tradisional atau disebut juga metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai komunikasi lisan antara guru dan anak didik dalam proses belajar mengajar. Pada umumnya pembelajaran konvensional memiliki ciri yaitu lebih mengutamakan siswa untuk menghafal, menekankan siswa kepada keterampilan berhitung dan pengajaran berpusat pada guru.

Model Pembelajaran Make A Match**Pengertian Model Make A Match**

Teknik belajar mengajar mencari pasangan (*Make A Match*) dikembangkan oleh Lorna Corran dalam buku *Languaga arts and cooperative learning lessons for little ones* 1994 (dalam Ramadhan, Tharmizi. 2009). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi Exsperimantal Design*. Penelitian eksperimen diartikan sebagai Model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian eksperimen, peneliti melakukan tiga persyaratan yaitu kegiatan mengontrol, memanipulasi dan observasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas Teknik Sepeda Motor 38 orang Kendaraan Ringan 43 orang SMKN 1 Palangka Raya yang jumlahnya 81 siswa terbagi dari 2 kelas. Pengambilan sampel dalam penelitian tidak diperlukan karena sudah diwakili dari jumlah populasi yang ada yaitu dengan mengambil dua kelas dari jumlah siswa keseluruhan 81 siswa yang mana nantinya akan dibagi 2 kelas, yaitu kelas X TSM dengan jumlah siswa 38 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas X TKR dengan jumlah siswa 43 orang sebagai kelas Kontrol. Pada penelitian ini menggunakan pengumpulan data dengan melakukan perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang membedakan di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Make A Match* sedangkan di kelas control menggunakan model pembelajaran konvensional pengumpulan data mengambil pengaruh hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan menggunakan model pembelajaran konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen penelitian yang diuji cobakan berupa soal tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari atas 40 soal dengan 4 pilihan jawaban. Uji coba tersebut diikuti oleh 24 orang siswa SMK KARSA MULYA X TSM B (Teknik sepeda motor). Uji instrument dilakukan bertujuan untuk mendapatkan Validitas, Reabilitas, Daya Pembeda, Dan Indeks Kesukaran Dari Instrument tersebut. Setelah dilakukan analisis uji validitas butir soal dari 45 soal yang diberikan, didapat 29 soal yang valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas, dari hasil pengujian tersebut diperoleh nilai koefisien reliabilitas untuk soal instrument sebesar 0,84.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan rerata hasil *pretest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang tidak terlalu jauh. Dimana kemampuan awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 70 dan 66. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata hasil belajar adalah 80 dan 78. Dari hasil uji normalitas didapat bahwa data *pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal, sehingga pada uji hipotesis digunakan uji-t diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.5 > 2,000$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

PENUTUP

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi ajar Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2015/2016. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji normalitas didapat data berdistribusi normal, sehingga pada uji hipotesis digunakan uji-t diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,5 > 2,000$). Karena $t_{hitung} = 2,5$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,000$ maka hal ini berarti H_0 ditolak, dan H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model Pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi ajar Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2015/2016. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik dari siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi gambar teknik di kelas X tsm SMK Negeri 1 Palangka Raya.

SARAN

1. Bagi semua kalangan guru, model pembelajaran *Make A Match* dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran dalam mengembangkan pembelajaran di kelas, karena dapat diterapkan untuk materi manapun dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, namun demikian harus dipertimbangkan alokasi waktu pelaksanaan yang cukup.
2. Bagi kepala sekolah agar dapat mengarahkan guru-guru untuk menggunakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan pengembangan kemampuan siswa

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- [2]. Arikunto, S (2009). *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- [3]. Arikunto, S (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Karya.
- [4]. Arikunto, S. (2006). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.