

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menginstal Software Jaringan Dengan Model Pembelajaran *Make a Match*

Erna Rahmawati S

SMKN 3 Blitar, Indonesia

Email: ernarahmawati79@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan model pembelajaran *make a match* pada kompetensi dasar menginstal *software* jaringan dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Blitar. Metode penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII Jasa Boga 5 tahun pelajaran 2017/2018. Pengumpulan data menggunakan metode observasi guru, tes tulis dan mencocokkan kartu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sudah menerapkan langkah - langkah *make a match*, dibuktikan dengan hasil observasi guru prosentase nilai rata-rata 100 % dengan kriteria keberhasilan SB (Sangat Baik). Penerapan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar yaitu dengan hasil tes tulis 77% pada siklus I, meningkat 94% pada siklus II, dan hasil mencocokkan kartu 77% pada siklus 1, meningkat 92% pada siklus II.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada: 27-01-2021

Disetujui pada: 30-01-2021

Dipublikasikan pada: 31-01-2021

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Software Jaringan, *Make a Match*

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.318

PENDAHULUAN

Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi atau disebut dengan KKPI adalah salah satu mata pelajaran adaptif yang diberikan kepada semua bidang keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan (Kurikulum SMK, 2004). Kompetensi Dasar Menginstal *software* jaringan merupakan kompetensi dasar yang dipelajari siswa SMK kelas XII semester 1.

Berdasarkan hasil pengalaman peneliti pada pembelajaran kompetensi dasar menginstal *software* jaringan tahun pelajaran sebelumnya, pada saat berlangsungnya proses pembelajaran KKPI materi menginstal *software* jaringan dikelas interaksi aktif positif antara siswa dengan guru, atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang materi yang diajarkan dan kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi. mereka cenderung belajar sendiri-sendiri bahkan banyak di antara mereka yang melakukan aktivitas lain di luar proses pembelajaran. Banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi, salah satu diantaranya adalah pembelajaran terpusat pada guru, dimana guru dominan menggunakan metode ceramah sehingga pengetahuan yang didapat oleh siswa berasal dari guru bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan membantu siswa memahami materi pelajaran yang sulit, yaitu model pembelajaran *make - a match*.

Model pembelajaran *make - a match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dimana tampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Nurhikmah (2011) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil proses belajar atau proses pembelajaran yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu dari sisi siswa dan sisi guru. Hasil belajar ditinjau dari sisi siswa, merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat pra belajar, sedangkan hasil belajar ditinjau dari sisi guru, merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar, selanjutnya dari informasi tersebut, guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu (Hosim dalam Nurhikmah, 2011). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Bloom dalam Nurhikmah (2011), jenis-jenis hasil belajar adalah : 1) Kognitif, hasil belajar kognitif mengacu pada hasil belajar yang berkenaan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa, domain kognitif ini memiliki enam tingkatan, yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi, 2) Afektif, hasil belajar efektif mengacu kepada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Local Area Network (LAN), merupakan jaringan milik pribadi di dalam sebuah gedung atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer. LAN seringkali digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi dan *workstation* dalam kantor suatu perusahaan atau pabrik-pabrik untuk memakai bersama sumberdaya (*resource*, misalnya printer) dan saling bertukar informasi. Internet (*Interconnected Network*) merupakan sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan berbagai macam situs. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh Indonesia bahkan seluruh dunia. Jaringan yang membentuk internet bekerja berdasarkan suatu set protokol standar yang digunakan untuk menghubungkan jaringan komputer dan mengamati lalu lintas dalam jaringan. Protokol ini mengatur format data yang diijinkan, penanganan kesalahan (*errorhandling*), lalu lintas pesan, dan standar komunikasi lainnya. Protokol standar pada internet dikenal sebagai TCP/IP (*Transmission Control Protokol/ Internet Protokol*). Protokol ini memiliki kemampuan untuk bekerja pada segala jenis komputer, tanpa terpengaruh oleh perbedaan perangkat keras maupun sistem operasi yang digunakan.

Berdasarkan kriterianya, jaringan komputer dibedakan menjadi 4 yaitu: (1) Berdasarkan distribusi sumber informasi/data (2) Berdasarkan jangkauan geografis (3) Berdasarkan peranan (fungsi) dan hubungan tiap komputer dalam memproses data (4) Berdasarkan media transmisi data. Perangkat Jaringan : (1) Minimal dua buah computer (2) Kartu jaringan (*network interface card / NIC*) pada setiap computer (3) Medium koneksi, yang menghubungkan kartu jaringan satu komputer ke komputer lainnya (4) Perangkat lunak sistem operasi jaringan (5) peralatan interkoneksi seperti Hub, *Bridge*, *Switch*, *Router*, *Gateway*, apabila jaringan yang dibentuk semakin luas jangkauannya.

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-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain” (Riyanto dalam Trianto 2011). “Model pembelajaran berarti acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola- pola pembelajaran tertentu secara sistematis” (Iru, 2012). Menurut Riyanto dalam Trianto (2011) “Model pembelajaran 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 melaksanakan aktivitas belajar mengajar". Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah variasi yang digunakan guru dalam mengajar untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik yang disesuaikan dengan materi dan sarana penunjang yang tersedia.

"Riyanto dalam Trianto (2011) menyebutkan ada empat ciri khusus dalam model pembelajaran yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah : 1) Rasional teoritik 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, dan 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Menurut Riyanto dalam Iru (2012) menyebutkan fungsi model pembelajaran sebagai berikut : 1) Pedoman, model mengajar dapat berfungsi sebagai pedoman yang dapat menjelaskan apa yang harus dilakukan guru, 2) Pengembangan kurikulum, model pengajaran dapat membantu dalam pengembangan kurikulum untuk satuan dan kelas yang berbeda dalam pendidikan, 3) Menetapkan bahan-bahan mengajar, model mengajar menetapkan secara rinci bentuk-bentuk bahan pengajaran yang berbeda yang akan digunakan guru dalam membantu perubahan yang baik dari kepribadian siswa, dan 4) Membantu perbaikan dalam mengajar. Model mengajar bisa membantu proses belajar mengajar yang meningkatkan keefektifan mengajar.

Model pembelajaran *make and match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007). Model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik metode pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Suyatno (2009) mengungkapkan bahwa model *make and match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *make and match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie, 2003). Model *make and match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Langkah-langkah penerapan *make a match* adalah sebagai berikut : (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban (2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban (3) Setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang (4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya (5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin (6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya (7) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok (8) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu: (1) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (*Let them move*) (2) Kerjasama antara sesama murid terwujud secara dinamis (3) Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh murid (4) Murid mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau *topic* dalam suasana menyenangkan. Kelemahan pembelajaran kooperatif

tipe *make a match* yaitu : (1) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan (2) Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai murid terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran (3) Guru perlu persiapan alat dan bahan yang memadai (4) Jika kelas anda termasuk gelas gemuk (lebih dari 30 orang/kelas) berhati-hatilah (5) Memakan waktu yang banyak karna sebelum masuk kelas terlebih dahulu kita mempersiapkan kartu-kartu.

Riyanto (2015) dalam penelitiannya dengan judul *Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar PKN Melalui Model Pembelajaran Make A Match Pada siswa kelas VIIC SMP Negeri 1 Ngawen Kabupaten Blora*. Pada siklus 1 motivasi siswa dalam menerima pelajaran diklasifikasikan sebagai berikut: 34% siswa menunjukkan motivasi tinggi yang ditandai dengan ketepatan mencari pasangan, adanya kerjasama yang baik dalam mengerjakan tugas, keberanian dalam mempresentasikan hasil, berargumentasi maupun bertanya, sedangkan siswa yang mempunyai motivasi sedang sebanyak 42,7%, dan 23,3% motivasi siswa rendah. Pada siklus 2 siswa yang mempunyai motivasi tinggi sebanyak 40%, 44% motivasi siswa sedang, dan 16% motivasi siswa rendah. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN dari 55 menjadi 77. Dari data di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Ayu Febriana (2011) dalam penelitiannya dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make A Match untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang* menunjukkan peningkatan rata-rata skor keterampilan guru pada siklus I 3,5 dengan kategori sangat baik, rata-rata skor keterampilan guru siklus II 3,7 dengan kategori sangat baik dan siklus III rata-rata skor keterampilan guru 3,9 kategori sangat baik.. Hasil rata-rata aktivitas siswa pada siklus I 3,0 dengan kategori baik, hasil rata-rata aktivitas siswa siklus II 3,7 dengan kategori sangat baik, dan pada siklus III aktivitas siswa memperoleh rata-rata 3,8 dengan kategori sangat baik. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II dan siklus III mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar siswa pada kondisi awal hanya 2 dari 48 siswa yang mencapai KKM (65). Rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* siklus I adalah 62,27 dan 26 dari 48 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan presentase 54,16%. Pada siklus II rata-rata hasil belajar adalah 71,46 dan 36 dari 48 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan presentase 75%. Pada siklus III rata-rata hasil belajar adalah 79,90 dan 41 dari 48 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan presentase 85,41%.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat diukur dari pelaksanaan model *make a match* dan peningkatan hasil belajar siswa sebagai alat ukur tingkat keberhasilan dalam tindakan kelas. Tingkat keberhasilan hasil belajar KKPI materi menginstal software jaringan dikatakan berhasil apabila persentase kualifikasi keberhasilan $\geq 78\%$ dengan ketuntasan hasil belajar klasikal $\geq 80\%$

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, permasalahan dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah penerapan model *make a match* pada kompetensi dasar menginstal *software* jaringan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII Jasa Boga 5 di SMK Negeri 3 Blitar ? (2) Apakah ada peningkatan hasil belajar pada kompetensi dasar menginstal *software* jarinagn pada siswa kelas Jasa Boga 5 SMKN 3 Blitar dengan model *make a match*?

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Mendiskripsikan pelaksanaan model *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar pada pada kompetensi dasar menginstal *software* jarinagn pada siswa kelas XII Jasa Boga 5 SMKN 3 Blitar (2) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII Jasa Boga 5 SMKN 3 Blitar pada kompetensi dasar menginstal *software* jaringan.

Penelitian tindakan kelas upaya meningkatkan hasil belajar menginstal *software* jaringan dengan model pembelajaran *make a math* pada siswa kelas XII Jasa Boga 5 di

SMK Negeri 3 Blitar tahun pelajaran 2017/2018 dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mencapai \geq KKM (78) dan ketuntasan klasikal mencapai 80%.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Blitar yang beralamat di Jl. S. Supriyadi 24 Blitar. Ruang lingkup masalah pada pelaksanaan model pembelajaran *make a match* yaitu materi menginstal *software* jaringan. Subyek penelitian siswa kelas XII Jasa Boga 5 Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018 SMK Negeri 3 Blitar, yang berjumlah 24 orang, laki-laki 6 dan perempuan 18. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan 2 siklus.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut : (1) Lembar observasi guru, berisi penilaian dan tanggapan terhadap kegiatan guru dalam pembelajaran (2) Tes tulis, tes tulis diberikan pada setiap pertemuan, dengan tujuan mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal materi menginstal *software* jaringan (3) kartu soal dan kartu jawaban, pembelajaran model *make a match* dilaksanakan pada setiap pertemuan, dengan tujuan mengukur hasil belajar siswa dalam materi menginstal *software* jaringan.

Data yang diperoleh dalam penelitian adalah sebagai berikut : (1) data hasil observasi kegiatan guru, (2) data hasil tes tulis, dan (3) data hasil mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban. Pada pengamatan peneliti atau guru kelas di bantu oleh seorang rekan seprofesi sebagai observer. Observer menggunakan lembar observasi untuk mengamati guru dalam proses pembelajaran menggunakan delapan langkah – langkah *make a match*. Penilaian menggunakan tehnik penskoran, sehingga skor yang diperoleh dari masing-masing deskriptor dijumlahkan dan hasilnya disebut jumlah skor. Selanjutnya dilakukan analisis prosentase nilai rata-rata dengan cara membagi jumlah skor dengan skor maksimal dikalikan 100%.

Tes tulis diberikan pada setiap pertemuan, dengan tujuan mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal materi menginstal *software* jaringan. Penilaian menggunakan tehnik penskoran seperti pada penilaian melalui pengamatan/observasi. Skor yang diperoleh dari masing-masing soal dijumlahkan dan hasilnya disebut jumlah skor. Masing-masing soal memiliki skor max 20, sehingga skor maksimal adalah 100. Selanjutnya dilakukan analisis nilai akhir (NA) dengan cara membagi jumlah skor dengan skor maksimal dikalikan 100 (nilai maksimal). Kriteria taraf keberhasilan juga sama seperti kriteria taraf keberhasilan pada penilaian melalui pengamatan.

Pembelajaran model *make a match* dilaksanakan pada setiap pertemuan, dengan tujuan mengukur hasil belajar siswa dalam materi menginstal *software* jaringan. Penilaian menggunakan tehnik penskoran seperti pada penilaian melalui pengamatan/observasi. Skor yang diperoleh dari masing-masing soal dijumlahkan dan hasilnya disebut jumlah skor. Masing-masing soal memiliki skor max 25, sehingga skor maksimal adalah 100. Selanjutnya dilakukan analisis nilai akhir (NA) dengan cara membagi jumlah skor dengan skor maksimal dikalikan 100 (nilai maksimal). Kriteria taraf keberhasilan juga sama seperti kriteria taraf keberhasilan pada penilaian melalui pengamatan.

HASIL dan PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match*

Pada siklus 1 peningkatan hasil belajar siswa masih kurang, hal tersebut dikarenakan guru belum bisa mengkondisikan siswa dengan baik saat apersepsi dilakukan sehingga siswa kurang jelas dengan materi yang disampaikan oleh guru, penghargaan yang diberikan kurang mampu memotivasi siswa, dalam mendengarkan penjelasan guru siswa masih terlihat asik bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru dan masih ada beberapa siswa yang tidak dapat menemukan pasangannya dalam melakukan pembelajaran *make a match*.

Pada siklus 2 peningkatan hasil belajar siswa sudah baik, hal tersebut dikarenakan guru bisa mengkondisikan siswa dengan baik saat apersepsi sehingga

siswa jelas dengan materi yang disampaikan oleh guru, penghargaan yang diberikan guru mampu memotivasi siswa, siswa memperhatikan penjelasan guru dan hanya ada 3 siswa yang tidak dapat menemukan pasangannya. Penilaian dilakukan secara tes tulis dan mencocokkan kartu (mencari pasangan). Pada siklus 2, guru telah menerapkan delapan langkah pada model pembelajaran *make a match* dengan baik dan lancar.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terbukti dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam mengajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar menginstal *software* jaringan dapat meningkat. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus, karena pada siklus kedua data yang diperoleh sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Hasil pengamatan pada siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

No	Observasi	Siklus 1		Siklus 2	
		Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
1	Guru memberikan bahan ajar (rangkuman materi) kepada siswa	1	1	1	1
2	Guru bersama siswa mengulas materi	1	1	1	1
3	Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban	1	1	1	1
4	Guru memberi petunjuk cara melakukan tata cara pelaksanaan kegiatan <i>Make A Match</i>	1	1	1	1
5	Guru membagikan kartu kepada setiap siswa yang bertuliskan soal/jawaban	1	1	1	1
6	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memikirkan jawaban/soal yang cocok dari kartu yang dipegang	1	1	1	1
7	Guru memberikan point kepada siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu (5 menit)	1	1	1	1
8	Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) tidak akan mendapatkan nilai, seperti yang telah disepakati bersama	1	1	1	1
9	Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya	1	1	1	1
10	Kegiatan <i>Make A Match</i> dilakukan 3 kali putaran	1	1	1	1
	Jumlah skor	100	100	100	100
	Persentase Nilai Rata – rata	100 %	100 %	100 %	100 %
	Kriteria Keberhasilan	SB	SB	SB	SB

Dari hasil pengamatan terhadap guru dalam menerapkan langkah - langkah *make a match* dapat kita lihat bahwa pada pertemuan 1 Siklus 1 prosentase nilai rata-rata yaitu 100 % dengan kriteria keberhasilan SB (Sangat Baik) dan pada pertemuan 2 siklus 1 prosentase nilai rata-rata yaitu 100 % dengan kriteria keberhasilan SB (Sangat Baik). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa guru telah menerapkan langkah–langkah model pembelajaran *make a match* dengan baik .

Pada pertemuan 2 siklus 1 prosentase nilai rata-rata yaitu 100 % dengan kriteria keberhasilan SB (Sangat Baik) dan pada pertemuan 2 Siklus 2 prosentase nilai rata-rata 100 % dengan kriteria keberhasilan SB (Sangat Baik). Dengan melihat prosentase nilai

rata-rata tersebut menunjukkan bahwa guru telah menerapkan langkah – langkah *make a match* dengan maksimal dan lancar.

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Tabel 2. Hasil tes tulis dan hasil mencocokkan kartu siklus 1

Jenis Penilaian	Prosentase Nilai Rata-Rata (%) dan Kriteria Keberhasilan				RT (%)
	Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2		
	NR (%)	Kriteria	NR (%)	Kriteria	
Tes Tulis	75	B (Baik)	79	B (Baik)	77
Mencocokkan kartu (Mencari Pasangan)	71	B (Baik)	82	B (Baik)	77

Pada siklus I dapat diketahui bahwa siswa sudah tampak antusias belajar di kelas karena guru menerapkan model *make a match*. Materi yang dibahas adalah LAN dan internet. Mengawali kegiatan di pertemuan pertama, guru mengajak siswa berdo'a bersama, menanyakan kabar siswa. Kegiatan awal atau pendahuluan juga di isi dengan apersepsi melalui tanya jawab tentang materi pembelajaran yang lalu, memberikan gambaran umum tentang LAN dan internet, mengecek kehadiran siswa yang rutin dilakukan guru setiap pertemuan. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan setelah pembelajaran selesai.

Pada kegiatan inti, guru memberikan bahan ajar (rangkuman materi) kepada siswa, setelah semua siswa mendapatkan bahan ajar yang diberikan guru, guru bersama siswa mengulas materi yang dipelajari yaitu tentang LAN dan internet. Setelah semua siswa faham dengan materi yang dibahas, guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi soal atau jawaban, guru memberi petunjuk tata cara pelaksanaan kegiatan *make a match*, setelah semua siswa paham dengan petunjuk yang diberikan guru, guru membagikan kartu kepada setiap siswa yang bertuliskan soal/jawaban, setelah semua siswa mendapatkan kartu guru memberi waktu 2 menit kepada siswa untuk memikirkan jawaban/soal yang cocok dari kartu yang dipegang, guru memberikan waktu 3 menit kepada siswa untuk mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dipegang. Setelah waktu yang diberikan habis, guru mengecek siswa yang sudah berhasil menemukan kartu pasangannya, apakah kartu yang mereka temukan cocok antara soal dengan jawabannya atau tidak. Bagi siswa yang berhasil menemukan kartu pasangannya akan diberikan point atau nilai oleh guru, bagi yang tidak menemukan pasangannya tidak diberikan nilai oleh guru. Metode pembelajaran *make a match* dilaksanakan 3 kali putaran.

Sebelum memberikan soal evaluasi kepada siswa guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Setelah semua siswa paham tentang materi yang dipelajari pada kegiatan pembelajaran hari ini, guru memberikan soal evaluasi. Semua siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal evaluasi, guru dan siswa membahas hasil pengerjaan soal evaluasi, guru membimbing siswa untuk menilai pekerjaan teman lain, guru membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa dalam menilai jawaban teman. Guru mengumpulkan nilai setiap siswa dan mencatatnya dalam daftar nilai kelas, guru mengapresiasi siswa yang mendapat nilai bagus dan kurang bagus.

Pada akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi tentang proses kegiatan *make a match*, guru memberikan evaluasi tentang hasil test/uji kompetensi dan guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan yang didapat dari pengalaman pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil refleksi pada kegiatan siklus 1 di atas, siklus 1 masih belum berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga di perlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 3. Hasil tes tulis dan hasil mencocokkan kartu siklus 2

Jenis Penilaian	Prosentase Nilai Rata-Rata (%) dan Kriteria Keberhasilan				RT (%)
	Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2		
	NR (%)	Kriteria	NR (%)	Kriteria	
Tes Tulis	92	B (Amat Baik)	96	A (Amat Baik)	94
Mencocokkan kartu (Mencari Pasangan)	88	B (Baik)	96	A (Amat Baik)	92

Berdasarkan penilaian tes tulis terjadi peningkatan prosentase nilai rata-rata tes tulis maupun penilaian mencocokkan kartu. Pada siklus I prosentase nilai rata-rata tes tulis 77% meningkat menjadi 94% pada siklus II. Pada siklus I prosentase mencocokkan kartu 77% meningkat menjadi 92% pada siklus II. Setelah kita lihat hasil belajar siklus 1, pada siklus 2 dapat kita lihat peningkatan hasil belajar siswa melalui data yang telah di peroleh dari penilaian hasil belajar menggunakan soal tulis dan pelaksanaan pembelajaran dengan model *make a match*. Tabel diatas menunjukkan bahwa dari tes tulis dan mencocokkan kartu hasil belajar siswa amat baik..

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *make a match* berjalan lancar, dengan menerapkan delapan prinsip/langkah-langkah *make a match* yang telah di lakukan oleh guru pada saat proses KBM mulai dari guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban, siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok, dan guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran. Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada kompetensi menginstal *software* jaringan mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dikarenakan upaya yang dilakukan guru melalui pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* yang menerapkan delapan prinsip/langkah-langkah didalamnya pada proses KBM. Berdasarkan kesimpulan yang telah di uraikan diatas, maka saran yang diberikan agar para pendidik lebih maksimal lagi dalam menerapkan model maupun metode pembelajaran yang telah dirancang jauh sebelum di laksanakan KBM melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Upayakan hal yang terbaik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Make A Match* merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena metode *make a match* belajar dengan cara menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi & Supriyono. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri, Syaiful. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Febriana, Ayu. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Kalibenteng Kidul 01 Kota Semarang*.
- Herman. (2013). *Hasil Belajar*, <http://reyzafisika.blogspot.co.id/2013/10/jenis-jenis-hasil-belajar.html> On line (15 Juli 2017)
- Nurhikmah. (2011). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa melalui Penerapan Pembelajaran Metode Make - A Match di Kelas XI IPA₂ SMA Negeri 1 Enrekang*
- Riyanto. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar PKN Melalui Model Pembelajaran Make A Match Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Ngawen Kabupaten Blora*.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2011). *Model-model pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka