

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI KELAS XI SMKN 2 KOTA BOGOR

Neneng Hermawati¹

SMK Negeri 2 Kota Bogor ¹

Email: nhermit04@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik tentang materi Biaya Produksi di kelas XI TKPC SMK Negeri 2 Kota Bogor. (2) untuk menggambarkan proses peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik tentang materi Biaya Produksi sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran Make a Match di kelas XI TKPC SMK Negeri 2 Kota Bogor. (3) untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik tentang materi Biaya Produksi setelah menggunakan model pembelajaran Make a Match di kelas XI TKPC SMK Negeri 2 Kota Bogor. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Make a Match dapat menjadi variasi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga terbukti meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik di Kelas XI TKPC SMK Negeri 2 Kota Bogor. Sebelum menggunakan model pembelajaran Make a Match hasil belajar peserta didik hanya memiliki nilai rata-rata 65.00, siklus pertama meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 76.00 meningkat lagi di siklus ke-dua dengan perolehan nilai atau hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 79.69, dan di siklus ke-tiga nilai rata-rata peserta didik meningkat lagi menjadi 85.16. Selain hasil belajar peserta didik yang meningkat, terjadi peningkatan aktivitas peserta didik dengan materi Biaya Produksi. Perolehan prosentase pada siklus pertama sebesar 56.57% (cukup aktif), perolehan prosentase pada siklus ke-dua sebesar 78.75% (aktif), dan perolehan prosentase pada siklus ke-tiga sebesar 94.06% (sangat aktif). Maka dapat disimpulkan terjadi peningkatan aktivitas peserta didik dalam ketiga siklus tersebut.

Kata Kunci: Make a Match; hasil belajar; Produk Kreatif; Kewirausahaan

Abstract

This study aims (1) to find out the Make a Match learning model can increase student activities and learning outcomes about production cost material in class XI TKPC SMK Negeri 2 Bogor City. (2) to describe the process of increasing student activities and learning outcomes about the production cost material before and after using the Make a Match

learning model in class XI TKPC SMK Negeri 2 Bogor City. (3) to measure the magnitude of the increase in student learning outcomes about production cost material after using the Make a Match learning model in class XI TKPC SMK Negeri 2 Bogor City. The results of this study show that using the Make a Match learning model can be a fun learning variation for students so that it is proven to increase student activities and learning outcomes in Class XI TKPC SMK Negeri 2 Bogor City. Before using the Make a Match learning model, student learning outcomes only had an average score of 65.00, the first cycle increased with an average score of 76.00 increased again in the second cycle with the acquisition of grades or learning outcomes of students with an average score of 79.69, and in the third cycle the average score of students increased again to 85.16. In addition to the increasing learning outcomes of students, there was an increase in student activities with production cost material. The percentage gain in the first cycle was 56.57% (moderately active), the percentage gain in the second cycle was 78.75% (active), and the percentage gain in the third cycle was 94.06% (very active). So it can be concluded that there is an increase in student activity in these three cycles.

Keywords : *Make a Match; learning outcomes; Creative Products; Entrepreneurship.*

PENDAHULUAN

Salah satu materi pokok mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah Menghitung Biaya Produksi yang diberikan di kelas XI semester 4, dengan kompetensi dasar memahami perhitungan analisis Break Event Point. Secara konseptual materi ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan tentang pengelolaan usaha yang ada kaitannya dengan keuangan.

Sementara itu dari hasil pengamatan selama proses belajar mengajar di SMK Negeri 2 Bogor dimana peneliti mengajar saat ini, dan hasil diskusi dengan guru lain pada mata pelajaran yang sama, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dengan materi Biaya Produksi masih banyak permasalahan yang dialami peserta didik maupun guru, antara lain adalah sebagai berikut :

Para peserta didik kurang bersemangat dalam mempelajari materi ini. Menurut beberapa guru pada saat pembelajaran pokok bahasan biaya produksi, banyak peserta didik yang kurang respon dan rendah partisipasinya. Bahkan beberapa peserta didik secara langsung menyatakan pada guru bahwa pokok bahasan ini dirasa sangat membingungkan. Menurut para guru, kondisi yang demikian disebabkan : 1) sifat materinya yang memang kurang menarik karena materinya berupa angka-angka dan rumus-rumus yang tidak mudah dipahami oleh peserta didik. 2) cara mengajar guru yang kurang tepat karena lebih banyak menggunakan metode ceramah. Akibatnya hasil ulangan peserta didik untuk pokok bahasan ini relatif kurang baik, rata-rata 65 dibawah batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu 75. 3) Guru sendiri sering kali mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi ini, karena berkaitan dengan angka-angka dan rumus-rumus. Hal ini disebabkan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya. Disamping itu kurangnya media peraga, dan tak dimilikinya buku teks oleh peserta didik ikut menghambat penguasaan pelajaran ini.

Pokok bahasan Biaya produksi secara umum berupa pengetahuan angka dan data (informasi verbal). Banyaknya angka dan data tersebut secara keseluruhan tidak mudah diingat oleh peserta didik. Disamping itu angka dan data tersebut secara langsung masih kurang bermakna bagi peserta didik jika guru kurang mampu menjelaskan konsep pokok dibalik angka dan data tersebut. Tujuan utama dari pembelajaran materi ini adalah memahami tentang evaluasi usaha dengan cara melakukan biaya produksi

Berdasarkan hasil belajar (ulangan), nilai rata-rata peserta didik masih rendah yaitu 65, dan mengacu kepada keterangan guru tentang cara pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode ceramah bervariasi dengan tanya jawab. Penggunaan metode tersebut ternyata mengakibatkan respon peserta didik rendah dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Cara pembelajaran yang demikian tidak akan mampu menanamkan (menginternalisasikan) pengetahuan dan nilai yang terkandung dari materi pelajaran tersebut.

Pembelajaran dengan materi biaya produksi, peserta didik mengalami kesulitan belajar sehingga hasil belajar kurang baik. Disamping itu guru sendiri mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi tersebut karena belum tepatnya metode pembelajaran yang diterapkan atau tidak sesuai dengan sifat materi pelajaran. Dengan kata lain metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru dengan pokok bahasan biaya produksi belum efektif. Berdasarkan kondisi tersebut perlu dicari model dan strategi pembelajaran yang tepat yang mampu menunjukkan makna dibalik angka dan data, mampu menciptakan gairah peserta didik untuk belajar sehingga proses belajar mengajar yang berlangsung menyenangkan, dan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami inti pelajaran. Dengan kata lain pembelajaran kooperatif mengharuskan peserta didik berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Dengan demikian salah satu Model dan strategi pengajaran yang dapat mengatasi dan mencapai tujuan pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan materi Biaya produksi adalah Model pembelajaran *Make A Match*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas dengan melalui tiga siklus yaitu siklus 1, 2 dan siklus 3. Pada siklus 1, 2 dan 3 menerapkan langkah-langkah pembelajaran yaitu pembelajaran diawali dengan guru menjelaskan garis besar materi yang diperlukan, setelah itu guru membagi peserta didik menjadi 8 kelompok, setiap kelompok diberi kartu soal dan kartu jawaban. Setelah selesai membagikan kartu, setiap kelompok akan diberi waktu untuk mencari pasangannya masing-masing antara soal dan jawaban, setiap kelompok yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan diberi poin. Jika sudah selesai peserta didik akan berpasangan untuk membacakan soal dan jawaban didepan kelas. Kegiatan diakhiri dengan mengevaluasi jawaban siswa dan memberikan kesimpulan. Setelah menyelesaikan masing-masing siklus dilakukan evaluasi dengan harapan ada perbaikan hasil belajar, yaitu nilai rata-rata peserta didik lebih baik dibanding dengan menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah). Untuk lebih jelasnya alur kerangka berpikir dalam penelitian



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Pengumpulan data penelitian ini dengan observasi dan dokumentasi. Tahap observasi peneliti mengikuti langsung kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran make a match di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 2 Kota Bogor Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan yang berlokasi di Jalan Pangeran Sogiri No.404 Bogor Utara 16154. Ada 7 Kompetensi Keahlian yang ada di SMKN 2 Kota Bogor yaitu : (1) Kompetensi Keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti; (2) Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan; (3) Kompetensi Keahlian Teknik Pemesinan; (4) Kompetensi Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik; (5) Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video; (6) Kompetensi Keahlian Komputer dan Jaringan; (7) Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan.

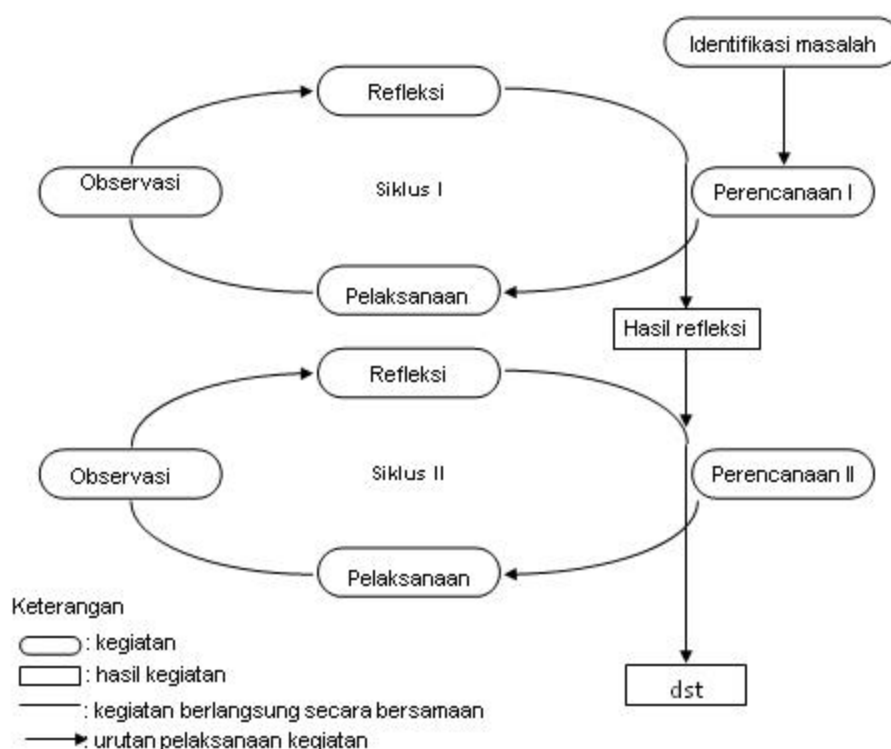
Kelas yang dijadikan subjek penelitian adalah kelas XI TKP C Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. Kelas ini berjumlah 32 orang yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung kelas ini dibagi menjadi 8 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang. Peserta didik di kelas ini heterogen, baik ditinjau dari tempat tinggal maupun dari tingkat sosial ekonominya. Sosial ekonomi peserta didik pada umumnya termasuk kepada golongan menengah ke bawah, sedangkan tempat tinggalnya berasal dari lingkungan desa dan kota.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada awal semester ganjil yaitu pada Semester 4 tahun pelajaran 2019-2020 dari bulan Januari sampai dengan bulan Juni 2020. Alasan pelaksanaan pada Semester 4 karena materi Biaya produksi harus diajarkan kepada peserta didik kelas XI SMK Negeri 2 Bogor berdasarkan kurikulum 2013, dengan perencanaan kegiatan sebanyak tiga siklus, yang masing-masing siklus menggambarkan kegiatan selama PBM berlangsung, sehingga terlihat adanya

peningkatan kemampuan. Dalam kegiatan awal, peneliti melakukan persiapan berupa pembuatan RPP, lembar instrument, dan persiapan alat bantu mengajar.

Dalam pelaksanaannya peneliti melakukan kolaborasi dengan guru-guru, dalam bentuk (1) observer, (2) dokumenter, dan (3) administrator. Dalam hal ini, pengajar adalah peneliti itu sendiri, observer terdiri atas dua orang yaitu guru Kelas XI dan Kelas XII, selaku dokumenter peneliti menggunakan satu orang staf TU.

Teknis analisis data melalui tiga tahap, yaitu siklus 1, 2 dan 3 dengan melalui prosedur penelitian melalui Rancangan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan model PTK yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robbin Mc Taggart.



Gambar 2. Prosedur Penelitian

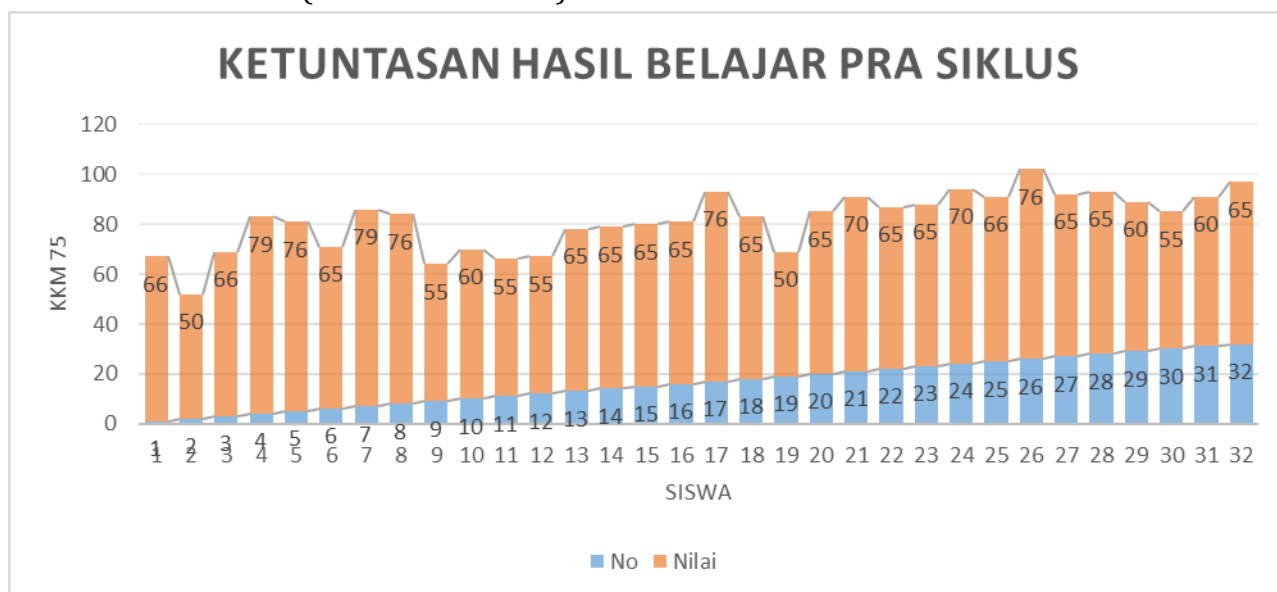
Dalam satu siklus atau putaran terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Semua hasil observasi aktivitas peserta didik, observasi aktifitas guru dan hasil tugas peserta didik pada siklus ke-1 selanjutnya dibandingkan dengan hasil observasi aktivitas peserta didik, observasi aktifitas guru dan hasil tugas peserta didik pada siklus ke-2. Selanjutnya hasil siklus 2 dibandingkan dengan siklus 3. Apabila dari ketiga pengamatan tersebut mengalami peningkatan baik dari segi mutu maupun besaran prosentase

HASIL PENELITIAN

Kondisi Awal

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi atau hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Kelas yang dijadikan subjek penelitian adalah kelas XI TKP C Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi

Bangunan. Kelas ini berjumlah 32 orang yang terdiri dari 16 laki-laki dan 16 orang perempuan. Peserta didik dikelas ini heterogen, baik ditinjau dari tempat tinggal maupun dari tingkat sosial ekonominya. Sosial ekonomi peserta didik pada umumnya termasuk kepada golongan menengah ke bawah, sedangkan tempat tinggalnya berasal dari lingkungan desa dan kota. Dari pembelajaran terdahulu terlihat bahwa dari sisi motivasi maupun hasil penilaian pada Produk Kreatif dan Kewirausahaan masih rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya keaktifan peserta didik di dalam kelas dan nilai peserta didik yang masih di bawah KKM (Nilai KKM PKK 75)



Gambar 3. Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Dari gambar diatas peserta didik dengan nilai tertinggi 79 dan nilai terendah 50. Peserta didik yang hasil belajarnya di bawah KKM 26 orang dan yang sudah tuntas 6 orang atau 18.75% dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini memberikan gambaran bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKK dalam materi Perhitungan Biaya Produksi masih tergolong rendah.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam 3 siklus dan setiap siklus melakukan 4 langkah yaitu Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi. Dalam pelaksanaan penelitian ini, siswa diberi tindakan berupa model cooperative learning tipe make a match. Pengumpulan data hasil belajar pada mata diklat Produk Kreatif dan Kewirausahaan diperoleh melalui penilaian terhadap siswa setelah siklus I, siklus II, dan siklus III.

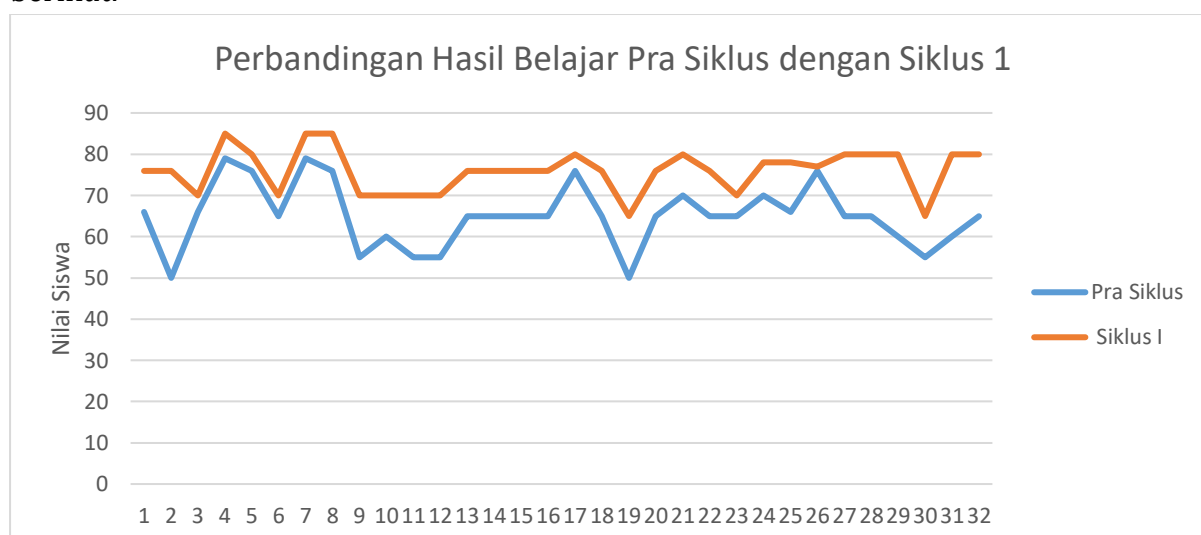
Perbandingan Pra Siklus dengan Siklus 1

Pengamatan dari hasil nilai peserta didik yang didapat selama proses pembelajaran pada siklus pertama yang dilakukan guru dibandingkan dengan data awal sebelum menggunakan pembelajaran berbasis proyek diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil belajar Peserta didik Sebelum dan Sesudah Akhir Siklus I

No	Prestasi	Data awal	Setelah Siklus 1
1.	Nilai terendah	50	65
2.	Nilai Tertinggi	79	85
3	Rata-rata Nilai Tes	65	76
4	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	18.75%	71.88%

Peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah siklus I sebagai berikut.



Gambar 4. Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Pra Siklus dan Siklus I

Dari tabel dan gambar di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah Siklus I. Rata-rata nilai siswa meningkat dari sebesar 65 menjadi 76. Persentase ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 18.75% menjadi 71.88%. Jumlah peserta didik yang mengalami peningkatan nilai adalah sebanyak 32 orang, dengan kata lain semua peserta didik mengalami peningkatan nilai.

Berdasarkan pengamatan selama tindakan pada siklus pertama berlangsung, diperoleh temuan sebagai berikut:

- a. Peserta didik belum menguasai materi pembelajaran, sehingga peserta didik kurang dalam memberikan tanggapan dan pertanyaan kepada guru.
- b. Peserta didik kurang dapat mengoreksi kesalahan selama pembelajaran.
- c. Peserta didik tidak dapat menggunakan waktu yang telah disediakan.
- d. Perolehan nilai peserta didik masih kurang, walaupun semua peserta didik sudah mengalami peningkatan nilai tapi masih ada 9 orang peserta didik yang nilainya masih di bawah KKM

- e. Keaktifan guru masih kurang dalam melakukan pendekatan terhadap peserta didik, sehingga peserta didik masih terlihat ragu-ragu dan kurang percaya diri..
- f. Berdasarkan data hasil tes pada siklus 1 belum tercapai ketuntasan klasikal. Ketuntasan belajar yang diperoleh pada siklus I sebesar 71.88% dengan nilai rata-rata sebesar 76. Nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 85. Hal ini belum sesuai dengan yang diharapkan karena hasil yang diharapkan ketuntasan klasikal yang diharapkan 100%, dengan nilai peserta didik berada di atas KKM, yaitu 75.

Berdasarkan dari hasil temuan pada siklus pertama, maka guru bersama dengan observer merumuskan upaya tindak lanjut untuk dilaksanakan pada siklus ke-dua. Upaya tindak lanjut tersebut diantaranya sebagai berikut :

- a. Mengupayakan peningkatan penguasaan materi pembelajaran peserta didik agar peserta didik menjadi lebih aktif, tidak ragu-ragu, tidak sering melakukan kesalahan dan dapat belajar dengan cepat.
- b. Mengupayakan keaktifan guru dalam melakukan pendekatan secara emosional, sehingga hubungan antara peserta didik dan guru terlihat lebih harmonis dan lebih meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Berdasarkan temuan pada siklus pertama ini, maka perlu dirancang suatu perubahan teknik pada pertemuan siklus kedua dengan melakukan pengawasan dan pendekatan yang lebih intensif juga pemberian materi yang lebih jelas dan nyata.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa implementasi model pembelajaran dengan model make a match dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan ini dapat dikatakan cukup baik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Akan tetapi, kegiatan pada siklus I perlu diulang dan ditingkatkan agar hasil belajar peserta didik meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan.

Perbandingan Siklus 1 dengan Siklus 2

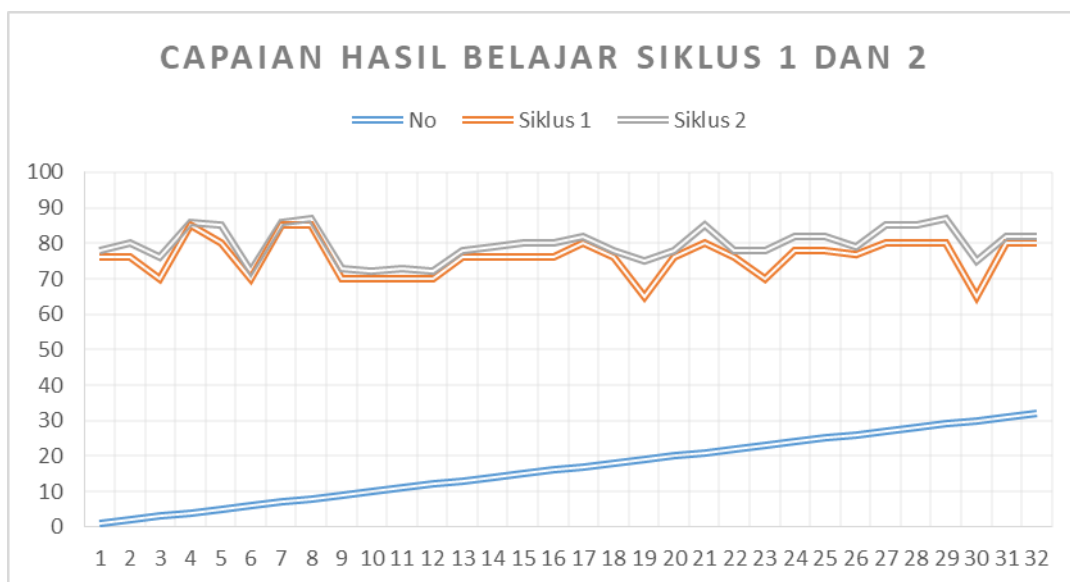
Pengamatan dari hasil nilai peserta didik yang didapat selama proses pembelajaran pada siklus ke-dua yang dilakukan guru dibandingkan dengan siklus pertama setelah menggunakan model pembelajaran make a match diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

No	Prestasi	Siklus 1	Siklus 2
1.	Nilai terendah	65	72
2.	Nilai Tertinggi	85	87
3	Rata-rata Nilai Tes	76	79.69

4	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	71.88%	84.38%
---	--	--------	--------

Peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II sebagai berikut.



Gambar 5. Perbandingan Pencapaian Kompetensi Peserta didik Siklus 1 dan Siklus 2

Dari tabel dan gambar di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah Siklus 2, semua peserta didik mengalami peningkatan nilai. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 76 menjadi 79.69. Persentase ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 71.88% menjadi 84.38%. Artinya nilai peserta didik semuanya sudah meningkat tapi masih ada 5 peserta didik yang masih dibawah KKM.

Berdasarkan hasil analisis pada pembahasan siklus ke-dua, diperoleh temuan sebagai berikut:

- a. Siklus kedua mengalami banyak perubahan baik dari perolehan persentase aktivitas peserta didik, maupun kemampuan peserta didik dalam menghitung biaya produksi Pada siklus pertama prosentase aktivitas peserta didik hanya mencapai sebesar 56.57% dengan kriteria cukup aktif sementara pada siklus ke-dua aktivitas siswa dapat mencapai prosentase sebesar 78.75% dengan kriteria aktif.
- b. Sementara perolehan nilai rata-rata pada siklus pertama sebesar 65 dengan kriteria kompeten, sedangkan pada siklus ke-dua nilai rata-rata meningkat cukup tinggi yaitu 76 dengan kriteria kompeten.
- c. Kemudian dari hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus pertama dengan prosentase sebesar 70.77% dengan kriteria baik dan pada siklus ke-dua terjadi peningkatan dengan prosentase sebesar 75.38% dengan kriteria baik.

Berdasarkan data tersebut di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus kedua secara keseluruhan peserta didik mengalami perubahan yang cukup drastis yang dibuktikan dengan perolehan nilai yang cukup signifikan.

Beberapa faktor yang menyebabkan keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

- a. Guru telah mengupayakan peningkatan penguasaan materi pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih aktif, tidak ragu-ragu, tidak sering melakukan kesalahan dan dapat menghitung dengan cepat.
- b. Guru telah mengupayakan peningkatan motivasi peserta didik agar lebih bersemangat dalam belajar.
- c. Pendekatan yang dilakukan oleh guru lebih menyeluruh dan menyentuh peserta didik, sehingga menjadi lebih dekat dan berani bertanya..

Berdasarkan dari hasil temuan pada siklus ke-dua, maka guru bersama dengan observer merumuskan upaya tindak lanjut untuk dilaksanakan pada siklus ke-tiga. Upaya tindak lanjut tersebut diantaranya sebagai berikut :

- a. Mengupayakan peningkatan penguasaan materi pembelajaran peserta didik agar peserta didik menjadi lebih aktif, tidak ragu-ragu, tidak sering melakukan kesalahan dan dapat belajar dengan cepat.
- b. Mengupayakan keaktifan guru dalam melakukan pendekatan secara emosional, sehingga hubungan antara peserta didik dan guru terlihat lebih harmonis dan lebih meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Berdasarkan temuan pada siklus ke-dua ini, maka perlu dirancang suatu perubahan teknik pada pertemuan siklus ke-tiga dengan melakukan pengawasan dan pendekatan yang lebih intensif juga pemberian materi yang lebih jelas dan nyata.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa implementasi model pembelajaran make a match dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan ini dapat dikatakan cukup baik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Akan tetapi, kegiatan pada siklus 2 walaupun lebih baik dari siklus 1 perlu diulang dan ditingkatkan agar hasil belajar peserta didik meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan.

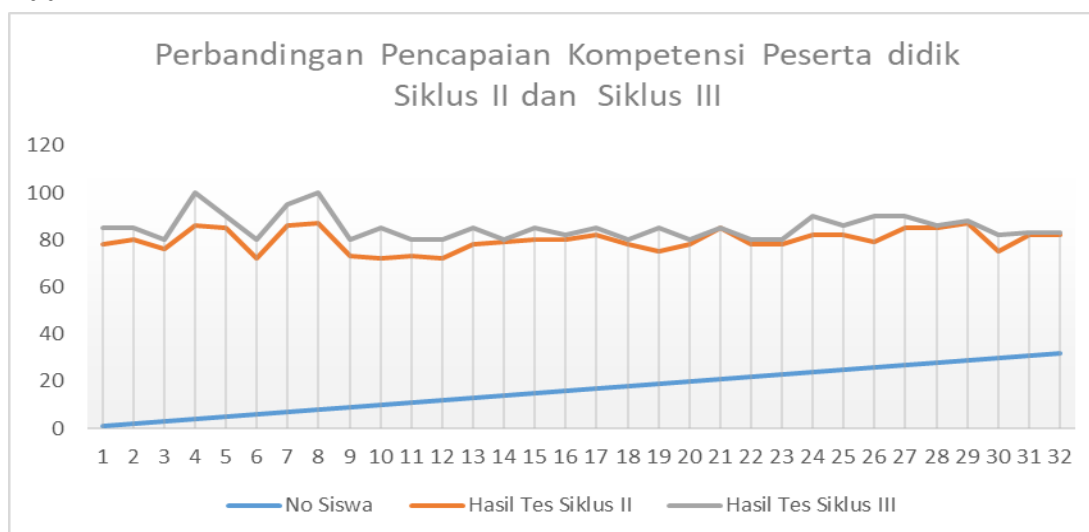
Perbandingan Siklus 2 dengan Siklus 3

Pengamatan dari hasil nilai peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus ke-tiga yang dilakukan guru diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil belajar Peserta didik Siklus II dan Siklus III

No	Prestasi	Siklus 2	Siklus 3
1.	Nilai terendah	72	80
2.	Nilai Tertinggi	87	100
3	Rata-rata Nilai Tes	79.69	85.16
4	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	84.38%	100%

Peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus 2 dan siklus 3 sebagai berikut.



Gambar 6. Perbandingan Pencapaian Kompetensi Peserta didik Siklus II dan Siklus III

Dari tabel dan gambar di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan hasil belajar peserta didik setelah Siklus III. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari sebesar 79.69 menjadi 85.16. Persentase ketuntasan belajar klasikal 100%. Artinya nilai peserta didik semuanya sudah di atas KKM (75). Semua peserta didik atau 100% (32 peserta didik) sudah mengalami peningkatan nilai yang cukup signifikan.

Berdasarkan hasil analisis pada pembahasan siklus ke-tiga, diperoleh temuan sebagai berikut:

- a. Siklus ke-tiga dibanding siklus ke-dua mengalami banyak perubahan baik dari perolehan persentase aktivitas peserta didik, maupun kemampuan peserta didik pada materi perhitungan biaya produksi. Pada siklus ke-dua persentase aktivitas peserta didik mencapai sebesar 78.75% dengan kriteria aktif sementara pada siklus ke-tiga aktivitas peserta didik dapat mencapai persentase sebesar 94.06% dengan kriteria sangat aktif.
- b. Sementara perolehan nilai rata-rata pada siklus ke-dua sebesar 79.69 dengan kriteria kompeten, sedangkan pada siklus ke-tiga nilai rata-rata mencapai 85.16 dengan kriteria kompeten.
- c. Kemudian dari hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus ke-dua dengan persentase sebesar 75.38% dengan kriteria baik dan pada siklus ke-tiga terjadi peningkatan dengan persentase sebesar 96.92% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan data tersebut di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus ke-tiga secara keseluruhan peserta didik mengalami perubahan yang cukup drastis yang dibuktikan dengan perolehan nilai yang cukup signifikan.

Beberapa faktor yang menyebabkan keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

- a. Guru telah mengupayakan secara maksimal peningkatan penguasaan materi pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih aktif, tidak ragu-ragu, tidak sering melakukan kesalahan dan dapat bekerja dengan cepat.

- b. Guru telah mengupayakan secara maksimal peningkatan motivasi peserta didik agar peserta didik lebih bersemangat dalam bekerja.
- b. Pendekatan yang dilakukan oleh guru lebih menyeluruh dan menyentuh peserta didik, sehingga siswa menjadi lebih dekat, lebih nyaman, berani bertanya dan berani mengemukakan pendapatnya.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh data sebagai berikut: (1) Terjadi peningkatan aktivitas peserta didik pada materi perhitungan biaya produksi dengan menggunakan model pembelajaran make a match. Perolehan prosentase pada siklus pertama sebesar 56.57% (cukup aktif), perolehan prosentase pada siklus ke-dua sebesar 78.75% (aktif), dan perolehan prosentase pada siklus ke-tiga sebesar 94.06% (sangat aktif). Maka dapat disimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran make a match terjadi peningkatan aktivitas peserta didik diantara ketiga siklus tersebut; (2) Terjadi peningkatan nilai atau hasil belajar peserta didik dalam materi perhitungan biaya. Perolehan nilai atau hasil belajar peserta didik pada pra-siklus dengan nilai rata-rata sebesar 65.00 meningkat di siklus pertama dengan perolehan nilai atau hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 76.00, dan di siklus ke-dua nilai rata-rata peserta didik meningkat lagi menjadi 79.69, dan di siklus ke-tiga nilai rata-rata peserta didik meningkat lagi menjadi 85.16. Maka dapat disimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran make a match terjadi peningkatan nilai rata-rata diantara ketiga siklus tersebut; (3) Terjadi peningkatan aktivitas dan kreativitas guru dalam melaksanakan PBM. Perolehan prosentase pada siklus pertama sebesar 70.77% (baik), dan perolehan prosentase pada siklus ke-dua sebesar 75.38% (baik), sedangkan pada siklus ke-tiga meningkat menjadi 96.92% (sangat baik). Maka dapat disimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran make a match terjadi peningkatan aktivitas dan kreativitas guru diantara ketiga siklus tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 2 Kota Bogor pada peserta didik kelas XI TKPC Semester 4 tahun pelajaran 2019-2020 dengan materi perhitungan biaya produk, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik sesudah menerapkan model pembelajaran Make A Match ternyata dapat meningkatkan minat, antusias, konsentrasi, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu juga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik baik nilai rata-rata kelas maupun persentase ketuntasan belajar secara individu dan secara klasikal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anita Lie. 2008. Cooperative Learning. Jakarta. PT Grasindo.
- Arifin, Zainal. 2011. Evaluasi Pembelajaran. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta. Bumi Aksara

- Bambang Riyanto. 2001. Dasar-dasar Pembelanjaan Perusahaan. Yogyakarta. BPFE
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. Psikologi Belajar. Jakarta. PT. Rineka Cipta
- Gulo, W. 2005. Strategi Belajar Mengajar Jakarta. Grasindo
- [http://dreamerahkk8.blogspot.co.id/2016/01/pengertian-Produk Kreatif dan kewirausahaan.html](http://dreamerahkk8.blogspot.co.id/2016/01/pengertian-Produk-Kreatif-dan-kewirausahaan.html) (dikutif tgl 12 Maret 2017
- Impres No 5 tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan kewirausahaan
- Isjoni. 2007. Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok. Bandung. Alfabet
- Isjoni. 2012. Cooperative Learning. Bandung: Alfabeta.
- Kemendikbud. 2015. Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI. Jakarta
- Komalasari, Kokom. 2010. Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. Rafika Aditama. Jakarta.
- Mardiyatmo. 2008. Kewirausahaan Untuk Kelas XI SMK. Jakarta. Yudhistira
- Mihtahul Huda. 2011. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Mulyasa, Enco, 2009. Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, Cet, Ke-8
- Ngalimun 2016 Psikologi Perkembangan Konsep Dasar Perkembangan Kreativitas. Yogyakarta. K_Media
- Oemar Hamalik 2004 Proses belajar Mengajar Jakarta. PT Bumi Aksara
- Riyanto, yatim. 2009. "Paradigma Baru Pembelajaran". Jakarta : Kencana. Prenada media
- Rusman. 2014. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Solehudin, T. (2019). Using Prezi based on Cloud Syste Pemanfaatan Media Pembelajaran Prezi Berbasis Cloud Pada Materi PAI Bahasan Abbasiyah: Studi Kasus di SMPN 1 Cibungbulang. *Computer Based Information System Journal*, 7(2), 1-9.
- Solehudin, T., & Eranata, S. (2019). STUDI KOMPARASI KONSEP PENDIDIKAN ISLAM MENURUT MUHAMMAD ABDUH DAN ABUDDIN NATA. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(9), 1257-1271.
- Solehudin, T., Triwoelandari, R., & Kosim, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 163-171.
- Solihatini 2009 Cooperative learning: analisis model pembelajaran IPS. Jakarta. Bumi Aksara
- Sudjana Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Sukayati. 2008. Penelitian Tindakan Kelas, Yogyakarta. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika,
- Trianto. 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta. Prestasi Pustaka
- Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.