

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. DESKRIPSI TEORI**

##### **1. Keaktifan Siswa**

###### **a. Pengertian Keaktifan**

Proses pembelajaran sangat memerlukan keaktifan siswa, tanpa adanya keaktifan siswa maka pembelajaran terkesan membosankan. Keaktifan siswa sebagai unsur terpenting dalam pembelajaran, karena keaktifan akan berpengaruh besar pada keberhasilan proses pembelajaran. Semakin tinggi keaktifan siswa, maka keberhasilan proses belajarpun harus semakin tinggi. Menurut Sardiman (2011: 100) keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Djoko Santoso dkk (2007: 274) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berkualitas adalah terlibatnya peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan yang dimaksud adalah: aktivitas mendengarkan, komitmen terhadap tugas, mendorong berpartisipasi, menghargai kontribusi/pendapat, menerima tanggungjawab, bertanya kepada pengajar atau teman dan merespon pertanyaan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 90) keaktifan siswa dapat didorong oleh peran guru. Guru akan berusaha memberi kesempatan pada siswa untuk berperan aktif, baik mencari, memproses dan mengelola perolehan belajarnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan adalah kegiatan berbuat dan berfikir yang meliputi fisik maupun mental sebagai suatu rangkaian yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan.

#### **b. Klasifikasi Keaktifan**

Menurut Paul. D. Diedrich (Oemar Hamalik, 2011: 172-173) keaktifan belajar dapat di klasifikasikan menjadi 8 kelompok:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan, seperti: mengemukakan suatu fakta yang ada atau prinsip, menghubungkan suatu tujuan, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, seperti: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis, seperti: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan materi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar, seperti: menggambar, membuat suatu grafik, chart, diagram, peta, dan pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik, seperti: melakukan percobaan-percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, menari, dan berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental, seperti: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional, seperti: menaruh minat, membedakan, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, dan gugup.

Menurut Sardiman (2011: 101) jenis-jenis aktivitas siswa dalam belajar adalah:

- 1) Visual activities, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) Oral activities, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- 3) Listening activities, sebagai contoh mendengarkan: percakapan, diskusi, musik, pidato.

- 4) Writing activities, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) Drawing activities, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) Motor activities, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain.
- 7) Mental activities, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.
- 8) Emotional activities, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.

Sementara itu, menurut Nana Sudjana (2009: 61) menyatakan keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal yaitu (1) kegiatan visual: membaca; (2) kegiatan lisan: mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, diskusi; (3) kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian materi, mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok; (4) kegiatan menulis: menulis bahan materi, merangkum bahan materi, mengerjakan tes; (5) kegiatankegiatan mental: memecahkan masalah, membuat keputusan; (6) kegiatankegiatan emosional : menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, dan berani.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Belajar**

Belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Belajar adalah proses transformasi ilmu guna memperoleh kompetensi, keterampilan dan sikap untuk membawa perubahan yang lebih baik. Menurut Hergenhahn dan Olson dalam Heri Rahyubi (2012: 3), belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau protensi perilaku yang merupakan hasil dari pengalaman dan tidak dicirikan oleh kondisi diri yang sifatnya sementara seperti yang disebabkan oleh sakit, kelelahan, atau obat-obatan. Jelas bahwa belajar merupakan proses internalisasi nilai, pengetahuan, dan pengalaman yang kemudian menyatu dengan diri seseorang. Dari proses internalisasi nilai, pengetahuan, dan pengalaman ini seseorang lantas mampu menjalani kehidupan secara lebih baik dan berkualitas.

Hampir senada dengan pemikiran di atas, menurut seorang cendekiawan Indonesia, Sumadi Suryabrata dalam Heri Rahyubi (2012: 3), belajar merupakan upaya yang sengaja untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik yang berupa pengetahuan maupun keterampilan. Dalam konteks ini, seseorang menjalani aktivitas “belajar” untuk meningkatkan kualitas hidup agar semakin baik, berguna dan bermakna. Adapun kualitas belajar

seseorang ditentukan oleh pengalaman-pengalaman yang diperolehnya saat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Untuk itu, belajar bisa menghasilkan perubahan yang sederhana, namun juga bisa menghasilkan perubahan yang kompleks. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Oemar Hamalik: 2011)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang secara sadar menerima pengetahuan, dan mengubah pemahamannya melalui interaksi dengan orang lain, maupun dengan lingkungannya. Dengan belajar seseorang akan bertambah jumlah pengetahuannya, memiliki kemampuan untuk mengingat, adanya kemampuan untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki, dapat menyimpulkan makna, mampu menafsirkan dan mengaitkan pengetahuan tersebut dengan realitas.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Abdurrahman (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2008: 14) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar ketika siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Menurut A. J. Romizowski (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2008: 14) hasil belajar merupakan keluaran (outputs) dari suatu sistem pemrosesan masuk (input). Menurut Juliah (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2008: 15) hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa

sebagai dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Sedangkan menurut Hamalik hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2008: 15).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian tujuan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar.

### **c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Menurut Muhibbin Syah (2011: 145) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran mater-materi pelajaran.

Slameto (2010: 54) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

#### 1) Faktor-faktor Internal

Meliputi:

- a) jasmaniah (kesehatan tubuh, cacat tubuh),
- b) psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan),
- c) kelelahan.

## 2) Faktor-faktor Eksternal

Meliputi:

- a) keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan),
- b) sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran si atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah),
- c) masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Nana Sudjana (1995: 111) mengemukakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

### 1) Faktor internal

Faktor internal adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu itu sendiri, motivasi dan perhatian dari dalam dirinya, usaha, kebiasaan serta keceradasan yang dimiliki dalam dirinya.

#### a) Aspek Fisiologis

Aspek fisiologis meliputi kondisi fisik yang normal (panca indera, anggota tubuh) dengan keadaan yang baik seperti ini akan memudahkan siswa dalam menerima informasi yang diberikan.

#### b) Aspek Psikologis

Aspek Psikologis meliputi hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang (kecerdasan, sikap, motivasi, minat).

### 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal dalam pendidikan dan pengajaran dapat dibedakan menjadi tiga lingkungan, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Berdasarkan ketiga lingkungan tersebut yang paling besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah lingkungan sekolah seperti guru, sarana dan prasarana

pembelajaran, kurikulum, teman-teman sekelas, kedisiplinan dan peraturan sekolah, administrasi atau manajemen, dan lain-lain.

Sedangkan Dimiyati dan Mudjono (2009: 238) mengemukakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

1) Faktor internal

a) Sikap terhadap belajar

Sikap merupakan kemampuan memberi penilaian terhadap sesuatu, yang membawa diri sesuai dengan penilaian.

b) Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan kekuatan mental dalam diri siswa yang mendorong terjadinya proses belajar.

d) Konsentrasi belajar

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Agar konsentrasi belajar siswa tinggi, guru perlu menggunakan bermacam-macam strategi pembelajaran yang menarik dan memperhitungkan waktu belajar dan waktu istirahat.

e) Mengolah bahan belajar

Mengolah bahan belajar merupakan kemampuan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa.

f) Menyimpan perolehan hasil belajar

Menyimpan perolehan hasil belajar merupakan kemampuan menyimpan isi pesan dan cara perolehan pesan yang didapat.

g) Menggali hasil belajar yang tersimpan

Menggali hasil belajar yang tersimpan merupakan proses mengaktifkan pesan yang telah diterima.

h) Kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar

Kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar merupakan suatu proses belajar. Pada tahap ini, siswa akan membuktikan keberhasilan belajarnya dengan cara dapat menyelesaikan tugastugas belajar atau mentransfer hasil belajar.

i) Rasa percaya diri siswa



Rasa percaya diri timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil. Rasa percaya diri siswa dapat timbul karena adanya pengakuan dari lingkungan. Semakin sering dapat berhasil menyelesaikan tugas-tugas, maka semakin sering mendapat pengakuan dari umum, dan semakin meningkat rasa percaya diri siswa.

j) Intelegensi dan keberhasilan belajar

Menurut Wechler, intelegensi merupakan suatu kecakapan global atau rangkuman kecakapan untuk dapat bertindak secara terarah, berpikir secara baik, dan bergaul dengan lingkungan secara efisien.

k) Kebiasaan belajar

Kebiasaan belajar siswa dalam kehidupan sehari-hari masih terdapat kebiasaan buruk, hal tersebut dapat diperbaiki dengan cara pembinaan disiplin pada diri siswa sehingga dapat memberikan kekuatan untuk keberhasilan belajar dan dapat mengurangi kebiasaan buruk.

l) Cita-cita siswa

Cita-cita merupakan motivasi intrinsik yang ada dalam diri masing-masing siswa.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal tersebut adalah:

a) Guru sebagai pembina siswa belajar

Guru adalah pengajar yang mendidik siswa, selain itu guru juga berperan sebagai orang tua di sekolah.

b) Prasarana dan sarana pembelajaran

Lengkapya prasarana tidak menjamin terselenggaranya proses belajar yang baik, akan tetapi harus ada pengelolaan prasarana untuk menunjang keberhasilan proses belajar.

c) Kebijakan penilaian

Kebijakan penilaian sekolah merupakan kebijakan guru sebagai pengelola proses belajar.

d) Lingkungan sosial siswa di sekolah

Lingkungan sosial siswa merupakan tempat dimana siswa di sekolah membentuk suatu lingkungan pergaulan.

e) Kurikulum sekolah

Kurikulum yang berlaku di sekolah merupakan kurikulum yang disahkan oleh pemerintah atau suatu yayasan pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi faktor internal (yang ada pada diri siswa tersebut) dan faktor eksternal (lingkungan siswa). Faktor internal muncul dari dalam siswa seperti motivasi, minat, konsentrasi, rasa percaya diri, cita-cita dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal timbul dengan adanya pengaruh dari lingkungan siswa, seperti di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

#### **d. Jenis-jenis hasil belajar**

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang setelah ia mempelajari sesuatu. Kemampuan itu mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor (Evaline, 2011 : 8).

##### 1) Hasil belajar pada ranah kognitif

Ranah kognitif menurut Jamil (2013: 38) adalah ranah yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi, atau evaluasi. Beberapa kemampuan kognitif yang didapatkan setelah mengalami proses belajar adalah :

- a) Pengetahuan, tentang suatu materi yang telah dipelajari
- b) Pemahaman, memahami makna materi
- c) Aplikasi atau penerapan penggunaan materi atau aturan teoretis yang prinsip

- d) Analisa, sebuah proses analisis teoretis dengan menggunakan kemampuan akal
- e) Sintesa, kemampuan memadukan konsep sehingga menemukan konsep baru
- f) Evaluasi, kemampuan melakukan evaluatif atas penguasaan materi pengetahuan

## 2) Hasil belajar pada ranah afektif

Ranah afektif menurut Evaline (2011: 11) meliputi tujuan belajar yang berkenaan dengan minat, sikap dan nilai serta pengembangan penghargaan dan penyesuaian diri. Ranah ini dibagi dengan lima jenjang tujuan, yaitu sebagai berikut :

- a) Penerimaan (*receiving*) meliputi kesadaran akan adanya suatu sistem nilai, ingin menerima nilai, dan memperhatikan nilai tersebut.
- b) Pemberian respons (*responding*) meliputi sikap ingin merespon terhadap sistem, misalnya bersikap jujur dalam setiap tindakannya.
- c) Pemberian nilai atau penghargaan (*valuing*) penilaian meliputi penerimaan terhadap suatu sistem nilai, memilih sistem nilai yang disukai dan memberikan komitmen untuk menggunakan sistem nilai tertentu.

- d) Pengorganisasian (*organization*) meliputi memilah dan menghimpun sistem nilai yang akan digunakan, misalnya berperilaku jujur ternyata berhubungan dengan nilai lain seperti kedisiplinan dan kemandirian
- e) Karakterisasi (*characterization*) meliputi perilaku secara terus menerus sesuai dengan sistem nilai yang telah diorganisasikannya misalnya karakter dan gaya hidup seseorang, sehingga ia dikenal sebagai pribadi yang jujur.

### 3) Hasil belajar pada ranah psikomotor

Psikomotor merupakan perilaku yang dimunculkan oleh hasil kerja fungsi tubuh manusia. Hasil belajar yang didapatkan pada ranah psikomotor apabila telah mengalami proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

- a) Meniru : kemampuan mengamati suatu gerakan agar dapat merespons
- b) Menerapkan : kemampuan mengikuti pengarahan, gerakan pilihan dan pendukung dengan membayangkan gerakan orang lain.
- c) Memantapkan : kemampuan memberikan respons yang terkoreksi atau respons dengan kesalahan–kesalahan terbatas.
- d) Merangkat : koordinasi rangkaian gerak dengan membuat aturan yang tepat.
- e) Naturalisasi : gerakan yang dilakukan secara rutin dengan menggunakan energi fisik dan psikis yang minimal. Hasil belajar dapat dijadikan guru sebagai bentuk evaluasi untuk mengetahui siswa mana saja yang dapat memahami materi pelajaran yang telah disampaikan dan dapat

mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran tertentu telah sesuai. Sedangkan hasil belajar bagi siswa sendiri dapat menjadikan dirinya untuk lebih termotivasi dalam belajar.

#### **e. Penilaian Hasil Belajar**

Untuk dapat mengukur kemampuan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor dapat dilakukan penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar menurut Evaline (2011: 144) adalah segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (*performance*) siswa atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan–tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan .

Fungsi penilaian ini adalah untuk memperbaiki proses belajar .mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil. Menurut M. Ngalim (2013: 22) Fungsi penilaian pencapaian hasil belajar siswa tidak hanya sebuah proses untuk mengklarifikasi keberhasilan dan kegagalan dalam belajar, tetapi juga untuk meningkatkan efisiensi dan keefetifan pengajaran.

Mengukur kemampuan belajar siswa dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar siswa. Tes adalah suatu instrumen atau prosedur sistematis untuk mengukur sampel dari perilaku dengan memberikan serangkaian pertanyaan dalam bentuk seragam. Menurut Syaiful (2013: 106) berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian sebagai berikut :

- 1) Tes Formatif

Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut.

2) Tes Subsumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.

3) Tes Sumatif

Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu atau dua semester pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode belajar tertentu. Hasil belajar ini untuk menyusun peringkat masing-masing siswa sebagai ukuran mutu sekolah.

Tes apapun pada dasarnya bertujuan memberikan gambaran tentang keberhasilan proses belajar mengajar. Tetapi untuk sebuah penelitian biasanya menggunakan tes formatif karena tes digunakan pada satu bahasan pokok atau kompetensi untuk dapat melihat hasil belajar siswa pada kompetensi tersebut, artinya tidak memerlukan waktu yang cukup lama untuk meneliti hasil belajar

siswa. Tes bila ditinjau dari bentuk pelaksanaannya dapat dibagi menjadi 3 jenis menurut M. Ngalim (2013: 110) yaitu tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Tes tertulis dan tes lisan merupakan tes yang memerlukan ingatan, dan pemahaman. Kedua tes ini digunakan untuk mengukur ranah kognitif. Sedangkan tes perbuatan (*performance test*) pertanyaannya biasanya disampaikan dalam bentuk tugas–tugas dan penilaiannya dilakukan terhadap proses pelaksanaan tugas dan terhadap hasil yang dicapainya. Tes perbuatan dipergunakan untuk menilai aspek kemampuan yang bersifat psikomotor.

Setiap siswa dalam suatu kelas akan mendapatkan hasil belajar yang berbeda–beda. Syaiful (2013: 107) membagi keberhasilan proses mengajar pada beberapa tingkatan atau taraf. Tingkatan keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Istimewa/maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- 2) Baik sekali/optimal : apabila sebagian besar (76% s.d 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
- 3) Baik/minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d 75% saja dikuasai oleh siswa.
- 4) Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Dengan mengetahui tingkat keberhasilan pengajaran, guru akan semakin termotivasi untuk meningkatkan gaya mengajarnya. Pada Jurusan Teknik

Kendaraan Ringan di SMK Nasional Berbah, hasil belajar siswa dapat dilihat apabila siswa mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75.0, khususnya pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif. Bagi siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal akan mendapatkan remedial dengan memberikan tugas tambahan atau diberikan tes pengulangan.

### **3. Mata Pelajaran PDTO**

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. SMK sering disebut juga STM (Sekolah Teknik Menengah). Terdapat banyak sekali program keahlian di SMK salah satunya adalah Teknik Otomotif.

Mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) merupakan salah satu dari aplikasi teknologi dibidang otomotif dan juga mata pelajaran produktif yang harus dikuasai oleh seluruh peserta didik SMK Jurusan Teknik Otomotif. PDTO adalah mata pelajaran dasar yang mempelajari tentang nama, fungsi, dan cara kerja dari *power tools hand tools* dan alat ukur. Program produktif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

### **4. Jenis Model Pembelajaran**

Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar berisi unsur-



unsur antara lain; tujuan dan asumsi, tahapan kegiatan, *setting* pembelajaran, kegiatan guru dan siswa, perangkat pembelajaran dan dampak hasil belajar (Marsudi, 2016). Model pembelajaran merupakan langkah awal yang harus direncanakan di dalam proses belajar mengajar secara keseluruhan. Adapun jenis-jenis model menurut Jamal Ma'mur (2011), adalah:

- 1) CTL (*Contextual Teaching and Learning*), adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami makna yang ada pada bahan ajar, menghubungkan pelajaran dalam konteks kehidupan sehari-harinya dengan konteks kehidupan pribadi, sosial dan cultural.
- 2) Model pembelajaran dengan pendekatan ketrampilan proses, merupakan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga siswa dapat menemukan fakta-fakta dan membangun konsep serta teori-teori, dengan ketrampilan proses dan sikap ilmiah yang dimiliki siswa itu sendiri.
- 3) Model pembelajaran PAKEM, adalah pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Sedangkan menurut Agus Suprijono (2009), model pembelajaran ada tiga jenis, yaitu:

- 1) Model pembelajaran langsung, merupakan pembelajaran dimana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung.

- 2) Model pembelajaran kooperatif, merupakan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.
- 3) Model pembelajaran kontekstual, merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Jenis-jenis model pembelajaran menurut Trianto (2010), adalah:

- 1) Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*), adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik.
- 2) Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*), adalah pembelajaran yang memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja sama menyelesaikan tugas.
- 3) Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Instruction*), merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelesaian autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata.

- 4) Model Pembelajaran Diskusi kelas, adalah suatu pembelajaran di mana guru dengan siswa atau siswa dengan siswa yang lain saling bertukar pendapat secara lisan, saling berbagi gagasan dan berpendapat.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan jenis-jenis model pembelajaran, yaitu:

- 1) Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatiive Learning*)
- 2) Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*).
- 3) Model Pembelajaran dengan Pendekatan Keterampilan Proses.
- 4) Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Instruction*).
- 5) Model Pembelajaran Diskusi Kelas. Model Pembelajaran PAKEM.
- 6) Model Pembelajaran Konstektual (*Contextual Teaching and Learning*).

## **5. Pembelajaran Kooperatif**

### **a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran secara kelompok dimana setiap anggota kelompok bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Roger, dkk pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain (Miftahul Huda, 2011).

Santi Utami (2015: 425) menerangkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dapat diterapkan di semua kelas dan menumbuhkan motivasi, kemandirian dan bakat siswa melalui kerjasama kelompok dalam mencapai tujuan bersama (belajar).

Dari beberapa penjelasan mengenai *cooperative learning* di atas berarti model pembelajaran ini bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa tersebut. Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pengajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif yaitu :

Tabel 1. Sintak Model Pembelajaran Kooperatif

<b>Fase-fase</b>	<b>Tingkah laku guru</b>
<b>FASE1</b> Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
<b>FASE 2</b> Menyajikan informasi	Guru menyajikan kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
<b>FASE 3</b> Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efisien
<b>FASE 4</b> Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
<b>FASE 5</b> Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
<b>FASE 6</b> Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Sedangkan menurut Isjoni (2009) pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan cara belajar lebih baik, sikap tolong-menolong dalam beberapa perilaku sosial. Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan pada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Berdasarkan uraian di atas, *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang memerlukan kerja sama antar siswa, interaksi antar siswa dalam mengerjakan tugas dari guru untuk mencapai tujuan yang sama.

#### **b. Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif**

Model *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) menurut Endang Mulyatiningsih (2011) bentuk-bentuk *cooperative learning* yaitu, STAD (*Students Teams Achievement Devisions*), TGT (*Team Game Tournament*), TAI (*Team Accelerated Instruction*), CICR (*Cooperative Integrated Reading And Composition*), LT (*learning together*), NHT (*Numbered Heads Together*), *Make A Match* dan TPS (*Think Pair And Share*).

Sedangkan menurut Slavin (Miftahul Huda, 2011:114-153) membagi metode-metode *cooperative learning* dalam tiga kategori yaitu,

- 1) Metode-metode *Student Teams Learning* ini merupakan metode-metode pembelajaran kooperatif yang diteliti dan dikembangkan di John Hopkins University. Metode-metode ini meliputi STAD (*Students Teams Achievement Divisions*), TGT (*Team Game Tournament*) dan *Jigsaw II*.
- 2) Metode-metode *Supported Cooperative Learning* meliputi CL (*Learning Together*), *Jigsaw*, *Jigsaw III*, CLS (*Cooperative Learning Structures*), GI (*Group Investigation*), CI (*Complex Instruction*), TAI (*Team Accelerated Instruction*), CICR (*Cooperative Integrated Reading And Composition*) dan SDM (*Structured Dyadic Methods*).
- 3) Metode-metode informal meliputi SGD (*Spontaneous Group Discussion*), NHT (*Numbered Heads Together*), TP (*Team Product*), CR (*Cooperative Review*), TPS (*Think Pair And Share*) dan DG (*Discussion Group*) – GP (*Group Project*).

Menurut Agus Suprijono (2009) metode-metode pembelajaran kooperatif antara lain *Jigsaw*, *Think Pair Share*, *Numbered Heads Together*, *Group Investigation*, *Two Stay Two Stray*, *Make A Match*, *Listening Team*, *Inside Outside Circle*, *Bamboo Dancing*, *Point Counter Point*, *The Power Of Two*, *Listening Team*, *Talking Stick*, *Guided Not Talking*, *Question Student Have*, *Snowball Throwing*, *Example Non Example*, *Cooperative Script*, *Student Facilitator and Explaining*, *Student Teams Achievement Divisions*.

## **6. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

### **a. Pengertian *Make A Match***

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dimaksudkan adalah pembelajaran yang disusun melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Konsep belajar berkelompok, tingkat keberhasilannya tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota. Masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan, misalnya soal dan jawaban. Guru membuat dua kotak undian, kotak pertama berisi soal dan kotak kedua berisi jawaban. Peserta didik yang mendapat soal mencari peserta didik yang mendapat jawaban yang cocok, demikian pula sebaliknya. Metode ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas peserta didik belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan.

Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah adanya permainan “mencari pasangan”. Permainan “mencari pasangan” menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban soal dari kartu lain. Siswa mencoba menemukan jawaban dari soal dalam kartunya yang terdapat pada kartu yang dipegang siswa lain. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a*

*match* cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa karena pada model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain, suasana belajar di kelas dapat diciptakan sebagai suasana permainan, ada kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pelajaran serta adanya penghargaan, sehingga siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia. Model ini cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan model ini.

Miftahul Huda (2011: 253-254) mengatakan bahwa kelebihan dan kelemahan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* adalah :

- 1) Kelebihan model pembelajaran tipe *Make a Match* antara lain.
  - a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik
  - b) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
  - c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
  - d) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
  - e) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.



2) Kelemahan model pembelajaran tipe *Make a Match* antara lain:

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

**b. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *make a match***

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut :

- a) Guru menyiapkan dua kotak kartu, satu kotak kartu soal dan satu kotak kartu jawaban.
- b) Setiap peserta didik mendapatkan satu buah kartu.
- c) Tiap peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- d) Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal maupun jawaban).

- e) Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditetapkan akan diberi poin.
- f) Setelah satu babak, kotak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g) Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran. (Endang Mulyatiningsih, 2011:233).

Metode *make a match* atau yang dikenal dengan “mencari pasangan” dikembangkan oleh Lorna Curran. Metode ini merupakan metode yang menarik untuk digunakan dalam mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Metode baru juga dapat dilakukan dengan metode ini dengan catatan bahwa siswa diberikan tugas mempelajari materi atau topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika kegiatan belajar mengajar dilaksanakan siswa sudah memiliki bekal pengetahuan akan materi yang akan dipelajari.

Adapun langkah-langkah penerapan metode *make a match* menurut Miftahul Huda (2011: 252) sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi dalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.

- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan kepada siswa.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangan di kelompok B. Jika siswa sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta siswa untuk melaporkan kepada guru. Guru akan mencatat nama-nama siswa pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *make a match* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, misalnya dalam mata pelajaran PDT. Model *make a match* dapat digunakan untuk menumbuhkan keaktifan siswa serta kelancaran dan kekompakan dalam semangat kerja kelompok. Dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Guru membagi kelas menjadi dua kelompok, kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban ; (2) Guru memberikan aba-aba sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak bertemu untuk mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok; (3) Berikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi; (4) Guru mengarahkan siswa yang sudah menemukan pasangan kartu untuk duduk berpasangan; (5) Siswa mempresentasikan hasil mencocokkan kartu yang kemudian dikonfirmasi oleh guru.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian mengenai pengimplementasian model pembelajaran *make a match* telah dilakukan dengan hasil yang bervariasi, yakni penelitian yang dilakukan oleh :

1. Eti Rahmawati (2015) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IIS 2 di SMA Negeri 2 Surakarta Pada Tahun

Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus II. Pada siklus I aktivitas siswa menunjukkan sebesar 62.50% kemudian pada siklusnya yang kedua menjadi 78.13%. peningkatan juga terjadi pada prestasi belajar siswa. Pada siklus I prestasi belajar siswa menunjukkan sebesar 62.50% kemudian pada siklus II prestasi belajar siswa meningkat menjadi 83.37%.

2. Dwitya Indah Valentina (2016) dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) Melalui Model Pembelajaran Brainstoming Kelas X di SMK Negeri 3 Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif merupakan mata pelajaran bidang otomotif yang harus dikuasai seluruh peserta didik jurusan otomotif yang mempelajari tentang nama, fungsi dan cara kerja dari *power tools*, *hand tools* dan alat ukur.
3. Fatimah Nur Zahroh (2013) yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas X Boga dalam Mata Pelajaran Melakukan Persiapan Pengolahan (MPP) Melalui Metode Pembelajaran *Make a Match* di SMK Negeri 1 Kalasan”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari hasil penelitian siklus I menunjukkan hasil *pre test* presentase ketuntasan siswa 4% dengan rata-rata 5,33, sedangkan pada hasil *post test* menunjukkan persentase ketuntasan siswa mencapai 76% dengan rata-rata 7,91. Pada *pre test* siklus II menunjukkan persentase ketuntasan siswa 12% dengan rata-rata 6,24, sedangkan hasil *post test*

menunjukkan hasil 52% dengan rata-rata 8,79. Persentase peningkatan pada siklus I adalah 72% dan siklus II adalah 80%.

Kesamaan model-model penelitian di atas akan menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perencanaan yang tepat dalam penelitian *make a match* yang akan dilaksanakan.\

### **C. Kerangka Berfikir**

Dalam proses pembelajaran, tidak semua siswa mengalami perubahan atau dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang belum mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam suatu bidang mata pelajaran. Kendala ini dapat disebabkan oleh banyak faktor, selain faktor internal dan eksternal pada diri siswa, faktor lainnya yang berpengaruh adalah faktor pendekatan belajar yang meliputi strategi dan model pembelajaran yang digunakan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran diperlukan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang baik tergantung bagaimana pengimplementasiannya di dalam ruang kelas. Untuk memilih model pembelajaran yang tepat, guru hendaknya mempertimbangkan dengan melihat tujuan pembelajaran pada mata pelajaran yang akan diajarkan, karakteristik mata pelajaran, kemampuan siswa/mahasiswa, dan kemampuan guru tersebut.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran berkelompok yang mementingkan kerjasama tiap anggota kelompok. Model pembelajaran ini bermanfaat untuk melatih kerjasama, berani mengemukakan pendapat, dan berani

bermusyawarah mufakat untuk menentukan pendapat yang tepat sesuai dengan topik permasalahan yang diberikan.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model belajar *make a match*. Metode *make a match* mampu mengajak siswa untuk berperan aktif, berfikir logis, dan sistematis selama kegiatan belajar mengajar. Dengan metode tersebut akan membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir dan melibatkan siswa dalam pemecahan dan pengelolaan kelas. Dengan demikian model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa sehingga aktivitas belajar PDTTO siswa dapat meningkat.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan diatas, maka dapat dikemukakan hipotesis sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas X TKR A pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif.
2. Model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKR A pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif.