

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Efektif

Efektivitas berarti berusaha untuk mendapat sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana, baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya atau berusaha melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif (Supardi, 2013: 163). Sedangkan menurut Purwadarminta (2013: 163) “di dalam pengajaran efektivitas berkenaan dengan pencapaian tujuan, dengan demikian analisis tujuan merupakan kegiatan pertama dalam perencanaan”.

Supardi (2013: 164) menyebutkan efektivitas adalah usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan, rencana dengan menggunakan data, sarana maupun waktu yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Hamalik (2013: 164) mengatakan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran.

Supardi (2013: 164) menjelaskan pembelajaran adalah proses pengaturan lingkungan yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur secara teratur dan sistematis yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang disusun dengan mempertimbangkan dari berbagai sudut pandang untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan pembuktian berupa hasil belajar.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang berupa hasil kualitatif maupun kuantitatif. Suprijono (2009: 5) menyebutkan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, apresiasi. Merujuk pemikiran Gagne hasil belajar dapat berupa keterampilan yang berupa kapabilitas pengungkapan pengetahuan dalam bentuk bahasa, keterampilan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan, kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani, dan kemampuan untuk menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Terdapat banyak cara untuk menentukan hasil belajar siswa. Secara umum penerapan di Indonesia masih menggunakan tiga ranah untuk menentukan hasil belajar siswa yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik yang biasa disebut taksonomi Bloom.

Suharsimi (2013: 130) mengemukakan bahwa taksonomi bloom pada mulanya terdiri dari dua bagian yaitu domain kognitif dan domain afektif namun pada tahun 1966 Simpson melengkapi dua domain yang sudah ada dengan domain psikomotorik sehingga belaku tiga ranah yang penjelasannya sebagai berikut :

a. Ranah Kognitif

Menurut Bloom (Suharsimi 2013: 131-133) ranah kognitif merupakan perilaku yang merupakan proses berpikir atau perilaku yang termasuk hasil kerja otak. Kemampuan kognitif antara lain sebagai berikut: 1) mengenal, siswa diminta untuk memilih satu dari dua atau lebih jawaban; 2) pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta dan konsep-konsep; 3) aplikasi atau penerapan, siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih suatu abstrasi tertentu; 4) analisa, siswa diminta untuk menganalisa suatu hubungan atau situasi yang kompleks atas konsep-konsep dasar; 5) sintesa, siswa diminta untuk menggabungkan atau menyusun kembali (*reorganize*) hal-hal yang spesifik agar dapat mengembangkan suatu struktur baru; 6) mencipta, siswa mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai sesuatu kasus yang diajukan oleh penyusun soal.

b. Ranah Afektif

Hamzah (2010: 70) menyebutkan ranah afektif merupakan satu domain yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai *interest*, apresiasi (penghargaan dan penyesuaian perasaan sosial. Tingkatan afeksi terdiri atas lima tahapan sebagai berikut: 1) kemauan

menerima, merupakan keinginan untuk memperhatikan suatu gejala atau rancangan tertentu seperti keinginan membaca buku atau bergaul dengan orang yang memiliki ras berbeda; 2) kemampuan menanggapi, merupakan kegiatan yang menunjuk pada partisipasi aktif dalam kegiatan tertentu; 3) berkeyakinan, dalam hal ini berkaitan dengan kemampuan menerima sistem nilai tertentu pada diri individu seperti menunjukkan kepercayaan terhadap sesuatu, apresiasi terhadap sesuatu, komitmen untuk melakukan sesuatu di kehidupan sosial; 4) penerapan karya, berkenaan dengan penerimaan terhadap berbagai sistem nilai yang berbeda-beda berdasarkan pada suatu sistem nilai yang lebih tinggi; 5) ketekunan dan ketelitian, merupakan tingkatan afeksi yang tertinggi karena pada taraf ini individu sudah memiliki sistem nilai yang selalu menyelaraskan perilakunya sesuai dengan nilai yang dipegangnya seperti bersikap objektif terhadap segala hal.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) dan bersifat manual atau motorik. Pendapat tentang ranah psikomotorik dikemukakan oleh Hamzah (2010: 71) menyebutkan bahwa ranah psikomotorik memiliki urutan tingkatan dari yang paling sederhana sampai dengan tingkatan yang lebih kompleks sebagai berikut: 1) Persepsi, berkaitan dengan penggunaan indera dalam melakukan kegiatan sebagai contoh menghubungkan suara musik dengan tarian tertentu; 2) kesiapan melakukan suatu kegiatan, berhubungan dengan kegiatan melakukan sesuatu kegiatan (*set*) didalamnya termasuk kesiapan mental, kesiapan

emosi, kesiapan emosi untuk melakukan suatu tindakan; 3) mekanisme, dalam ranah psikomotorik berkenaan dengan penampilan respon yang sudah dipelajari dan menjadi kebiasaan sehingga gerakan yang ditampilkan menunjukkan suatu kemahiran; 4) respon terbimbing, seperti meniru (imitasi) atau mengikuti, mengulangi perbuatan yang diperintahkan orang lain serta melakukan tindakan coba-coba (*trial and error*); 5) kemahiran, penampilan gerakan motorik dengan keterampilan penuh serta dipertunjukkan dengan cepat dengan hasil yang baik tetapi menggunakan sedikit tenaga; 5) adaptasi, berkenaan dengan keterampilan yang sudah berkembang pada individu sehingga yang bersangkutan mampu memodifikasi pada pola gerakan sesuai dengan situasi dan kondisi tertentu

3. Model Belajar Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan cara yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran. Djamarah (2006) menyebut pembelajaran konvensional sebagai model pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas, dan latihan. Pendapat mengenai pembelajaran konvensional banyak disinggung apabila membahas masalah keaktifan siswa, menurut Arends (2007: 263) “pembelajaran konvensional dimaksudkan untuk menuntaskan tiga hasil belajar siswa yakni mengembangkan kebiasaan mendengarkan dan berpikir, memperoleh dan

mengasimilasikan informasi baru, memperluas struktur kenseptual yang semuanya berpusat pada guru”. Selaras dengan pernyataan tersebut Majid (2013: 165) menambahkan pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran klasikal yang sudah terbiasa diterapkan yang sifatnya berpusat pada guru, hal tersebut mengakibatkan pelaksanaannya kurang memperhatikan situasi pembelajaran secara keseluruhan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model konvensional adalah metode yang banyak digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Model konvensional sendiri memiliki banyak variasi namun dalam penerapan di lapangan, merujuk pada model konvensional maka model yang paling banyak disinggung adalah model pembelajaran yang menggunakan metode ceramah. Metode ceramah menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran. Guru berdiri di depan kelas berceramah dan para siswa mencatat hal-hal penting kemudian guru memberi kesempatan para siswa untuk bertanya pada materi yang mereka anggap belum jelas. Pendapat tentang pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada guru juga disebutkan oleh Locke (Pedersen & Annette, 1995; 6) yang berupa,

The old paradigm of teaching is based on John Locke's assumption that the untrained student mind is like a blank sheet of paper waiting for the instructor to write on it. Student minds are viewed as empty vessels into which teachers pour their wisdom.

Pendapat diatas memiliki makna bahwa paradigma lama menganggap para siswa yang belum terlatih sebagai kertas putih yang akan ditulis oleh guru. Pemikiran siswa dianggap hanya sebatas alat untuk menampung apa yang diajarkan oleh guru.

4. Model Pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Make a Match*

Pemberian model pembelajaran merupakan suatu alternatif inovasi dalam menumbuhkan kembali motivasi belajar para siswa. Ermavianti (2016: 2) menyebutkan Inovasi pembelajaran ini akan merubah paradigma lama menjadi paradigma baru dimana pendekatan pembelajaran dapat mengembangkan dan menggali pengetahuan siswa secara konkrit dan mandiri, terutama dalam menggali pengetahuan dengan kegiatan bertanya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* secara garis besar dapat diartikan sebuah proses pembelajaran yang mengedepankan kerjasama antar siswa dalam mencapai tujuan bersama. Penjabaran model pembelajaran *cooperative learning* adalah sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau kelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem. Suprijono (2009: 65) menyebutkan bahwa model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap

implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas, dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.

Model pembelajaran dapat disebut juga pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends (Suprijono, 2009: 65) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan penguasaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Terdapat berbagai model pembelajaran, *cooperative learning* adalah salah satu variasi model pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif mengandung banyak pengertian. Banyak definisi yang menjelaskan tentang pembelajaran kooperatif yang disebutkan oleh para ahli, menurut Daryanto (2012: 229) model pembelajaran kooperatif dirancang untuk membantu terjadinya pembagian tanggung jawab ketika peserta didik mengikuti pembelajaran dan berorientasi menuju pembentukan manusia sosial. Slavin (1985: 11) juga menyebutkan dalam bukunya yang berbunyi, "*Cooperative learning techniques place students of different races or ethnicities in learning groups where each group member is given an equal role in helping the group to achieve it's goals*".

Berdasarkan penjelasan tersebut pembelajaran kooperatif memiliki tujuan untuk membagi secara merata para siswa sebagai sebuah kelompok dan memberi peran masing-masing untuk mewujudkan tujuan bersama.

Suprijono (2009: 47) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan demokratisasi pembelajaran yang mengadopsi konsep gotong-royong, *cooperative learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Haryanto (2014: 37) juga menyebutkan bahwa *Cooperative Learning* diartikan sebagai suatu kelompok kecil yang terdiri dari peserta didik yang *heterogen*, bekerja sama untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar. Perlu digaris bawahi bahwa pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadi interaksi secara terbuka dan hubungan saling bergantung yang positif antara anggota kelompok.

Semua anggota kelompok akan saling bekerja dengan meleburkan kemampuan antar individu dan menimbulkan efek yang baik bagi kelompok dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Mutaqin (2009: 293) menegaskan tujuan inti sebenarnya dari pembelajaran kooperatif adalah semua siswa dapat mencapai pemahaman yang sama. Pendapat yang sama tentang tujuan *cooperative learning* untuk mencapai tujuan bersama juga dikemukakan oleh Pedersen dan Anne (1995: 14) yang menyatakan bahwa,

In cooperative situations, students are bound together by their mutual fate, shared identity, and mutual causation and, therefore, celebrate (and feel benefited by) each other's successes. Relevant ideas, information, conclusions, and resources tend to be made available, exchanged, and utilized in ways that promote collective and individual insights and increase energy to complete the task.

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran kooperatif learnig menggabungkan berbagai faktor yang berupa interaksi secara bersama-sama sehingga meningkatkan energi untuk menyelesaikan permasalahan.

Pendapat lain tentang pentingnya interaksi antar siswa juga dikemukakan oleh Kagan (2009: 3.7) yang menyebutkan,

When students interact, they provide each other new information and new ways of thinking about information. In the process, they are pushed to a higher-level cognitive framework—they come to a point at which the new information cannot be assimilated into their old conceptual system, so they must accommodate. That is, they move up to more differentiated thinking. Numerous studies demonstrate this process occurs with the understanding of the world.

Pendapat tersebut memiliki arti saat siswa berinteraksi, mereka memberikan informasi baru dan cara pemikiran yang baru tentang informasi itu. Perbedaan sudut pandang antara informasi baru dan informasi yang mereka punya membuat mereka mengubah pola berpikirnya. Beberapa studi menjelaskan bahwa proses interaksi ini terjadi bersamaan dengan pemahaman tentang dunia pada para siswa.

Interaksi antara anggota kelompok menyebabkan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Tim harus mampu membuat semua elemen siswa belajar. Jika ada salah satu elemen siswa yang tidak bertindak sesuai dengan peran dan tidak pula memberikan kontribusi yang

diharapkan tujuan dari *cooperatif learning* tidak akan tercapai secara optimal. Berdasarkan dasar tersebut kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim. Pendapat lain tentang kontribusi setiap anggota juga dikemukakan oleh Jolliffe (2007: 55) yaitu,

Cooperative learning structures create a situation in which the only way group members can complete the task is if the whole group does. Therefore each member of the group must help others to do whatever is necessary to succeed and in a team this means that everyone needs to put in maximum effort or they will let their team down.

Kutipan tersebut bermakna bahwa pembelajaran kooperatif menciptakan situasi agar setiap anggota dapat berkontribusi dalam mencapai tujuannya dan setiap anggota harus membantu satu sama lain dengan cara tertentu agar tujuan kelompok dapat terpenuhi. Semua anggota kelompok harus berusaha dengan maksimal jika tidak ingin tim-nya gagal.

Kriteria keberhasilan yang ditentukan melalui keberhasilan tim membuat membuat siswa yang kurang bersosialisasi akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran oleh karena itu pembelajaran kooperatif juga merupakan sebuah strategi. Suprijono (2009: 48) menyebutkan *cooperative learning* adalah suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang dikhususkan untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dipandang sebagai pembelajaran aktif. Menurut Daryanto (2012: 229) peserta didik akan lebih banyak belajar melalui proses pembentukan dan penciptaan, kerja dalam

kelompok dan berbagi pengetahuan serta tanggung jawab individu tetap merupakan kunci keberhasilan pembelajaran

Cooperative learning merupakan model pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan sosial. Menekankan arti penting interaksi sosial dalam suatu kelompok untuk mengkonstruksi pengetahuan. Fathurohman (2015: 46) menyebutkan model pembelajaran kooperatif melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam belajar seperti dalam berinteraksi dalam masyarakat. *Cooperative learning* adalah model pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran lebih condong kepada arti penting kemampuan interpersonal maupun intrapersonal, menurut Slavin (Suprijono, 2009: 49) “*cooperative learning is more than ‘working together’. It has been describe as ‘structuring positive interdependence’*”. Kooperatif learning bukan sekedar belajar secara kelompok. *Cooperative learning* lebih menunjuk pada fenomena *groupness* yaitu kelompok sebagai suatu kesatuan yang bukan semata-mata perkumpulan orang saling berdekatan melainkan kesatuan yang padu antara anggotanya.

b. Jenis-Jenis Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa jenis pembelajaran kooperatif. Empat diantara jenis pembelajaran kooperatif disebutkan oleh Johnson, Johnson & Smith (Huda, 2011: 87) diantaranya adalah

1) *Formal Cooperative Learning Group*

Siswa bekerja sama untuk satu atau beberapa sesi pertemuan. Kelompok pembelajaran kooperatif formal dibentuk berdasarkan prosedur-prosedur pembelajaran

kooperatif pada umumnya. Prosedur-prosedur itu meliputi antara lain: keputusan keputusan pra-instruksional, perencanaan tugas dan struktur kooperatif, pengawasan kelompok-kelompok kooperatif, evaluasi pembelajaran dan pemrosesan kelompok

2) *Informal Cooperative Learning Group*

Siswa bekerja hanya untuk satu kali pertemuan saja. Kelompok pembelajaran kooperatif informal dibentuk untuk menfokuskan perhatian siswa pada materi yang diajarkan, menciptakan *setting* dan *mood* yang kondusif untuk belajar, memastikan siswa memproses materi yang sudah diajarkan, dan menjadi kegiatan penutup (*closure*) di akhir pelajaran.

3) *Cooperative Base Group*

Kelompok kooperatif jangka panjang (untuk satu semester atau satu tahun) dengan keanggotaan stabil yang tanggung jawab utamanya adalah saling memberikan dukungan, dorongan dan bantuan antarsesama anggota agar berkembang secara akademik, kognitif dan sosial.

4) *Integrated Use of Cooperative Learning Group*

Gabungan tiga jenis kelompok kooperatif dibuat untuk mengefektifkan dan memaksimalkan pembelajaran siswa untuk satu materi pembelajaran atau tugas akademik tertentu.

Sesuai penjelasan diatas, penelitian ini menggunakan tipe yang keempat dengan karena merupakan gabungan antara ketiga jenis kelompok kooperatif berdasarkan

tujuan awal yaitu dilakukan dalam 2-3 pertemuan untuk mengefektifkan dan memaksimalkan pembelajaran untuk satu materi pembelajaran.

c. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* adalah salah satu metode yang ada pada model pembelajaran kooperatif. Suprijono (2009: 112) menyebutkan hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan metode *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan –pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Penjelasan model pembelajaran *make a match* ini juga dijelaskan oleh Huda (2011: 135) yang menyebutkan bahwa Mencari Pasangan (*make a match*) memiliki pengertian sebagai berikut:

- 1) Siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan
- 2) Bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran

Huda (2013: 251) menambahkan tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* antara lain: 1) pendalaman materi: 2) penggalian materi dan 3) *edutainment* (pembelajaran menarik)

d. Sintak Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* di Ruang Kelas

Menerapkan pembelajaran kooperatif di dalam kelas membutuhkan tidak hanya keterampilan fisik, tetapi juga sosioemosional. Konsep dari pembelajaran kooperatif

yang sejatinya mempunyai perbedaan dari sekedar belajar kelompok membuat penerapan pembelajaran kooperatif di dalam ruang kelas memiliki langkah penerapan yang sistematis. Terlebih lagi pembelajaran kooperatif memiliki banyak variasi tipe.

Huda (2013: 215) menjelaskan dalam menerapkan kooperatif learning tipe *make a match* tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini, beberapa persiapannya sebagai berikut:

- 1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan
- 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu-kartu jawaban, sebaiknya kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
- 3) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (disini guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa)
- 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

Setelah melakukan persiapan sebelum memulai menerapkan kooperatif learning tipe *make a match* ini, Huda (2013: 252) juga menyebutkan sintak penerapan *make a match* sebagai berikut

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi
- 2) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan B. Kedua kelompok ini diminta untuk berhadap-hadapan
- 3) Guru memberikan 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 kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, Guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus memberitahu 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 memperlihatkan 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 selanjutnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

e. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Make A Match*

Huda (2013: 253) menyebutkan bahwa sebagai salah satu model pembelajaran pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini memiliki kelebihan antara lain: 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar, baik secara kognitif maupun fisik; 2) karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan; 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; 4) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar

Model pembelajaran *cooperatif learning* tipe *make a match* selain memiliki beberapa kelebihan juga memiliki beberapa kelemahan. Adapun kelemahan metode ini adalah: 1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; 2) pada awal-awal penerapan model ini, banyak siswa yang akan malu apabila berpasangan dengan lawan jenisnya; 3) jika Guru tidak mengarahkan siswa dengan baik akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada presentasi pasangan lain; 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana dalam memilih hukuman pada siswa tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; 5) menggunakan model ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

5. Gambar Teknik

Gambar Teknik merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh seorang teknisi atau orang yang bekerja dalam bidang kelistrikan. Gambar teknik merupakan suatu gambar yang dijadikan media komunikasi seorang ahli teknik dalam membuat

dan merancang sebuah desain atau produk senada dengan penjelasan Sato (1981: 1) menyebutkan bahwa Gambar Teknik merupakan sebuah alat untuk menyatakan maksud dari seorang sarjana teknik oleh karena itu gambar teknik sering juga disebut “bahasa teknik”. Dalam sebuah gambar teknik dibutuhkan kejelasan dari hal-hal teknis yang dimaksud agar dapat meneruskan keterangan yang ada di dalam gambar secara tepat dan akurat sehingga gambar yang dibuat dapat dipahami dengan jelas. Gambar Teknik yang sudah dirancang harus dapat membuat pembacanya mampu menangkap maksud yang ingin disampaikan oleh perancang gambar (*drafter*). Kejelasan dari hal teknis yang dapat meneruskan keterangan dalam gambar juga disampaikan Sato (1981: 1) juga menambahkan bahwa penerusan informasi adalah fungsi penting untuk gambar, gambar bagaimanapun juga diharapkan harus mampu meneruskan keterangan-keterangan secara tepat dan objektif. Beberapa uraian dari para ahli tersebut dapat disimpulkan gambar teknik yang dibuat oleh perancang gambar (*drafter*) harus secara tepat dan detail menyampaikan apa yang dimaksudkan oleh perancang pada pembaca oleh karena itu bisa dikatakan gambar merupakan komponen penting dalam bidang keteknikan. Apabila terdapat kesalahan penggambaran dan pembacaan gambar oleh seorang teknisi dapat dimungkinkan akan menyebabkan kerugian yang besar dalam bidang keteknikan. Seorang teknisi yang baik harus mampu menguasai teknik menggambar dan membaca gambar teknik dengan bagus, penguasaan Gambar Teknik yang baik oleh seorang teknisi merupakan salah satu indikator teknisi yang berkualitas

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang telah dilakukan Linda Indria Putri (2016) tentang Efektivitas Model Pembelajaran Tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran Gambar Teknik Program Keahlian teknik Instalasi Listrik SMK N 2 Wonosari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan hasil belajar aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik antara kelompok yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil analisis menggunakan uji *Mann Whitney Test* diperoleh data *Asymp Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$; (2) model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* tidak lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap peningkatan aspek kognitif siswa. Hal ini ditunjukkan dari analisis yang menunjukkan perbandingan skor gain pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu $0,59 : 0,43$.

Adam Priyono Laksono (2016) berjudul Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Penggunaan Alat Ukur Listrik Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 1 Pleret. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Hasil belajar melakukan pengukuran komponen resistor dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memiliki nilai rata-rata sebesar 88,03 termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol dengan metode pembelajaran kelompok diskusi memiliki nilai rata-rata sebesar 78,64 termasuk dalam kategori tinggi, (2) Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*

pada kompetensi melakukan pengukuran komponen resistor memiliki skor gain rata-rata sebesar 0,7 masuk dalam kategori tinggi sedangkan metode pembelajaran kelompok diskusi memiliki skor gain rata rata sebesar 0,5.

Dwi Dara Septi Putriani (2016) berjudul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) telah dilakukan untuk menentukan peningkatan motivasi peserta didik dan prestasi belajar kimia pada materi sistem periodik unsur di kelas X SMA Negeri 2 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa (1) Ada peningkatan motivasi belajar kimia peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model NHT (2) Ada perbedaan peningkatan motivasi belajar kimia peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran NHT dengan pembelajaran dengan model ekspositori dan tanya jawab (3) Ada perbedaan peningkatan yang signifikan pada prestasi belajar kimia peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran NHT dengan pembelajaran dengan model ekspositori dan tanya jawab.

C. Kerangka Pikir

Sesuai dengan latar belakang masalah dan kajian teori di atas. Upaya membangun suatu pembelajaran yang efektif bagi siswa, Guru tidak lagi harus terpaku dengan patokan penggunaan model pembelajaran konvensional. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran yang ada dapat tercapai.

SMK N 2 Pengasih merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang menggunakan kurikulum 2013. *Student centered learning* merupakan pendekatan yang diutamakan dalam kurikulum 2013, sehingga proses pembelajaran dalam kelas lebih dipusatkan pada siswa. Membangun persepsi bahwa pembelajaran terfokus pada sudut pandang siswa tentu berbeda dengan prinsip pembelajaran konvensional yang cenderung berfokus pada guru dan membuat siswa cenderung pasif.

Mata pelajaran Gambar Teknik adalah mata pelajaran keahlian yang diajarkan pada kompetensi keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik, juga termasuk mata pelajaran kompetensi kejuruan. Penggunaan model konvensional dalam mengajar akan mengakibatkan siswa mudah bosan dalam mengikuti pelajaran sehingga akan mempengaruhi hasil pembelajaran karena tingkat ketelitian hasil gambar berkurang akibat terpengaruh oleh rasa bosan.

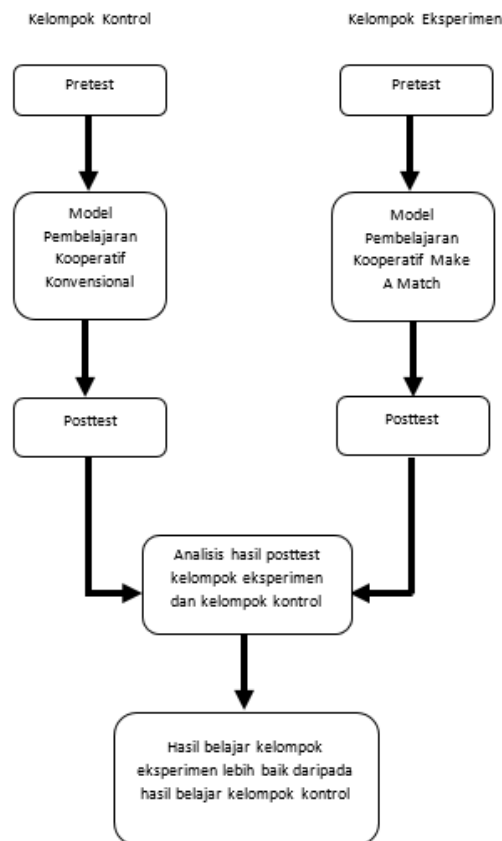
Berdasarkan teori yang telah dikaji dan penelitian yang relevan maka model pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar siswa adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* karena selain meningkatkan motivasi belajar, juga dapat menumbuhkan sikap sosial yang baik karena menggunakan metode *make a match* siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok bekerja sama demi mencapai tujuan bersama.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dipilih karena dianggap tepat untuk mata pelajaran Gambar Teknik. Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, siswa ditugaskan untuk saling bekerja sama dengan siswa lain. Seluruh

anggota diajarkan untuk mandiri dan bertanggung jawab untuk memastikan seluruh anggotanya telah memahami materi yang diajarkan, interaksi yang terjadi dalam kelompok akan mengakibatkan siswa yang kurang pandai dapat mengikuti pelajaran seperti siswa lain serta menumbuhkan situasi pembelajaran yang menyenangkan. Terciptanya keadaan belajar yang menyenangkan akan berpengaruh kepada berkurangnya rasa bosan dan secara tidak langsung ikut mempengaruhi hasil belajar.

Penelitian dengan menggunakan jenis penelitian *Quasi-Experiment* memberikan perlakuan berbeda terhadap dua kelas. Dua kelas tersebut dibagi menjadi kelompok eksperimen yaitu kelas yang diberikan model pembelajaran tipe *make a match* selama proses pembelajaran Gambar Teknik, dan kelompok kontrol yaitu kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah selama proses pembelajaran Gambar Teknik. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan *pretest* dan *posttest*.

Data tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada kompetensi dasar pembelajaran konvensional pada kompetensi dasar Memahami Konsep dan Aturan Gambar Teknik serta Garis Gambar Beserta Fungsinya mata pelajaran Gambar Teknik kompetensi keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK N 2 Pengasih. Kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Kerangka berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hasil dari kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dijabarkan dapat dikemukakan pertanyaan atas permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran data prestasi hasil belajar siswa yang telah diterapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada mata pelajaran Gambar Teknik dan prestasi hasil belajar siswa yang diterapkan model pembelajaran konvensional?

Dari pertanyaan penelitian diatas maka dapat dikemukakan hipotesis sebagai jawaban sementara atas permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa ditinjau dari aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik antara kelompok yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

H_a: μ aspek kognitif, afektif dan psikomotorik kontrol < μ aspek kognitif, afektif dan psikomotorik eksperimen

2. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap peningkatan aspek kognitif siswa.

H_a: hasil *gain scores* kontrol < hasil *gain scores* eksperimen